




Draci Hledka

hra na hrdiny

DOBRODRUŽSTVÍ

LEKTVAR Z LAUMSPURU

AUTOR PŘÍBĚHU
PAVEL "TIRUS" ONDRUSZ
ILUSTRACE OBÁLKY
KAREL URBAN



URBAN



Dračí Hlídkka

hra na hráčky



Žánr a náročnost

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

Herní žánr: akční detektivka – sběr informací, plánování a průnik na zabezpečené místo.

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

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

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

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

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

Pozn.: Čím větší počet symbolů ☑ tím větší důraz na danou oblast





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

Pokud jsi hráč, prosím, nečti dál!

Obsah

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

1. Příběh v kostce

Družina dostane neodolatelnou nabídku od neznámého cizince. Pro získání odměny je však nutné proniknout do budovy alchymistické gildy a uloupit vzácnou surovinu, kterou je dračí srdce. Aby mohla celá akce uspět, čeká družinu zjišťování informací o zabezpečení budovy, průzkum terénu a příprava potřebného vybavení. V pravý čas pak dojde na samotný průnik do budovy, odstraňování pastí a nakonec zřejmě i střet s elementálem, který celé skladiště hlídá.

Postavy dorazí do města Milford, kde je kontaktuje muž, jménem Valerian. Ten nabídne družině pohádkovou odměnu, pokud se jim podaří dostat do budovy místního alchymistického cechu. Nemá bohužel informace o tom, jak je budova zajištěna. Rovnou družině řekne, že průnik bude velmi obtížný a budova bude dozajista plná nebezpečných pastí. Pokud budou postavy dost chytré, měly by začít uvažovat nad tím, KDO by mohl vědět víc. Bez informací „zevnitř“ je celá mise vyloženou sebevraždou. Je nutné identifikovat někoho, kdo to uvnitř dobře zná. Někoho, kdo tam pracuje nebo žije. Družina tedy musí pátrat v okolí cechovní budovy a vytipovat muže, který chodí do krčmy „U Hada“. Jeho jméno je Fábius a je to alchymistický tovaryš. S jeho informacemi se už družina může vydat na noční misi a pokusit se proniknout dovnitř budovy. Bude nutné se dostat na střechu gildovní budovy, odstranit část zdobené vitráže a proniknout dovnitř. Následuje odstranění stráží, prolomení několika pastí a průnik až do hlavního skladu. Tam družinu (*pokud nerozluští rychle kód dveří*) bude čekat tvrdý souboj s elementálem. Pokud postavy uspějí, měly by získat dračí srdce (*i další suroviny*) a opustit budovu stejnou cestou, kterou přišly. Závěrem už zbývá jen blesková výměna ukradené trofeje za pohádkovou odměnu a rychlý útěk pryč z města. Dřív, než se spustí poplach a rozsáhlé vyšetřování celé věci.





Dračí Hlídka

hra na hráiny



2. Pozadí příběhu

Asi před třemi měsíci se odehrála velká událost, o které slyšel asi každý. Družina vedená trpaslíkem Rolandem „Železnou pěstí“ se vrátila do Othionu ze svých výprav na západě. Samotné jméno Rolanda je legendární. Tentokrát se však všechny povídačky a příběhy točily okolo něčeho jiného. A to kolem úspěchu, kterým se mohla jeho družina pyšnit. Kdesi daleko v horách se jim totiž podařilo narazit na jeskyni rudého draka. A co víc, podařilo se jim ho zabít. Takové příběhy mají všichni rádi. A obzvláště lidé, kteří nežijí tak dlouho, aby si někdo z nich mohl vůbec na draky pamatovat. Je to už celou věčnost, co se poslední z těchto tvorů proháněli nad planinami Říše. Dnes už to byli jen tvorové z dávných legend. Takoví, o kterých se vypráví, když se v zimě při svíčkách dere peří. Tedy až do okamžiku, kdy se vrátil Roland a jeho lidé.

Tímto končí příběh, který znají obyčejní lidé. Byl však součástí něčeho mnohem většího, o čem však věděli jen zasvěcení. Rolandova výprava a skolení draka rozhodně nebyly náhodou. Jeho družina byla za tímto účelem najata již před dvěma roky. Cech „Hexaedr“ zaplatil Rolandovi a jeho lidem závatnou sumu. Navíc mu slíbil korunovační klenoty trpasličích králů. Ty ležely celé stovky let nedostupné v zatopených síních komplexu Khaz Konaru. Chtěli však za to, aby Roland rudého draka našel, zabil a vypreparoval jeho orgány, které měly a stále mají pro alchymisty význam nedozírné hodnoty. Vybavili trpaslíka zvláštním amuletem, který mu pomohl majestátného tvora vystopovat. Roland i jeho lidé se vydali na cestu. Byla to velmi náročná výprava, která stála život dva členy jeho družiny. Nakonec ale uspěli a mýtickou bytost zabil. Následovalo mnoho dnů, kdy podle přesně stanovených receptů preparovali a konzerovali dračí orgány. Oči, srdce, jazyk, krev. Všechno, co by jinak podlehllo zkáze a hnilobě. Šupiny, drápy a vše ostatní mělo být vyzvednuto později.

Když Rolandova práce na mrtvém těle skončila, přesunul se i se svými přáteli zpět do civilizace. Poté ohlásil cechu svůj úspěch, odevzdal vše, co si alchymisté objednali, a převzal svou odměnu. S ní se pak vydal i s ostatními na jih, k mohutným velehorám Středohoří. Bůh ví, jaké měl s nově nabytou korunou „Krále pod horou“ plány.

Zprávy o tom, jaký poklad se do rukou Hexaedru dostal, nemohly zůstat utajeny. I přes všechnu snahu vždy někdo promluví, a tak se tyto informace brzy rozšířily mezi lidi z oboru. Ostatní alchymisté střídavě zuřili a střídavě si přáli, aby dračí bohatství gildě přineslo pořádnou smůlu. Hexaedr se netěšil příliš velké úctě alchymistických cechů. A ještě menší radost působil jednotlivým alchymistům „na volné noze“. Tento mohutný a mocný spolek disponoval obrovským majetkem. S ním a drsnými praktikami postupně ovládal města a nemilosrdně likvidoval svou konkurenci v oboru. Mnozí svobodní alchymisté byli nakonec rádi, pokud své dílny mohli prodat pod cenou a odejít jinam. Hexaedr už dokázal přetahovat zákazníky, špinit kolegy a být dostatečně důrazný. Sečteno a podtrženo, o fenomenálním pokladu Hexaedru věděl mezi alchymisty prakticky každý.

Jednou z těch, kdo se tuto informaci dověděli, byla i mladá, ale velmi zkušená alchymista Tanja von Tabald. Tanja byla pravnučkou legendárního alchymisty Ezbanu von Tabalda. Ten měl za sebou dlouhá léta ve vedení cechu Rudého flakónu, čestné místo v Othionské královské radě a tisíce vděčných klientů, kterým za léta své kariéry pomohl. Dnes už to však byl jen zlomený starý muž. Bylo mu něco málo přes sto let a jeho tělo i mysl už došly na samou hranici své pouti. Poslední týdny už jen spal a zřejmě si ani neuvědomoval realitu. Jiné to však bylo pro jeho vnučku Tanju. Ta svého praděda milovala. I přes svůj pokročilý věk ji před lety vzal do opatrovnictví a postaral se o ni. Naučil ji všechno, co jen mohl. Věnoval jí všechn svůj zbývající čas a celé srdce. Když se před rokem jeho čistá mysl začala zahalovat do nejasných obrazů a zapomnění, zhroutil se Tanji její svět. Věděla, že každý život jednou končí. Pro svého praděda však toho chtěla ještě tolik udělat. Dokázat mu, co pro ni znamená. Že by na ni mohl být hrdý a že všechno, co jí dal, mělo nějaký smysl.



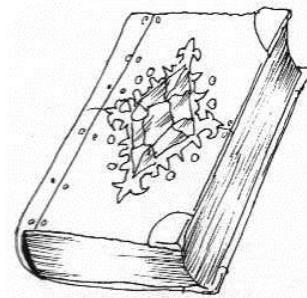


Dračí Hlidka

hra na hráiny



Jednoho večera, který Tanja probřečela nad bezvládným spícím tělem starého muže, přišel na návštěvu jeden z Ezbanových učňů – Marcus. Ten Tanje pověděl o tom, co je nového, a že Hexaedr získal vzácné dračí suroviny, které nikdo už desítky a možná stovky let neviděl. Tehdy se v Tanji zrodila myšlenka, která měla všechno změnit. Mladá alchymistka si okamžitě vzpomněla na recept, který zahlédla ve starých knihách. V těch, kde byly popisy předmětů, které už po staletí nespátily světlo světa. Jednoduše proto, že ingredience k jejich výrobě už neexistovaly. Tyto knihy obsahovaly znalosti, které měly být pro alchymii navždy ztraceny. Jako Lektvar z Laumspuru, který by dokázal „vyléčit“ i stáří. Uzdravit všechny nemoci a dát jejímu dědovi další desítky let života navíc. Stačilo tak málo. Květ pravé many, rudý lotos a DRAČÍ SRDCE.



