

◆ Dobrodružství Dračí Hlídky ◆

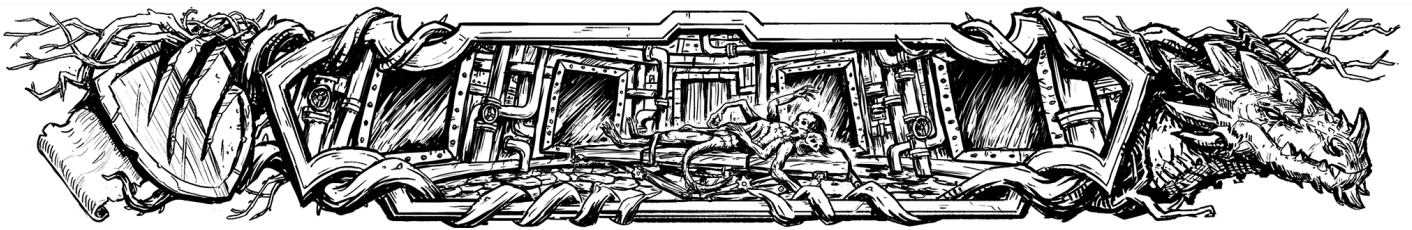
AUTOR

PAVEL "TIRUS" ONDRUSZ

POSLEDNÍ SLOVO



Ilustrace obálky
Ondřej Hrdina ◆



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 ho rovnou přečíst, nebo se jím inspirovat při popisu místa, kam vcházejí.

PŘÍBĚH V KOSTCE

Hledá se Stepan Korelain, syn hlavy společnosti První přepravní, která zajišťuje přepravu zboží po celém království. Naposledy byl viděn v přítomnosti podivného muže. V regionu se už ztratilo nespočet pocestných a málokdo tuší, že za tím stojí bývalý představitel zločinné organizace.

Ze zdánlivě opuštěného stavení vede téměř míli dlouhá krvavá stopa, na jejíž konci leží ohlodané tělo. Přestože nebožtík doufal, že nejhoršímu utekl, neměl nejmenší šanci. Na světě jsou totiž dveře, které by měly za všech okolností zůstat zavřené.

Co skrývá budova podivínského alchymisty? A je Stepan ještě naživu?

Námět na dobrodružství Poslední slovo připravil Pavel „Tirus“ Ondrusz. Do finální podoby jej zpracoval Václav „Qitko“ Hess.

Žánr:	dungeon crawl
Herní doba:	2-3 hodiny
Očekávaná sestava:	3-5 postav (3. úroveň)
Lokace:	pláně
Doporučený věk:	15+





1. POZADÍ PŘÍBĚHU

PŘÍBĚH AGRIONA WIZBERGA

Po skončení války, která nedopadla pro členy **Temné růže** příznivě, se mnoho členů této tajné organizace ukrylo do ústraní. Ve strachu před dopadením začali vystupovat pod novými jmény a přestěhovali se. Zkrátka začali nový život. Ale v jádru zůstali stejnými ničemy...

Alchymista **Agrion Wizberg**, byl právě takový případ. Po skončení války začal vystupovat pod jménem **Joachym Feldman**. Přestěhoval se do opuštěného statku u **Kamenného úvozu**. Zde si začal zařizovat svoje sídlo. Statek nechal opravit a skoupil i několik okolních polností. Ve skále pod stavením si nechal trpaslíky vyhloubit podzemní laboratoř, ve které tajně pokračoval ve svých pokusech, ještě z dob působení v **Temné růži**. Svě děsivé výtvořiny pak prodával na černém trhu. Peníze pro něj nebyly problém, měl totiž záznamy o finanční podpoře **Temné růže** v době války ze strany některých šlechticů. Občas také o své opravdové identitě vyslal do světa falešnou zprávu a svedl vyšetřovatele ze své stopy.

S pocitem nově nabytého bezpečí se tak alchymista vrátil ke svému výzkumu v oboru alchymistické anatomie. K tomu však potřeboval nějaká lidská těla, a proto čas od času sháněl vhodné oběti. Vybíral si nejen obyčejné dárce, ale i lepší exempláře jako dobrodruhy nebo bývalé šampiony, z nichž vytvářel své sešívance. Tak jako tak, vždy šlo o existence, které žily život na hraně a nebylo příliš divné, když zmizely a už se neobjevily. Pod záminkou dobře placeného úkolu je zval k sobě, otrávil je a stáhl do své laboratoře. Tam je zamrazil na pozdější experimenty a nebo ihned použil na své sešívance. Takto mu prošlo rukama desítky nešťastníků, než se mu jedno takové setkání stalo osudným.