Začal divoký závod s časem, protože Ezbanův život už dohasínal jako svíce. Tanja to věděla, a proto se chvatně vydala do Milfordu. S sebou vzala jen to nejnужnější. Alchymistické vybavení a také drahé kameny. Patřily Ezbanovi, ale ona věděla, že pro něj neměly hodnotu. Její děd byl velmi bohatý muž. Nemohl by sice soupeřit s majetkem Hexaedru, nebo jiných cechů, ale pořád to bylo víc, než čím disponoval leckterý šlechtic a pán půdy. Cesta z hlavního města – Ithieny – až do Milfordu jí trvala dva týdny. I když zaplatila celé jmění za rychlé koně a nechala přepřahat kdykoliv to bylo možné, víc udělat nemohla. Nakonec dorazila do cíle a ještě před branami města změnila lektvarem svůj vzhled i hlas. Tak se z mladé a pohledné Tanji stal tuctový muž středního věku, Valerian. Usadila se v krčmě „U Lipového květu“ a hned další den začala obcházet majestátní budovu cechu Hexaedr. Brzy však pochopila, že tento úkol je nad její síly a že bude potřebovat pomoc.

Pátého dne jejího pobytu v Milfordu dorazila do města družina (*hráči*). Mezi lidmi se proslýchá, že jsou to skvělí dobrodruzi. Prý zlikvidovali temného démona a také tajemný kult s desítkami jeho přísluhovačů, kteří mu sloužili. Nikoho lepšího si Tanja nemohla přát. Vsadila proto všechno na jednu kartu. Družina následujícího dne (*případně večera*) najde pode dveřmi svého pokoje tajemný dopis, který je zve na noční setkání. Tím začíná celý hlavní příběh.

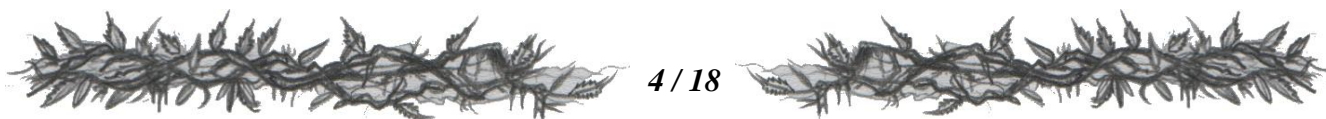
3. Úvod pro družinu (*přečíst*)

„Konečně!“ zajásal kdosi, když jste se vynořili z hustého lesa. Na jihu před vámi se tyčily mohutné hradby královského města Milford. Mokrý střechy strážních věží vrhaly matné odlesky zapadajícího slunce. V dálce nad obzorem se všemi barvami tetelila duha jako malá odměna za prudký liják, který vás před deseti minutami promočil až na kost.

Přidali jste ještě více do kroku. Nikdo z vás už nechtěl strávit další noc pod širým nebem. Poslední tři týdny toho na vás bylo až moc. Setkání s podivnou sektou a bahenním démonem vám nedávalo spát. Rozmazané obrazy těch hrůz se vám neodbytně vracely do snů i vzpomínek. Nebylo snadné je zaplašit pryč. V tom se náhle v dálce ozvalo dunění zvonu. Dali jste se společně do běhu. Věděli jste, že až skončí klekání, městské brány se až do rána uzavrou.

Naštěstí jste doběhli právě včas. Stříbrňák, který jste hodili zamračenému strážnému, udělal své. Zadržel pro vás dubová vrata otevřená a vy jste se tak ještě dokázali prosmýknout dovnitř. Neznal vás a vy jste neznali jeho. Peníze však znají a milují všichni.

Když jste prošli na druhou stranu, ponořili jste se do stínu hradeb. Domy kolem vás už tonuly v šeru a pouze některé zdobilo blikající zlatavé světlo. Neváhali jste ani minutu a vyrazili směrem ke starému rynku. Do vaší oblíbené krčmy „U Lipového květu“. I dnes tu bylo narváno. Hostinský Tibor si vás ale pamatoval a rád pro vás brzy našel volný pokoj i stůl. „Bohové, díky za to!“ Teď už jen pivo, polévku a pořádný spánek. Zítra bude dost času na to najít starého Langa a dojít si pro odměnu.





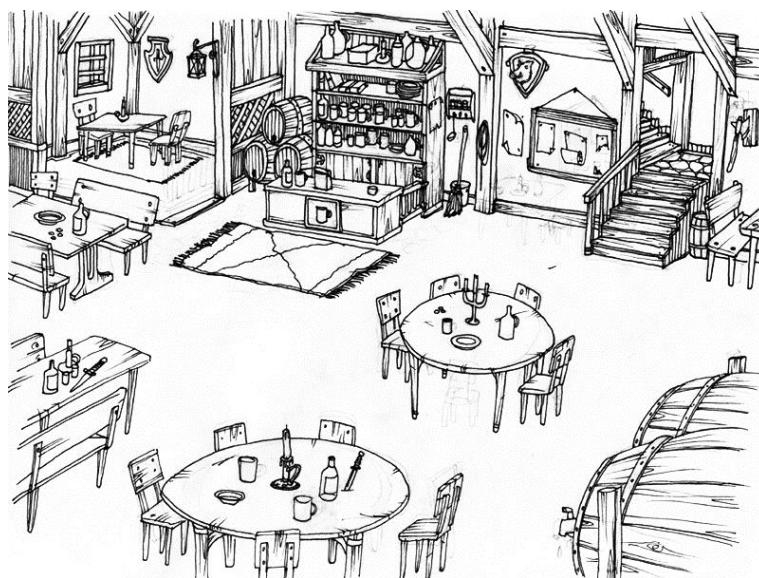
4. Aktuální situace a úvod do hry

Tuto část podej družině volnou formou ihned po přečtení „Úvodu pro družinu“ :

Družina dorazila do Milfordu a usadila se v hospodě „U Lipového květu“. V tomto městě není poprvé a tento hostinec všem jejím členům vyhovuje. Před třemi týdny navíc právě v této krčmě dostali svůj předchozí úkol. Měli vypátrat zmizelou dodávku koření a piva od místního obchodníka. Cesta je zavedla na sever k podivné vsi ovládané šílenou sektou. Kromě mrtvých členů obchodní karavany narazily postavy navíc na nebezpečného bahenního démona. Po všech těchto událostech je celá parta velmi šťastná, že je konečně zpátky ve městě a že noční můry zůstaly daleko za nimi. Ráno chtějí sdělit smutnou zprávu o osudu členů karavany jejich „zaměstnavateli“ - obchodníku Albertu Langovi. To jeho vozy před časem zmizely. Jako důkaz mu družina dovezla váček koření se znakem jeho firmy. Dnes už jsou však všichni příliš unavení. A tak se rozhodnou, že na smutné obchodní jednání a vyzvednutí odměny bude dost času ráno.

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

Prítomnost družiny vzbudí v krčmě zcela jistě velkou pozornost. Ostatně oblečení a zbraně postav nenechají nikoho na pochybách, že mají před sebou ostřílené dobrodruhy. O historky takových lidí je vždycky velký zájem. Proto je jasné, že se štamgasti budou vyptávat a budou zvědaví. Někteří dokonce rádi zaplatí celé partě jídlo a pití, jen aby si poslechli zajímavé a dobrodružné vyprávění. Možná zde bude dokonce někdo, kdo už družinu viděl před třemi týdny při jejím setkání se starým Langem. Přeci jen, tak bohatý člověk se do hospod běžně nevydává. Tehdy to vyvolalo velký poprask a dodnes nikdo pořádně neví, co tu ten zbohatlík vlastně chtěl.



Bylo by tedy dobré zahájit hru příběhy, které družina odvypráví mnohým zvědavcům. Samozřejmě, že si hráči mohou (*a budou muset*) vymýšlet. Dej jim prostor a nemusíš jim povídat všechny detaily předchozího dobrodružství. Jejich motivace je jasná – večere zdarma, bard slíbil, že o nich složí píseň atd. Čím lepší vyprávění o sektě a démonovi, tím lépe pro všechny. Výsledkem pak bude, že se drby o elitních dobrodruzích roznesou městem, s každým vyprávěním mezi lidmi porostou, a k Tanji se donesou v úplně jiné (ale dostatečně epické) podobě.





5. Časová osa příběhu a sled událostí

- Den -92 Příjezd trpaslíka Rolanda a jeho družiny do Milfordu (*předání dračích orgánů gildě*).
- Den -21 Tanja Von Tabald se dovídá o tom, že cech Hexaedr má dračí srdce a chystá se na cestu.
- Den -6 Alchymistka Tanja dorazila do Milfordu a začíná průzkum terénu.

Den -1 15 minut - Družina dorazí do Milfordu a vypráví příběhy o svém dobrodružství.

Den 0 20 minut

- 8:00 – Návštěva sídla obchodníka Alberta Langa (zemřel).
- 8:30 – Jeho syn Henry slíbil družině večerní schůzku a vyrovnání.
- 10:30 – Tanja se dovídá o nějaké družině.
- 12:00 – Tanja začíná družinu nenápadně sledovat.
- 16:30 – Dopis s prosbou o schůzku je podstrčen pod dveře pokoje družiny.
- 21:15 – Setkání družiny s Henrym Langem v hospodě „U Lipového květu“.
- 00:00 – Setkání s Tanjou (Valerianem) u staré márnice:
- přijetí úkolu vykrást cech a informace o jeho ochraně (i proti magii)
 - převzetí zálohy
 - převzetí LEKTVARU PRAVDY, případně dalšího vybavení.

Den +1 15 minut - DOPOLEDNE A ODPOLEDNE:

- průzkum okolí sídla gildy a budovy samotné
- o Možnost audience v patře +1 a krádež klíče ke skladu (u mistra oboru)
- možnost zjištění informací o sousedním domu gildy – rezidence vinaře Clauda
- sledování frekvence pohybu a střídání stráží
- sledování odchodu většiny členů cechu do jejich domů a rezidencí ve městě.

15 minut - VEČER:

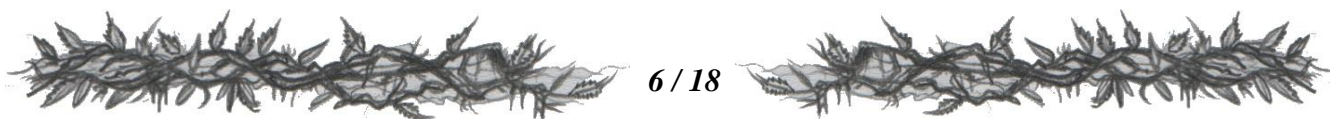
- sledování jednoho z alchymistů (*rezident Fábius*) do hospody „U Hada“
- o Použití jedu pravdy
 - o Získání klíče od laboratoře, map a informací (včetně povídaček o kódu k sejfu).

Den +1 / +2 - NOC:

- 15 minut** přesun na střechu budovy
- pacifikace nebo odlákání stráží v sále pod skleněnou kupolí
- pacifikace strážného před dveřmi laboratoře
- průnik do laboratoří (klíč Fábia) – patro -1
- 15 minut** průnik do skladiště (klíč mistrů oborů) – patro -2
- o Pokud postavy klíč nemají, lze získat v obytné části (patro +2)
- 25 minut** průnik do sejfu (*hádanka*)
- o Možný souboj s elementálem, pokud vyprší čas
- setkání u staré márnice a předání zboží a odměny + opuštění města

Den +2 a více:

- možnost sledovat Tanju do Ithieny (*2 týdny cesty*)
- možnost prchat před agenty gildy (*týden*)





6. Předpokládaný průběh událostí

Níže uvedený postup napříč dobrodružstvím je jen jedním z mnoha. U her na hrdiny je velký prostor pro fantazii hráčů a zvláštní schopnosti jejich postav. Není proto nutné tlačit hráče do této varianty příběhu, pokud je napadne jiná. Tento scénář je možná ukáзка, jak lze celé dobrodružství vyřešit.

Den -1 (20:30)

Družina dorazila do města a v krčmě „U Lipového květu“ vypráví temné a strašidelné příběhy o tom, co zažila v bažinách. Za to dostane dobré jídlo, pití, slib písňe o hrdinech a klidně i nějaké mince, pokud o to bude stát. Nic dalšího se už večer zřejmě neodehraje a postavy půjdou spát.

Shrnutí dne:

družina dorazí do města a na naléhání lidí vypráví před spaním historky.

Den 0 (Ráno – 8:00)

Druhého dne po snídání vyrazí družina k sídlu Alberta Langa a jeho obchodní společnosti. Na budově visí černé sukno a je jasné, že je něco špatně. Družina by se měla dovědět, že na starého Langa už toho bylo moc a že před dvěma dny zemřel na mrtvici. Služebnictvo v domě truchlí a Langův syn Henry chystá otcův pohřeb. S postavami se nebude chtít bavit (*právě kvůli vyřizování pohřbu i neodkladných záležitostí kolem obchodu – zdá se, že otec prodělal hodně peněz právě obchodem se vzácným kořením. To a strach z dluhů ho také nakonec stálo zdraví a život.* Henry Lang však družinu poprosí o strpení a nabídne jim setkání za několik hodin (večer) „U Lipového květu“, kde proberou detaily celé akce a případné vyrovnání.

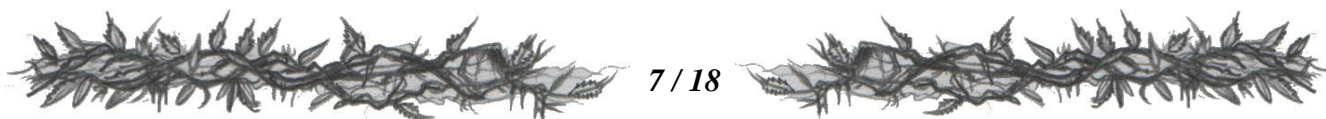
(Průběh dne)

Jak družina stráví den, není až tak důležité. Nákupy, zevlování, výslechy? (*Nemělo by to zabrat mnoho času.*) Dá se předpokládat, že budou mít podezření, zda za smrtí obchodníka není něco jiného. Od lidí i sluhů se však mohou dovědět jen nějaké drby, že starý pán chtěl investovat do nákupu a prodeje vzácného koření, když se mu objevila vzácná možnost. Poté, co se konvoj ztratil, byl však naprosto zoufalý. Prý si půjčil nějaké peníze, ale nikdo neví od koho a kolik. Všichni svorně odkazují na to, že víc neví a že všechny dotazy dokáže zřejmě zodpovědět Langův syn. S ním se postavy uvidí večer.

Během dne začne každopádně družinu nenápadně sledovat Tanja. Je pravděpodobné, že čas od času mění podoby a tak nevzbudí podezření. Když dojde k názoru, že by to mohli být ti, kteří jsou vhodní pro její úkol, provede první krok. Přejde do krčmy „U Lipového květu“, kde dobrodruzi bydlí, a pode dveřmi jim zanechá zprávu. V ní poprosí družinu o půlnoční setkání u staré márnice.

(Večer)

Je celkem jedno, kdy se družina vrátí zpět do krčmy. Jisté je, že u dveří najde dopis od Tanji. Samotné jednání s Herbertem Langem už nic nového nepřinese. Mladý obchodník řekne, že je rodina ve velmi těžké finanční situaci a pokud družina nezajistila náklad, je zřejmě všechno ztraceno. Ať tak či onak, není schopen vyplatit slibovanou odměnu. Sám neví, kde všude otec dlužil, a co bude. Proto dá družině aspoň symbolických 50 zlatých (*celkem, ačkoli starý Albert Lang slíbil 50 zlatých na hlavu*). S tím bude jednání u konce. Mizerná finanční bilance družiny a také zvědavost by měly posunout všechno dál.





(Půlnoční setkání)

Tanja dorazí ke staré márnici (*místo setkání*) krátce po půlnoci. Má změněnou podobu na muže středního věku – Valeriana. Představí se právě tímto jménem a družině řekne, že pro ni má královsky zaplacený úkol. O sobě nebude chtít prozradit vůbec nic. Pokud na to družina nebude chtít přistoupit, tak má nachystanou i krycí legendu:

- bude tvrdit, že zastupuje spolek, který velmi touží po obsahu jistého skladu. Důvod, proč po něm touží, je prostý – černý trh a obchodní příležitost daleko mimo království. Právě proto je tato organizace ochotná zaplatit velmi vysokou částku, aby tyto věci pro potenciální klienty získala. Podmínka, která je s tím spojená, je: „**ŽÁDNÉ OTÁZKY**“. Organizace nechce vědět nic o těch, kteří úkol splní, a ani družina nepotřebuje vědět víc o organizaci. Nikdo nebude o úkolu nikdy mluvit (*už jen proto, že pomsta Hexaedru by byla děsivá a smrt by byla vítaným vysvozením po dlouhém mučení při výslechu*). O něco takového nikdo nestojí.

- vyplacení případné odměny proběhne ve dvou fázích. Záloha (1/3) může být vyplacena okamžitě, zbytek (2/3) až po odevzdání zboží. Ať už bude kdokoliv z družiny při akci spatřen, nebo ne, družina hned po předání zboží musí zmizet z města. Pokud budou postavy chtít, dostanou od organizace darem speciální amulety. Ty je dokáží na několik dní ukrýt před pátrací magií. Mezi tím by se všichni měli dostat dál, než je budou kouzla schopna najít. Je jen na družině, zda o tento dárek bude stát nebo ne.

Dá se očekávat, že družina bude diskutovat nad tím, zda úkol vzít anebo ne, a také, co je vlastně cílem. Tanja se bude snažit odvést pozornost trochu jiným směrem – nebude chtít, aby družina ukradla pouze srdce. Zaměří jejich pozornost na flakony s dračí krví a pak (*mimoděk*) přidá i popis srdce a oka, které by se mohly také hodit. Dračí krev bude neustále zdůrazňovat. Ale neopomene říct větu, že celá zakázka platí, pouze pokud postavy dodají **VŠECHNO ZBOŽÍ** – krev, srdce i oko. Cílem je samozřejmě zmást i Hexaedr jako takový.