Naposledy takto Joachym lanořil svou oběť v **krémě „U Zaječí nory“**. Byl jím hromotluk **Vargas**. Usmlouval ho a vydal se s ním domů,

nevěděl však, že **Vargas** má vedlejší úmysly a chystá se jej okrást. **Vargas** poručil svým kumpánům, ať je z povzdálí sledují a vyčkají, až ho alchymista dovede na statek.

Jakmile tam dorazili, vrhli se na něj a snažili se z něj vymlátit peníze. Joachym měl však u sebe jen pár zlatých. Zato u něj lapkové našli podivný klíč. Utýraný alchymista jim řekl, kam klíč patří a pak vydechl naposled. Po chvíli hledání lapkové našli vchod do podzemí. Místo pokladů na ně ale čekalo děsivé překvapení. Sešívanci, bytosti napůl lidské, napůl zvířecí, které čekaly na svého pána.

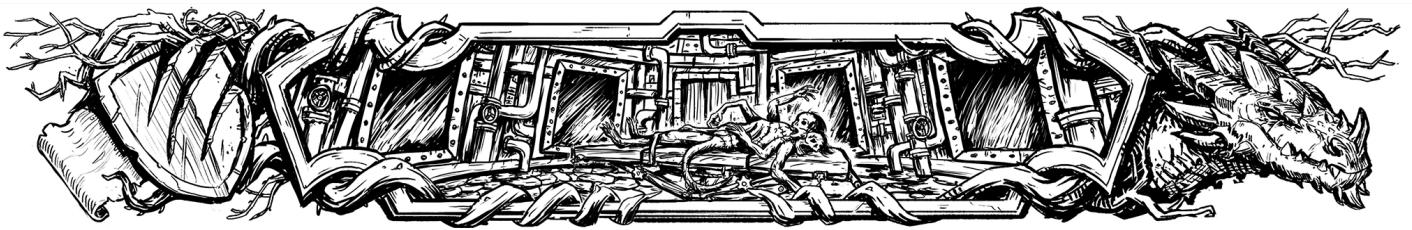
Jen jeden z lapků měl to štěstí, že nepadl okamžitě k zemi, a i když byl vážně zraněn, podařilo se mu podzemí opustit a zamknout dveře. Krvácející, vyděšený a bledý strachem utíkal pryč od statku. Bohužel vykrvácel asi míli cesty odtamtud. Jeho tělo tam leží dodnes.

PŘÍBĚH RODU KORELAINŮ

Společnost „První přepravní“ je jedním z největších podniků, které zařizují přepravu zboží a jeho ochranu po celém **Othionu**. Společnost má pobočky v každém větším městě říše. Hlavou společnosti je **Alexej Korelain**, významný obchodník z **Ithienu**. Má dva syny, staršího **Stepana** a mladšího **Tarase**. Alexej plánoval, že po něm jednou starší **Stepan** převezme podnik, a proto se jej snažil řádně připravit.

Stepan však netoužil strávit život jako obchodník, měl duši dobrodruha, chtěl cestovat, vidět svět, zažít dobrodružství. To vedlo k častým rozepřím mezi ním a otcem. Před třemi lety se nakonec pohádali tak, že se **Stepan** sbalil a odešel z domu. Od toho dne spolu už nepromluvili.

Stepan zůstal v kontaktu se svým bratrem **Tarasem** a občas mu zaslal dopis o svých cestách. Poslední dopis přišel **před pěti měsíci**, v tom mu bratr psal, že **potkal zajímavého člověka u Kizmaru**.



Setkání s cizincem však bylo pro Stepana šokem. Vyklubal se z něj totiž alchymista Agrion Wizberg, který Stepana hodlal použít na pokusy. Na svém statku Stepana uspal, odvekl do laboratoře a zmrazil. Taras převzal postupně povinnosti svého bratra a spolu s otcem se podílel na řízení jejich podniku. Před pár týdny však začal starý otec Alexej Korelain znenadání churavět.

Taras pozval všemožné mediky a léčitele, všichni však tvrdili to samé. Jeho otec už je příliš starý a nejspíš už mu nezbyvá moc času. Je zjevné, že se nedožije léta. Taras se rozhodl, že povolá svého bratra zpět, aby se s otcem na smrtelné posteli udobřil. Pátráním po bratrovi pověřil svého věrného sluhu **Grigori Popova**, který se jej vydal hledat v okolí Kizmaru.

2. AKTUÁLNÍ SITUACE

Před dvaceti lety se alchymista Agrion Wizberg přistěhoval do opuštěného statku u Kamenného úvozu, kde začal budovat svoje sídlo pod svou novou identitou se jménem Joachym Feldman. Statek stojí zhruba dva dny cesty od Kizmaru,

Před pěti měsíci se podařilo alchymistovi nalákat Stepana Korelaina do svého statku, kde jej uspal a uvěznil ve sklepech. Stepan je sice naživu, je však zmrazen v magické ledové komoře.

Před dvěma týdny vyslal Taras Korelain svého sluhu Grigoriho do regionu, aby našel jeho bratra Stepana.

Před týdnem hromotluk Vargas s kumpány přepadli a zabili alchymistu Joachyma, aby vzápětí zjistili, že nejde jen o nevinného alchymistu a padli za oběť jeho sešivancům ve sklepení.

Tento večer se družina setkává s sluhou Grigorim v hospodě „U Vampýra“ a dostává nabídku najít Stepana.

3. PRŮBĚH DOBRODRUŽSTVÍ

KAPITOLA 1

POHŘEŠOVANÝ

KRČMA „U VAMPÝRA“

Večerní klid v krčmě U Vampýra je přerušovaný nesouhlasnými výkřiky od stolu kde hrají dřevorubci kostky. Vypadá to, že štěstěna přeje jen jednomu z nich a ostatní jej začínají podezřívát z podvádění. Výkřiky se stupňují. Už už se schyluje ke rvačce, když se otevřou dveře hostince a všichni upřou oči na příchozího cizince. Ten je oblečen do dlouhého koženého kabátu a na hlavě má široký klobouk. Přísným pohledem si změří všechny v hospodě a vydá se směrem k hospodské, která zrovna oplachuje pultitry. Cizinec se k ní nakloní a z pod pláště vyndá kožené pouzdro. Z něj pomalu vysune dva kusy pergamenu, které hospodské ukáže. Ta zavrtí hlavou a něco si polohlasem řeknou. Poté se cizinec začne postupně obcházet stoly, až se zastaví u vás. Se zkroušeným výrazem pronese.:

„Buďte zdraví, mohu si přisednout? Povím vám, venku je počasí, že by psa nevyhnal. A Navíc už dva týdny hledám jednoho chlapa a zatím jej nikdo neviděl... Ach... Jak je to ode mě nemalené. Vůbec jsem se nepředstavil, mé jméno je Grigori Popov.“

Grigori se představí jako sluha vlivného obchodníka a nabídne družině úkol. Chce, aby mu pomohli najít Stepana Korelaina. Hledá jej, aby ho přivedl za jeho otcem, který leží na smrtelné posteli. Ukáže družině podobiznu, kterou si mohou překreslit.

Dále jim sdělí, že Stepanův bratr od něj obdržel dopis, kde píše, že byl v hospodě u Kizmaru.

Ukaž hráčům přílohy **Stepanova podobizna a Stepanův dopis.**





Grigori Popov

člověk válečník



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

Úroveň 4
Životy 30
Pohyblivost 32
Velikost B
Útok 8+1 (krátký meč)
Obrana ZO: 3 / OČ: 6
Dovednosti postřeh (5)
atletika (7)
Zkušenosti 150

Muž ve středních letech, s četnými vráskami kolem očí a na čele, krátké vlasy česané na patku. Oblečený v dlouhém koženém kabátu.

„Čas otce mého šéfa se neúprosně krátí a projít všechna místa, kde by se mohl Stepan nacházet by mohlo trvat příliš dlouho. Mám v plánu vydat se do Kizmaru západní cestou a hledám schopnou partu, která by se po něm poptala cestou na jihovýchod.“

Ukaž hráčům přílohu **Mapa kraje**.

Pokud Stepana družina najde, nebo o něm zjistí informace, mají se s Grigorem setkat v **Kizmaru v hospodě „U Válce“**. Za prohledání oblasti družině slíbí **20 zlatých**. Pokud Stepana najdou a dovedou jej k němu, přislíbí jim odměnu **100 zlatých**.

Při jednání s Grigorem si mohou postavy hodit na Historie (INT) vs. 8. Ti, kteří uspějí si spojí, že zmíněný rod Korelianů patří k nejvýznamnějším v přepravě zboží po Othionu, a že obchodník, pro kterého Grigori nejspíš pracuje je Taras, syn, který po otci přebírá byznys společnosti **První přepravní**. Informace může družina využít, aby si s Grigorem smluvila až o 50% vyšší odměnu.