V neposlední řadě pak Tanja požádá postavy, ať jdou blíž a ve skrytu márnice rozsvítí malou lucernu. Na kus látky vysype průhledné různobarevné drahé kameny. Některé dokonce o velikosti nehtu dospělého muže. I laik odhadne, že mají cenu okolo 2000 zlatých. A dle Tanji jde pouze o zálohu!

- V tuto chvíli už by mělo být zřejmě rozhodnuto. Postavy se maximálně mohou zeptat na víc detailů. V tom případě jim Tanja poví o tom, že cílem je budova gildy jménem Hexaedr. Někde v ní je sklad vzácného zboží, a do něj je potřeba se dostat. Může postavám popsat, kde budova cechu je, ale sama neví, jak to vypadá uvnitř. Maximálně jim může popsat hlavní sál, kde lze požádat o audienci nebo kde lze nakupovat alchymistické zboží. Kde přesně je sklad také neví. Jen ví, že tam je.

- Družině by měla být také předána informace o tom, že budova cechu je chráněná proti magii. Není možné se teleportovat dovnitř ani ven a při jakémkoliv kouzlu seslaném uvnitř se spouští poplach (*použití magie detekují malé modré krystaly u poplašných zvonků, které jsou propojeny v celé budově*).

POZNÁMKA: Tady by možná mohli hráči debatou dojít k tomu, že hlavní problém bude zjistit, kde ty věci vlastně jsou. Je možné je (*prostřednictvím Tanji*) dotazy směřovat k tomu, aby si sami odpověděli – **NĚKDO** to určitě ví = někdo, kdo je uvnitř = musíme zjistit kdo tam je a získat od něj informace.

V takovém případě Tanja (Valerian) může pochválit družinu za dobrý plán a nabídnout jim pomoc v podobě „Lektvaru pravdy“. Popíše jim, že když ho někomu vlijí do pití (*jde o malou lahvičku s čirou tekutinou bez chuti a zápachu*), bude s nimi jednat jako s nejlepšími přáteli, bude povídat a popravdě jim odpoví na jakoukoliv otázku. Nevýhodou je, že lektvar účinkuje jen zhruba pět minut a cíl pak upadá na 24 hodin do hlubokého spánku, po kterém následuje ukrutná bolest hlavy podobná kocovině. Pokud by družina žádala i nějaké další vybavení, může zde během dne zanechat seznam. Další noc budou



Dračí Hlídka

hra na hráiny



v márnici věci k vyzvednutí (*vesměs uspávací - kontaktní či vdechovací - jedy*), případně další vybavení dle vyžádání.

- Poslední, co Tanja družině sdělí, je to, že sebou musí hodit. Úkol je třeba splnit do dvou dnů (*má obavy o svého praděda, jehož stav je touto dobou už asi kritický*). Také znovu zdůrazní, aby postavy byly opatrné a že smyslem akce rozhodně není brát někomu život! Pokud k tomu dojde, bude to politováníhodné, avšak v ideálním případě při loupeži NIDKO nezemře!

- Jakmile bude úkol splněn, setkají se všichni opět u márnice a znovu o půlnoci.
- Pak Valerian zmizí v uličkách a s použitím teleportačního prstenu setrese případné pronásledovatele.

Shrnutí dne:

- *družina navštíví Langa a zjistí, že je mrtvý + domluví večerní vyrovnání se synem*
- *najde se dopis s žádostí o setkání o půlnoci*
- *družina se setká s Langem mladším a dostane chatrnou odměnu*
- *vyrazí se na půlnoční setkání, kde je jim zadán nový úkol s následujícími podmínkami:*
 - *dostanou zálohu (1/3 částky v drahých kamenech v hodnotě cca 2000 zlatých).*
 - *mají ho splnit do 48 hodin a nezabíjet lidi, pokud to půjde*
 - *ví, kde je místo, kde mají hledat, ví, že je chráněno proti magii, ale neznají víc*
 - *mají začít přemýšlet, jak to vlastně splnit – sehnat někoho zevnitř*
 - *mohou dostat Lektvar pravdy (případně nějaké jedy a užitečné věci pokud si řeknou)*
 - *mají získat dvě lahve dračí krve, dračí oko a srdce*
 - *vše mají odevzdat opět o půlnoci (zítra nebo den poté) u márnice.*

Den 1 (RÁNO – 8:00)

Druhého dne po snídani by měla družina začít s prvním průzkumem. Zjistit, kde je sídlo gildy. Případně, že nemá moc dobré jméno (hlavně mezi alchymisty). Mezi bohatšími lidmi se mohou dovědět, že od doby co je tu Hexaedr spousta menších alchymistů zavřela krámky a vše je teď dražší, nežli dřív.

Sídlo gildy je v lepší čtvrti kousek od hradeb. Kolem jsou honosnější domy místních obchodníků. Budova samotná je vysoká asi jako třípatrový dům, je kamenná a všechna okna na sobě mají masivní mříže. Působí spíše jako pevnost nebo vězení. Na střeše je velká kupole z vitrážového skla vsazeného do důmyslně vytvořené sítě z tenkých kovových drátů.

Po vstupu do budovy všechny ohromí (to je také smyslem) velké předsálí, kde jsou přepážky několika úředníků a alchymistů. Skleněná kupole propouští světelné paprsky a rozehrává důmyslnou hru na kamenné podlaze. Na zdech jsou obrazy činovníků cechu atd. Kolem stěn jsou skříně a u pultů symboly oborů alchymie i ceníky v papírových deskách. Na vyvýšeném stupni u dveří hlouběji do budovy stojí masivní stůl, za kterým je administrátor cechu. Vedle něj stojí dva statní muži z ochranky. Další jsou u hlavního vchodu budovy a někteří procházejí i kolem sídla (venku). Hlouběji do budovy se běžně nelze dostat. V případě, že by postavy využily nějakou rozumnou historku, může jim administrátor zajistit setkání s někým z výše postavených členů cechu v prvním patře budovy. Do druhého patra ovšem dostat nelze (stráže) a stejně tak do sklepů (stráže a podivný mechanismus na zdi).

Pozor, všude v budově je možné vidět velké zvonce spojené podivnými drátky. U každého zvonku světélkuje malý modrý kamínek (*jde o nějakou formu poplašného systému*). Na některých zdech si lze všimnout (*při troše pozornosti*) malých, umně skrytých páček, od kterých vedou podobné drátky.





Drací Hlídky

hra na hráiny



(Odpoledne / Večer)

Pokud by postavy sledovaly budovu, mohou si povšimnout, jak se později odpoledne začnou trousit někteří členové cechu pryč (*mají své luxusní domy v této čtvrti*). Také si mohou všimnout, kudy se pohybují strážé (*venku kolem budovy*) a že jim jedna obchůzka trvá zhruba deset minut. Navečer vystřídají ranní směnu hlídek nové posily. V budově pak zůstane jen minimum členů. Na dveřích se objeví cedule zavřeno a přede dveřmi stojí hlídka (*dva muži*).

Ze sídla gildy se však později vytrousí ještě další muž (*mladý alchymista Fábíus*). Ten vyráží do hospody „U Hada“ na pivo. To je případně příležitost pro družinu, aby použili Lektvar pravdy a získali mapy a informace o pastech a zabezpečení. Stejně tak od něj lze získat klíč k laboratořím.

DŮLEŽITÉ: Pokud postavy lektvar použijí, upadne Fábíus po výslechu na 24 hodin do bezvědomí. Je dost možné, že se po něm budou v gildě shánět. Hlavní však je, že se po této lhůtě probere a bude si pamatovat, že ho někdo vyslyšel (*dokonce, že řekl mu všechno, co věděl*) a také to, jak dotyčný nebo dotyční vypadali. To by byl konec pro celou akci.

Shrnutí dne:

- obhlédnou město a umístění budovy gildy

- vedle stojí dům obchodníka s vínem (*Pierre Claud*), který je v dosahu - střecha
- četnost a rychlost pohybu stráží na perimetru.

- obhlédnou interiér budovy

- strážé, rozmístění dveří
- nádherná vitrážová kupole!

- MOŽNOST dostat se na audienci u někoho výše postaveného

- v tom případě teoreticky šance ukrást klíč k podzemnímu skladu.

- vytěžení informací z Fabia po použití lektvaru pravdy:

- mapa celé budovy
- informace o pastech a jak je deaktivovat
- klíč od laboratoře
- informace o sejfu (co se povídá o skládání kódu na zámku):

„Povídá se, že dole ve skladu je nějaký sejf a na něm nějaký zámek. Prý musí být v úplné rovnováze, jinak nastane ohnivě peklo. Ale fakt nevím, co to může znamenat“.

Den 1 případně Den 2 (noc) - AKCE

Postavy se mohou pokusit dostat do sídla gildy přes střechu (*jsou tam dveře s pastí a za nimi schody, kterými lze projít budovou dolů*). Je však nutné zbavit se hlídky (jeden muž), která tam je. Případně lze pokračovat přes skleněnou kupoli lanem do hlavního sálu. Přístup na střechu je možný buďto lezením z ulice, případně „přechodem“ se střechy či z okna sousedního domu. Zdejší panstvo (*pan Claud a jeho žena Berenice*) jsou pryč a bylo by pouze potřeba se nějak zbavit starého majordoma France.