Začíná noc. Družina může v krčmě přenocovat. Grigori vyráží svou cestou na západ za rozbřesku.

OSADA „U HVOZDU“

Vaši první zastávkou směrem na jihovýchod je osada „U Hvozdu“, vzdálená zhruba půl dne. Cesta vám ubíhá, občas narazíte na osamělé poutníky nebo projíždějící obchodníky. Kolem vás se rozprostírají louky, na vrcholcích kopců vidíte menší háječky a po levé straně v dáli i hustý les.

Osadu u Hvozdu tvoří 5 statků. Místní se živí jako zemědělci a dřevorubci. Většina poutníků tudy jen projíždí, aby se večer ubytovala „U Zaječí nory“, v krčmě vzdálené 4 hodiny cesty. **Místní obyvatelé o Stepanovi neslyšeli, ani si jej nepamatují**, je to pro ně jen další obličej, který tudy nejspíš projel.

Družina může obdržet následující odpovědi:

Pasák ovcí Tobiáš

„Co tady okouníte? Vypadněte než na vás zavolám psy. Slyšíte?!“

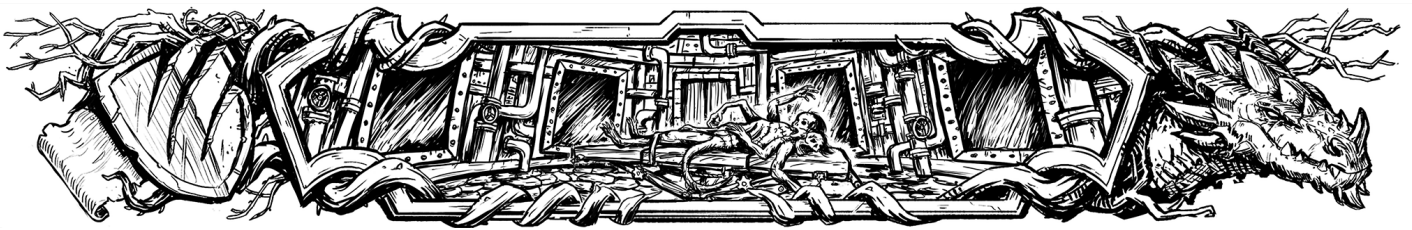
Dřevorubec Jakub

„Heleďte co to pořád všichni máte? Není dne, aby tady někdo někoho nehledal... Nechte nás na pokoji. Naposledy tady byli nějací trpajzlíci co hledali svého bratrance. Žádnýho trpajzlíka jsem tady už nějaký pátek neviděl a navíc všichni vypadají stejně.“

Lovkyně Ingrid

„Víte kolik lidí tu za den projede? Zkuste se poptat víc na jih v krčmě U Zaječí nory. Pokud tudy projížděl, tak se ubytoval tam.“





KRČMA „U ZAJEČÍ NORY“

Krčma „U Zaječí Nory“ je vaší další zastávkou. Jedná se o větší hostinec s kamennou podsadou s dřevěnými nosníky. Zdá se že uvnitř je rušno. Krčma se nachází na křižovatce hlavních cest. Kdo ví, třeba se tu Stepan zastavil.

Krčma „U Zaječí nory“ se nachází na rozcestí a je vyhledávaným místem odpočinku pro projíždějící poutníky. Vedle krčmy stojí pár domků, stáje a stodola.

Krčmu má na starost hostinský Juráš, statný chlap a vysloužilý voják, kterému to pálí. Kdyby šlo do tuhého, nebude váhat vytáhnout za pultem schovaný samostříl.

Juráš člověk - hostinský				
SIL 14(+2)	OBR 11(+0)	ODO 12(+1)	INT 14(+2)	CHAR 11(+0)
<i>Statný chlap s plnovousem a hnědými kudrnatými vlasy. Oblečený je do volné košile s vyhrnutými rukávy, kolem pasu má přivázanou bílou zástěru, za kterou má zastrčenou utěrku. Na pravé paži má vytetovaný kříž z dob kdy sloužil v armádě.</i>				

Pokud se Juráše družina zeptá na Stepana, odpoví: „Stepan... Stepan, to jméno mi něco říká. A zhruba před pěti měsíci jo? Hm. To je už pekelně dlouho!“

„Ale víte co? To by mohl bejt on. Měl jsem tu mladíka co by odpovídal tomu popisu. Pár dní se tu zdržel a doprovázel ho takovej velkej bílej pes nebo vlk. Čert ví co to bylo. Ale ten Stepan byl takovej dobrák, tehdy mi pomoh složit sudy s pivem... Pořád mi povídal jak chce cestovat, objevovat svět a tak, zatímco jeho rodina ho tlačí

do obchodu. Takových dobrodružných duší tu ale bylo a často jsem je víckrát neviděl.“ Odmlčí se. „Kam cestuje neřekl.“

Postavy si mohou všimnout, překonáním hodu na Postřeh (INT) vs. 10, že hostinský ví více, než říká. Pokud na Juráše družina zatlačí (například Získáním důvěry Zloděje), případně mu nabídne pár zlatých, aby se rozpomněl, bude pokračovat:

„Ale jo, ještě mě napadá... než ten váš Stepan odjel tu byl ještě jinej chlapík, hezky voháklej, celý den spolu seděli u támhletoho stolu. Třeba by o něm něco věděl. Ten chlap se jmenuje Jonáš...nebo Joachym? Tak nějak. Chodí sem párkrát do roka.“

„Dokonce tu byl tak před týdnem. To se tu dal zase do řeči s nějakým zarostlým hromotlukem, který tu měl i kumpány. Pili tu za útratu toho Joachyma, nebo jak se to jmenoval. No a ráno všichni někam odešli.“ Utře si ruce do zástěry a pokračuje.

„Říká se, že má usedlost někde na východ u **Kamenného úvozu**. Ale tím směrem toho moc není, je to bohem zapomenutý kopec. Čert ví co je ten chlap zač, ale platí dobře.“

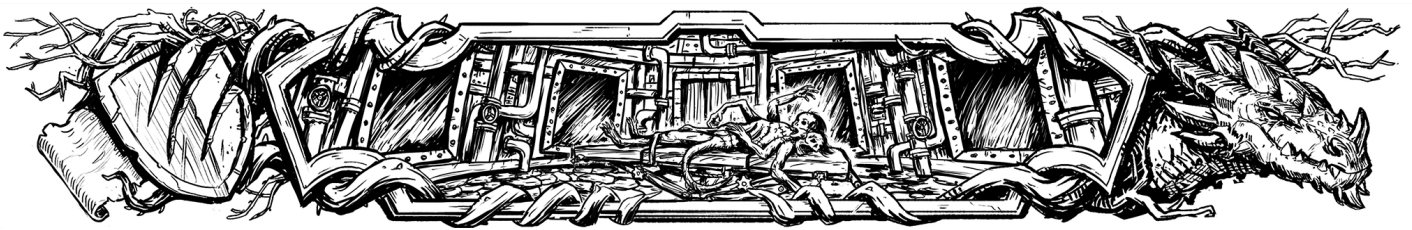
Už s touto informací se může družina vydat k domu alchymisty Joachyma v Kamenném úvozu a pokračovat 2. kapitolou.

Družina může na cestách získat i vodítko k pátrání po Joachymovi a to od alchymistky Minervy, která putuje cestou z Kizmaru na sever.

POCESTNÁ ALCHYMIŠKA MINERVA

Minerva zásobuje stánek na trzích v Kizmaru. Joachym u ní často prodával na manu bohaté orgány z vyřazených sešivanců. Na původ se neptala, za léta své profese viděla tvory, o kterých se mnohým nesnilo a nepovažovala to za důležité. Morální hlediska šla stranou, když šlo o obchod.

U Minervy si může družina nakoupit několik neobvyklých předmětů, které ji zbyly z trhů.



Minerva

gnómka - alchymistka



SIL OBR ODO INT CHAR
8(+1) 14(+2) 12(+1) 15(+2) 14(+2)

Dovednosti
Jízda na zvířeti (2)
Vůle (7)
Výdrž (4)

Na gnómku poměrně robustně stavěná alchymistka, má s sebou 2 naložené oslíky a cestuje s najatým žoldákem. Ráda používá zdrobněliny.

KAPITOLA 2

PO STOPÁCH CIZINCE

VLCI A TAJEMNÝ NEBOŽTÍH

Cestu vedoucí ke Kamenném úvozu tvoří jen úzká vyšlapaná stezka, která se klikatí mezi kopcí. Stezka pozvolna stoupá a vám se naskýtá překrásný výhled na pláně za vámi. Krčma „U Zaječí nory“ je jen drobnou tečkou v dáli. Urazili jste několik mil cesty a vy nepotkáte ani živáčka, společnost vám dělá jen studený vítr. To se však nejspíš brzy změní, neboť na nebi nad Kamenným úvozem spatříte kroužit hejno krkavců.