Po zdolání střechy a odstranění sklíčků se dá slanit dolů do hlavní síně. Jsou zde ale dva strážní, kteří hrají karty (*postavy je uvidí dole hned ze střechy*). Je otázka, jak se jich elegantně zbavit (*klidně bušením na dveře z venku nebo něco podobného*). Strážní mají klíč od hlavních dveří. Dveře dále do budovy (*za pultem administrátora*) jsou odemčené.





Směrem nahoru se lze dostat ke kancelářím v prvním patře a k oddělenému schodišti do druhého patra, kde jsou pokoje pro hostující alchymisty a strážce (*a schody nahoru ke dveřím na střechu, ve kterých je zabudována ochranná past*).

Směrem dolů vedou schody až k mohutným dveřím. U nich je na hlídce další strážný. Hlídká tu dveře s podivným zařízením na zdi. Do něj patří klíč (*který mají všichni alchymisté, včetně Fábía*). Jakmile se postavy dostanou níže, projdou laboratořemi, a u všech dveří budou v bezpečí (*Fábíus jim řekl o všech pastech*). Na konci patra je však schodiště dolů a u nich masivní dveře. Tam už však běžní alchymisté měli zákaz vstupu a mohou sem pouze mistři oborů. Proto ani Fábíus nevěděl víc o tom, co je dál a jak je to zabezpečeno.

U vchodu do hlavního skladu je potřeba použít klíč někoho z mistrů (*bud' už ho mají ukradený z audience v kancelářích gildy anebo ho mohou získat z ložnice mistra oboru v druhém patře*)

Ve skladu samotném je pak několik dveří (*zajištěné různými pastmi – naprosto všechny = práce pro zloděje nebo sebevraha ve stylu pokus/omyl*). Ve středu místnosti je navíc podivná šesticípá hvězda v kruhu, která vyzařuje manú (*postavy citlivé na energie to mohou vnímat – alchymista / kouzelník atd.*).

Vchod do hlavního trezoru je chráněn jakousi skládačkou. Při dotyku se spustí časomíra. Pokud se skládačka nedá dohromady včas, v šesticípé hvězdě se zformuje elementál ohně a zaútočí na postavy.

V případě, že se postavy dostanou až do trezoru, najdou vzácné flakóny mnoha barev a ve speciálních schránkách také několikero očí a několikero srdce. Každý exponát má navíc své inventární číslo (*a ve stole je šuplík s inventární knihou*). Lze tak snadno zjistit, co je co.

Pak už jen zbývá dostat se ven, přidat předměty, získat odměnu a zmizet z města hned za svítání. Ideálně ještě předtím, než se mění strážce. Když se postavy vzdalují od města, měly by zaslechnout hlasité dunění městských zvonů, které vyzvánějí na poplach.

Shrnutí dne:

- **průnik na střechu budovy gildy**
 - **odstranění strážného na střeše**
 - **odstranění pasti ve dveřích do druhého patra a průchod budovou NEBO**
 - **opatrné odstranění skleněných tabulek bez upozornění strážní dole**
 - **eliminace pozornosti strážní v hlavní hale (uspávací jed – šipka nebo rozbitý flakón?)**
- **průnik do budovy**
 - **vstup hlouběji do cechovní budovy nahoru do 1. a 2. patra, ložnice mistra cechu klíč**
 - **POZOR: V prvním patře hlídá strážný kanceláře a archiv**
 - **vstup hlouběji do podzemí (laboratoře)**
- **průnik do laboratoří**
 - **nutno odstranit strážného před dveřmi**
 - **nutno použít klíč Fábía**
- **průnik do skladu**
 - **nutno použít klíč mistra některého alchymistického oboru (nebo magie / zlodějina)**
- **vstup do sejfů**
 - **odkódování v časovém limitu, jinak zjevení elementála ohně a souboj**
 - **po odkódování vykradení správných exponátů (čísla v inventární knize v šuplíku)**
- **přesun k márnici v chudinské čtvrti**
 - **odevzdání předmětů, sebrání odměny**
 - **opuštění města po splnění úkolu.**





Den 2+ ?

Pokud by postavy zvládly odehrát celý příběh dříve, nežli za dvě hodiny, lze jej nastavit pokračováním. Jedna varianta je sledování alchymistky Tanji (*proměněné v muže*), která už po získání předmětů nedává tolik pozor. Družina tedy může zjistit, že se jednalo o dívku. Může ji dokonce dále sledovat a zjistit, že ráno vozem opouští město na západ k hlavnímu městu Ithienu. Lze z toho udělat sledovací akci a postavy odměnit tím, že zjistí, o koho se jedná a že dorazila do věže věhlasného alchymisty.

Varianta druhá je útěk před pronásledováním ze strany Hexaedru. Aby však uspěli, budou muset postavy pronásledovatele likvidovat a pokusit se dostat co nejdál. Nebo najít pomoc někoho, kdo gildu nesnáší.

7. Cizí postavy a NPC

Henry Lang – mladý obchodník (*člověk*)

- asi 170 cm vysoký, dobře stavěný mladý muž
- věk zhruba 30 let
- ustaraný výraz tváře, husté obočí a licousy po stranách tváří
- velmi pěkné oblečení zdobené zlatou nití na modrém brokátu

ROLE: *vyplatí družině zlomek odměny za předchozí dobrodružství (čas má až večer)*

Tanja von Tabald (*člověk, alchymistka*)

- asi 160 cm vysoká
- věk zhruba 25 let
- zrzavé vlasy a zelené oči
- oblečená do cestovních šatů tmavé barvy a kápě
- na krku nosí amulet ve tvaru slunce s rubínem

Valerian – zadavatel úkolu (*člověk – alternativní proměna Tanji*)

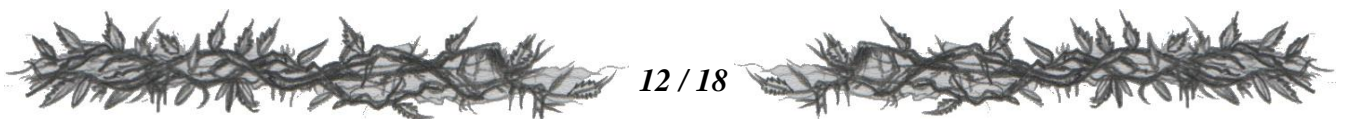
- asi 180 cm vysoký
- věk zhruba 45 let
- hnědovlasý a svalnatý chlap
- má černé, přísné oči, husté obočí a vystouplé lící kosti
- oblečený v běžných kupeckých šatech a nijak nápadný na první pohled

ROLE: *zadavatel(ka) úkolu, vyplatí odměnu a dá postavám lektvar pravdy*

Tibor – hostinský (*hobit*)

- asi 130 cm vysoký, kulatý hobit
- věk zhruba 60 let
- kulatoučký, rudolící, kolem pasu ušmudlaná zástěra, na hlavě “zmijovka” a v puse neustále bafající fajfka

ROLE: *nápověda o městě a pomoc směřovat postavy (třeba k vypravování příběhu za nocleh).*





Dračí Hlídka

hra na hrádky



Fábius - tovaryš alchymie (*hobit*)

- asi 130 cm vysoký, hubený hobit
- věk zhruba 20 let
- hnědé kudrnaté vlasy a jasně modré oči, růžolící tváře
- zvláštní na něm je to, že občas zadržává nebo koktá
- na sobě má tuniku s cechovním symbolem (*šesticípá hvězda*)

ROLE: má u sebe klíč od laboratoře, zná zhruba budovu (může nakreslit mapu) a má informace.

Moore - Mistr oboru a medicus (*člověk*)

- asi 180 cm vysoký, velmi hubený muž
- věk zhruba 50 let
- nepřírozeně pohublá tvář zdobená kostěnými brýlemi na orlím nose
- velmi nerudný a nepřátelský – dokáží ho ale zcela změnit finance nebo vzácné suroviny

ROLE: má u sebe klíč od skladu.

DALŠÍ UŽITEČNÁ JMÉNA

alchymisté	Nestor, Petersen, Englund, Kalim
žoldáci	Sochor, Kůstka, Přéma, Hartl
majordomus	Franc (<i>v domě obchodníka s vínem Pierra Clauda a jeho ženy Berenice</i>)
další postavy	Janice, Klajda, Bořek, Furi, Jednooký Hrun, Halk

OHNIVÝ ELEMENTÁL

- Životy:** 95
ÚČ: 7 (+ zranění ohněm za 1k6)
OČ: 3 (běžné zbraně působí čtvrtinové zranění, stříbrné a magické zraňují v plném rozsahu, voda a ledová kouzla za dvojnásobek, jiná kouzla dle úvahy PJe. Oheň a olej – hořlavé věci ho lečí a posilují).

Elementál ohně je bytost povolána z vyšších sfér. Střeží sejf a v případě nelegálního pokusu o vniknutí do něj přichází na svět s úkolem eliminovat každého narušitele v místnosti. V takovém případě se nejprve místností přelije vlna horka a oslňující záře. To trvá zhruba tři vteřiny, než je jeho příchod ukončen. Následně záře zeslábne a před postavami stojí mohutná (*asi 200 cm vysoká*) bytost, podobná svalnatému muži. Je celá v plamenech (*aniž by jí to však nějak vadilo*).





8. Popis lokací

Milford

- Královské město a pevnost na severozápadě Othionu.
- Má téměř deset sáhů vysoké, bělostné hradby, zdobené podivnými chrliči a démony.
- Středem města vede kamenným kanálem od severu k jihu řeka Plesná.
- Jsou zde i další menší „kanály“, které rozvádějí vodu do všech čtvrtí.
- Ve městě je několik tržišť.
- Na jednom z nich (*Starý rynek*) je hospoda „U Lipového květu“ (kde postavy začínají).
- V jedné z ulic je také hospoda „U Hada“, kam bude možné sledovat alchymistu Fábía.
- Ve městě je luxusní čtvrť obchodníků, které dominuje náměstí, na jehož konci stojí budova gildy.
- Vedle ní se z jedné strany vypíná vysoký dům vyhlášeného obchodníka s vínem (Clauda).

Budova cechu Hexaedr

- Budova cechu má tři patra.
- Nahoře na střeše je dominantní skleněná kupole plná barevného skla (*klene se nad velkou halou uvnitř budovy samotné, kde je možné nakupovat a řešit kontrakty*).
- Od střechy dolů do haly je to 15 sáhů
- Dole v hale vykreslují skla na podlahu nádherné motivy čtyř elementů a paprsky vrhají pruhy barev směrem dolů – budí to úžas.
- V přízemí (*za hlavní halou*) je užitečné zázemí (*kuchyně, prádelna a podobně*).
- V prvním patře jsou kanceláře cechu, archiv atd.
- V druhém patře pak jsou pokoje pro hosty a rezidenty (*vesměs ložnice*).
- Ve sklepě (*patro -1*) jsou laboratoře a sklady surovin.
- V druhém podzemním patře je hlavní sklad a jeho část zabírá i velký sejf (*samostatná místnost*).

STRÁŽE:

- Budovu neustále obchází hlídka dvou strážných cechu (obejdou ji většinou za deset minut, zastaví se před hlavními dveřmi, poklábosí a znovu ji obejdou).
- V hlavní hale jsou dva strážní v noci a přes den čtyři.
- Další strážný hlídá v noci vchod k laboratořím a jiný pak vchod ke kancelářím v prvním patře.
- Stráže se střídají dvakrát denně (*v 6 odpoledne, když se budova cechu zavře a v 6 ráno, hodinu před otevřením*).
- Dva z „ranní směny“ přespávají ve druhém patře a mohou se rychle přidat do akce.

POPLACH:

- V případě spuštění poplachu se okamžitě hlasitě rozezní zvonky po celé budově i po jejím obvodu směrem ven do města.
- Zároveň dojde k automatickému zablokování všech zámků v patře +1, -1 a -2.
- Po spuštění poplachu se do akce zapojí městská garda (*do tří minut první hlídka*).
- Rovněž se do akce připojí spící rezidenti (*dva strážní a 8 alchymistů*). Ti mají poměrně slušné magické vybavení (*prsteny na blesky a podobně*).

Stará márnice

- Nachází se v chudinské čtvrti, kde je také dávno nepoužívaný hřbitov
- Poblíž stojí opuštěná kaple s vytloučenými okny – v ní má Tanja přechodně svou základnu.
- Márnice má okna zevnitř zatemněná těžkými kůžemi, které tu někdo nachystal, aby případné světlo nevzbudilo pozornost žebráků, nebo stráží.



9. Užitečné tipy

Zahájení příběhu

Celý příběh lze samozřejmě začít i úplně jinou formou. Družina může dorazit do města s už předem daným úkolem a ten jí můžeš zadat kdekoliv jinde. Může také jít o iniciační obřad pro zloděje nebo alchymisty do jakéhokoliv elitního tajného spolku (*tj. Kdokoliv v družině, kdo chce být adeptem nějaké tajné organizace, dostane úkol a bude pak na něm, jak přemluví družinu, aby mu s tím pomohla*). Je nekonečno variant, jak celou hru nastartovat s kompletně jiným pozadím.

Pokud bys však zůstal u stávajícího úvodu, máme pro tebe ještě jedno doporučení. Někdy hráči mohou mít problém přijmout „zlodějský“ úkol. V takovém případě je dobré dát celé akci morální zdůvodnění – může jim být to, že cech zničil spousty malých alchymistů a někteří pak skončili život sebevraždou (*kterýkoliv alchymista v družině by mohl být ochotný tohle potrestat*). V nouzi nejvyšší lze prozradit i to, že srdce je nezbytné k záchraně života dobrého člověka. Tím se však změní okolnosti, protože v případě prozrazení družiny se zdiskredituje i zadavatel.

Místa a herní lokace

Pro tento příběh existuje několik míst, která jsou zmíněna především v pozadí příběhu pro PJe. Jedná se o město Milford, kde se odehrává celé dobrodružství, ale také království Othion a jeho hlavní město Ithien. Tím vším se však nemusíš příliš trápit. Dobrodružství lze klidně umístit kdekoliv ve tvém světě. Stačí ti k tomu město a v něm alchymistická univerzita.

Měření času při postupu příběhem

Příběh je extrémně časově limitován, což je dáno formátem turnaje. V časové ose je proto naznačeno, kolik minut by měly postavy maximálně v dané části příběhu strávit. Pán Jeskyně (*pokud chce udržet dvouhodinový blok*) by měl být soudný a postavám trochu pomoci (*nezdržovat je na nepodstatných věcech a dávat jim šanci postoupit v příběhu – spojovat si informace a jít dál*). Nesmí to být ovšem za cenu toho, že by se hráči cítili příběhem protlačováni. V tom případě je lepší, když se budou věci dít přirozeně. Vždy je šance, že se časovou ztrátu podaří družině dohnat v jiné části hry.

Alternativní měření času ve dvou herních situacích

Ve hře jsou dva klíčové okamžiky, kdy se hraje o čas. Jsou jimi výslech Fábria při použití Lektvaru pravdy a pak také otevírání zámku k sejfům. U obou těchto situací je vhodné vyměřit omezený čas (*běžně max. pět minut na možné akce hráčů*).

DOPORUČENÍ: Aby hra získala na dramatičnosti, lze pro toto měření času použít přesýpací hodiny, nebo zbytek dortové svíčky. Ta nevydrží svítit déle než pár minut (*vyzkoušej si to na stejně dlouhé svíčke před hrou*). Hráči by měli cítit, že zhasnutí svíčky nepřinese nic dobrého.

Mapy a ochranka

Na konci příručky najdeš několik map, které vyobrazují budovu gildy. Pokud máš na hru více času, není problém podzemní patra dále rozšířit. Laboratoř tak velkého cechu by si jistě zasloužila více prostoru. Podobně je na tom i sklad, kde by mohlo být více místa mezi schody a sejfem pro zjevení elementála. Stejně tak můžeš změnit počet vstupů do budovy a omezit je třeba jen na jediný - hlavní bránu.

V noci je pro gildu běžné mít jednoho muže na střeše. Další dva v hlavním sále a po jednom u vchodu do laboratoře a u kanceláří. Minimálně dva další pak obchází budovu. Zbytek můžeš rozšířit podle množství vchodů do budovy, případně momentální situace ve městě či síly družiny.



Budova cechu a ochrana proti magii:

Budova alchymistického cechu je samozřejmě perfektně chráněna proti použití magie. Kdyby ne, dávno by jí vybral první kouzelník, který by se motal kolem. V samotných stěnách a u střechy jsou uchyceny malé krystalky, které ruší magii. Zároveň jsou provázány s varovným systémem. Není proto možné použít teleport ani žádné podobné kouzlo pro snadný průnik. Zároveň krystalky rozruší strukturu existujících kouzel. Dojde k tomu, pokud by byl někdo pod účinkem kouzla (např. *Neviditelnost*), případně by někdo použil kouzlo Dvojník a nechal iluzi vejít dovnitř budovy. Kouzlo se v pak v okamžiku průchodu dveřmi do budovy rozptýlí a spustí alarm. Stejný efekt nastává, pokud někdo sešle „kouzlo“ z magického předmětu uvnitř budovy (např. *ze svítku*). Jedinou výjimkou je zvláštní místnost, kde alchymisté mohou předvádět klientům efekt svých výrobků (*toto místo je od alarmu a rušivého efektu krystalů odstíněno*).

Na pasivní manu v alchymistických předmětech efekt krystalů nepůsobí (*a ani nespouští poplach*).

Poznámka: Poplach samotný se projevuje spuštěním mnoha zvonků po celé budově. Dojde zároveň k zablokování všech dveří v přízemí a spuštěním pastí na nich. K poplachu dochází ve městě několikrát do roka – ať už omylem nebo při pokusu o krádež. Není to běžné, ale také to není něco, co by se nestávalo.

Otevření sejfu:

Sejf, který se nachází v hlavním skladu gildy, je speciální. Na jeho dveřích je umístěn speciální zámek. Vypadá jako čtverec, ve kterém je 9 prázdných otvorů. Po straně dveří je pak malý stolek, na kterém je položeno 9 zlatavých kovových dlaždic. Každá z nich má v sobě vyryto číslo od 1 do 9. V praxi vše funguje tak, že po vložení dlaždice do otvoru se daná „kostka“ uchytí. Po zatlačení na ní naopak s cvaknutím „vyskočí“ zpět a je ji možné dát jinam. Nehrozí tedy, že by hráči jednou dlaždice rozložili a už je nedokázali přeskládat.

Možné řešení:

6	1	8
7	5	3
2	9	4

Dlaždice je nutné umístit do vhodných otvorů tak, aby jejich součet dával v každém sloupci, řádku i diagonálách číslo 15.

DŮLEŽITÉ: Postavy by měly od Fábria vědět následující větu, která je pro rozluštění klíčová:

„Povídá se, že dole ve skladu je nějaký sejf a na něm nějaký zámek. Prý musí být v úplné rovnováze, jinak nastane ohnivě peklo. Ale fakt nevím, co to může znamenat“.

DŮLEŽITÉ: Pokud postavy nerozluští kód zámku včas, objeví se v místnosti ohnivý elementál. I po jeho zneškodnění však bude zámek čekat na své otevření (*nyňí už bez časového limitu*).



10. Herní postřehy z testů (poznámky PJ Ondry „Pompy“ Klody při vedení družin v turnaji)

Během hraní s družinami se objevilo několik okamžiků, kdy družiny vyrazily „po falešné stopě“. Je jen na tobě, jak se k tomu postavíš. Můžeš se podívat na postřehy níže a připravit vyprávění tak, aby některé stopy byly upozadněny. A nebo můžeš nechat vše tak, jak je. V tom případě se ti může hodit představa o tom, co tě asi potká.

- Několikrát se stalo, že se družina rozhodla pátrat po tom, co se stalo starému Langovi. Tomu, který družině zadal úkol. Zjišťovali, zda ho někdo nezabil, když se po jeho smrti zjistilo, že se si půjčil peníze atd. Pátrali v márnici, poptávali se lidí a zjišťovali i u ostatních obchodníků.

- Skoro všichni váhali, jestli tento úkol vůbec přijmout. Hru zde hrálo morální hledisko, protože vykradení skladu se jim moc nelíbilo. A to i přesto, že jim byla sdělena informace o cechu Hexaedr a jeho divných praktikách a neoblíbenosti u kolegů z oboru. Můžeš tomu předejít zmínkami o tom, že do svých řad podle toho, co se povídá, verbují i hodně podivné existence. Alchymisty, kteří při svých pokusech ublížili lidem. Mezi strážemi jsou i lidé s kriminální minulostí a drsní rváči, kteří si své „odseděli“. Případně můžeš zvážit a zvolit jiný přijatelný a motivační příběh, který morální hledisko postav uspokojí.

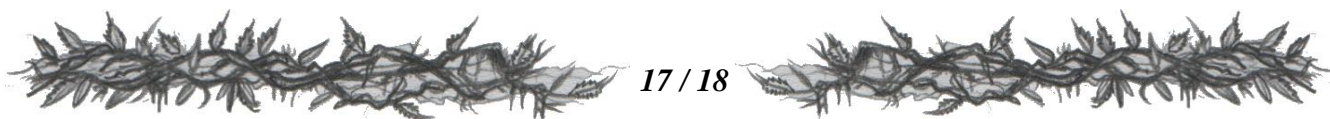
- Jen minimum družin se pustilo do nějakého hlubšího sledování chodu cechu a budovy. Většinou dům jen krátce zvenku obhlédli, zašli do velkého sálu, a ti šikovnější se dostali na audienci (*někteří si vymysleli báchorky že mají zájem o velice drahý lektvar, jiní se chtěli ucházet o místo v cechu*).

- Často družiny zapomínaly na možnost využití lektvar pravdy. Navíc, pokud ho už chtěli využít, tak se většinou rozhodli získat informace přímo od mistrů oborů. Z toho plynou dvě věci.

- 1) Bude obtížnější ukrýt omámeného mistra, protože po něm bude určitě větší šáňka, než po novici, který by měl být primárním cílem.
- 2) Pokud se jim povede na mistra použít lektvar pravdy, nastává mírná komplikace. Může jim říct o sejfu ve skladu, ale pak by jim zřejmě řekl i kombinaci k němu. Doporučujeme držet družinu dál zmínkou o tom, že všechny věci jsou ve speciální místnosti dole ve skladu a na policích jsou tyto věci xxxx, yyyy – tj. ODVĚST POZORNOST ☺.
Pokud jsou hráči opravdu chytří a budou se ptát, tak se kombinaci samozřejmě dozví a je to vynikající varianta řešení příběhu.

- Družiny rovněž příliš nevyužívaly možnost přechodu se střechy vedlejší budovy (dům vinaře Pierra Clauda. Můžeš tuto linku a budovu trochu zvýraznit a dát jim šanci.

- Kapitolou samou o sobě je rozhodnutí družiny udat zadavatele úkolu, Valeriana. To vytváří úplně nový příběh, kdy gilda zřejmě bude chtít, aby postavy Valeriana chytily a dodaly Hexaedru. Kouká z toho samozřejmě nějaká odměna (*a případně nový a úplně jiný úkol, tentokrát ve službách gildy*).





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!



© 2018 Pavel “Sir Tirus” Ondrusz

Korektury: Petr “Pret” Vařeka

Ilustrace obálky: Karel Urban

Mapy: Lukáš “Bunny” Králík

Všechna práva vyhrazena

Toto dobrodružství je výhradním autorským dílem výše uvedeného autora.

Původní zdroj byl upraven do podoby příručky, která je umístěna k volnému stahování na portálu www.DraciHlidka.cz, a určena hráčům fantasy RPG her.

Jde o volně použitelný zdroj za podmínky zachování informací o autorovi a portálu Dračí Hlídka. Není povoleno umisťovat toto dobrodružství, ani jeho fragmenty, na jiných portálech či uložkách.



12. Mapy, přílohy

Zámek sejfů a kovové destičky

Nakresli hráčům přesně tuto síť, další stránku je vhodné podlepit tužším kartonem a pak vstříhnout „jednotlivé dlaždice“ s čísly. Je pak na hráčích, aby je správně vložili.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Text vzkazu, který najdou postavy pod dveřmi:

Zdravím vás!

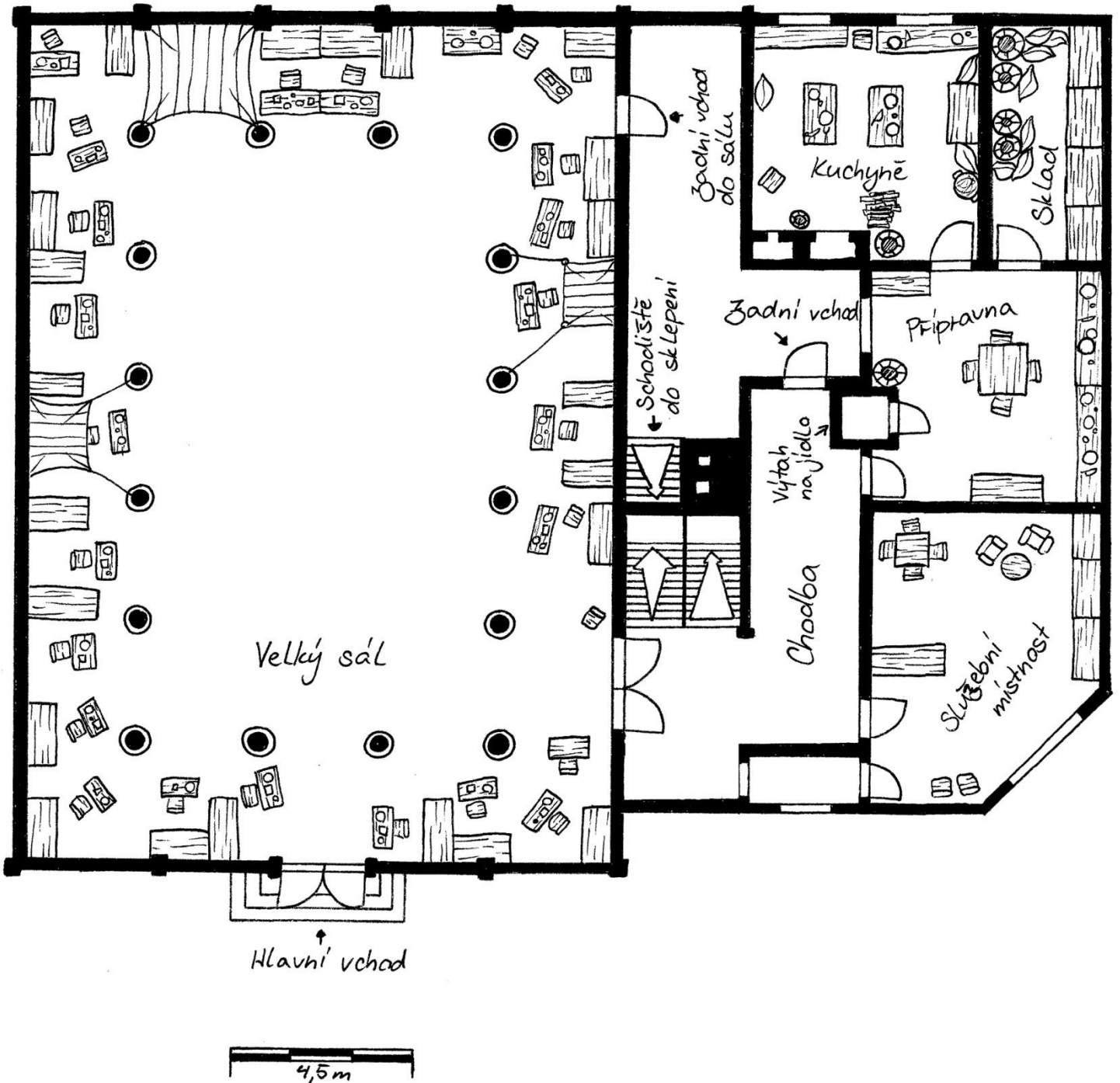
Dnes jsem zaregistroval vaši přítomnost ve městě. Nebudu zastírat, že na mne výsledky vaší práce udělaly velký dojem! Myslím, že bychom se měli určitě sejít. Mám totiž něco, co by vás mohlo zajímat. Dorazte, prosím, o půlnoci ke staré márnici vedle kostela sv. Johany.

Budu vás čekat.

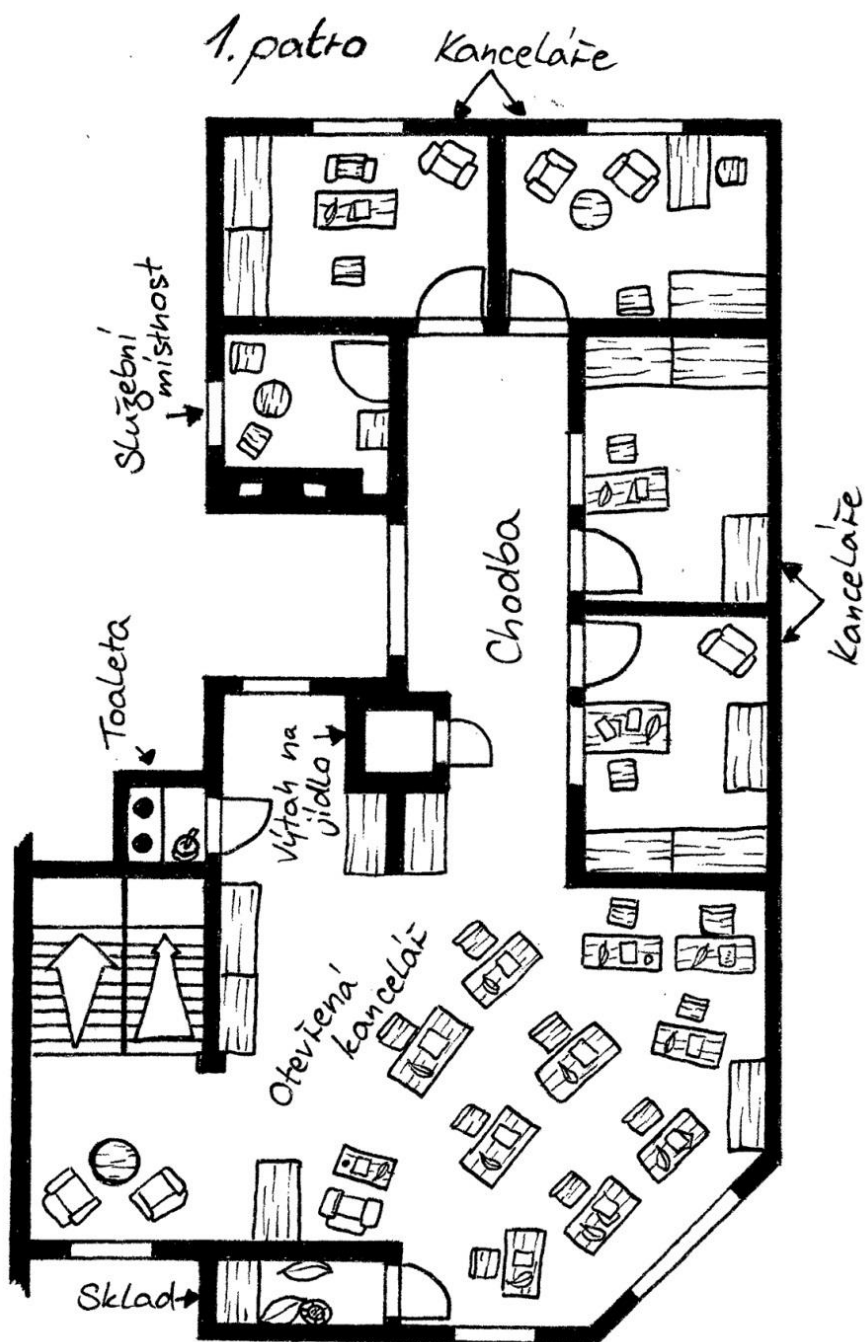
V.

Hlavní sál s prodejními stoly a zázemí gildy (v druhé polovině přízemí budovy)

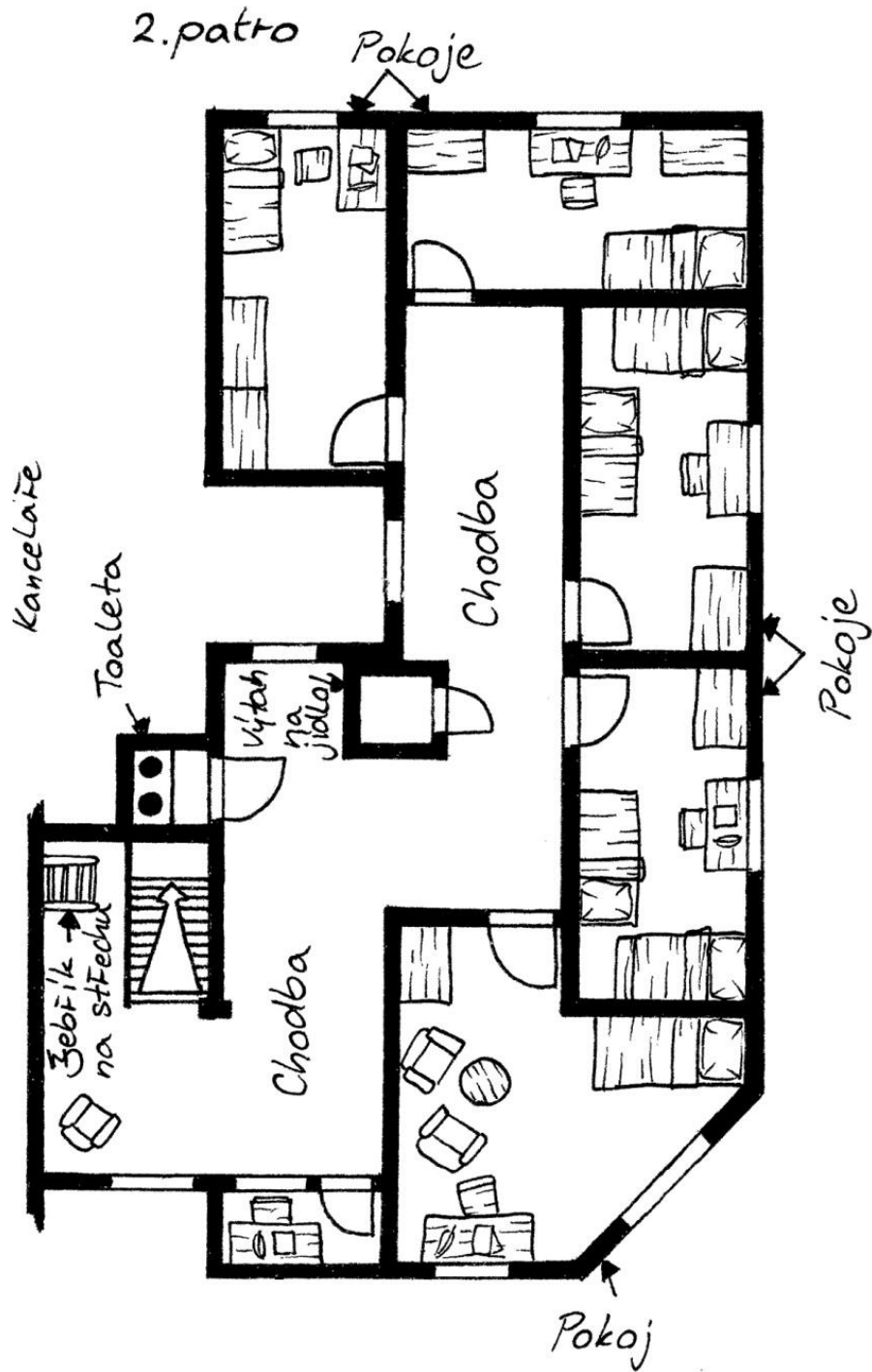
Přízemí



První patro budovy – kanceláře mistrů gildy



Druhé patro budovy – pokoje rezidentů (strážných a alchymistů) + žebřík na střechu



První a druhé podzemní patro gildy – laboratoř (-1) a sklad se sejfem (-2)