„Zdravičko Copak to tu máme? Taková nesourodá partička... Jestli míříte do Kizmaru tak trhy už skončily! Pár věcicček na prodej bych ale ještě našla. Zajímají vás alchymistické předměty?“

Ukaž hráčům přílohu **Nabídka Alchymistky**.

„Poslyšte a náhodou takovýho pěkně oblíkanýho chlapíka jménem Joachym jste nepotkali? Víte, je to taky kolegáček alchymista. Neukázal se tenhle týden na trzích v Kizmaru. Za léta, co tam jezdím, přijel asi vždy. Bojím se, zda snad neonemocněl.“

Minerva je dobrá obchodnice, o Joachyma jí vůbec nejde. Jen se bojí aby nepřišla o kšeft. Pokud se začne družina na Joachyma vyptávat, nebude o jeho zboží nic prozrazovat spíše se bude ptát.

„No, víte co, vždycky nám prodá spoustu věcicček a nakoupí za to truhličky many. Neviděli jste ho?“

„Je to takovej chlapík samotář, moc nenamluví...“

„Ne? Nosívá takovou zelenou košilku...“

„Nic? Tak já už nevím. Ve městě říkali, že by ho tady směrem k Zaječí noře mohl někdo znát...“

Pokud hrdinové nezískají indicie od Juráše či Minervy, nebo ke Kamennému úvozu nevyrazí naslepo, skončí dobrodružství neúspěšně.

Pokud postavy budou pokračovat, narazí zhruba po jedné míli na lidské ostatky, kolem kterých se pohybuje hladová vlčí smečka. Jedná se o kumpána hromotluka Vargase, který se snažil zraněný z alchymistova domu utéct. Vlky je možné zahnat děláním rámusu, v tom případě odběhnou, aby se za pár směn vrátili zpět ke své kořisti.

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

Vlk je velká šelma, žijící ve smečkách. Smečky se drží od lidských obydlí a na člověka neútočí. Výjimkou je, pokud je člověk sám, viditelně oslaben či zraněn a vlci mají hlad.



Z pohledu na tělo je patrné, že se jednalo o dospělého muže. Mrtvola je nyní již v pokročilém stádiu rozkladu, má nafouklé břicho a lezou po ní červi. Při bližším ohledání ostatků, a překonáním pasti na První pomoc (INT) nebo Znalost přírody (INT) vs. 7, postavy zjistí, že na zádech má velmi dlouhou sečnou ránu, kterou nedokáže způsobit žádná zvíř. Dále mohou odhadnout, že tu tělo leží týden.

U pasu má muž přivázaný měšec s 30 zlatými, zavěšenou prázdnou pochvu a krátkou dýku. V kapsách mohou postavy najít **podivně tvarovaný klíč**, který otevírá podzemí statku a stříbrný přívbor.

Statek mají postavy už na dohled. Není vzdálený více jak míli cesty. Pokud bude družina pozorná, může si všimnout hodem na Postřeh (INT) vs. 12 nebo Stopování (INT) vs. 7, že směrem ke statku vede od mrtvoly zakrvácená stopa a místy se povalují stříbrné přívbyry.

STATEK U KAMENNÉHO ÚVOZU

Dorazíte ke ztichlému statku mezi stromy. Nachází se zde honosný dvoupatrový dům a stodola. Dveře domu jsou dokořán, občas jimi zalomcuje vítr, na jehož povel zavržou. Na křídlech dveří je krvavý otisk dlaně. Kdo ví, co se tu mohlo stát.

Statek tvoří dvě budovy dům a přiléhající stodola. Kolem statku se rozprostírají louky a borové lesy.

Ukaž hráčům přílohy **Mapa stodoly** a **Mapa alchymistova domu** - tu prozatím přelož tak aby bylo viditelné pouze přízemí.

PŘEDSÍŇ A SCHODIŠTĚ

Za vchodovými dveřmi se nachází malá předsíň (3×3 sáhy). Zdobná kamenná mozaika na podlaze je potřísněna krví. Stopy krve vedou směrem do knihovny a končí u zavřených dveří. Předsíň je volně průchozí až k širokému schodišti, které tvoří střed domu a vede do patra. Uvnitř domu se místy povalují na zemi prázdné nebo rozbité lahve vína.

KNIHOVNA

Dveře do knihovny jsou zavřené, ale nejsou zamčené. Klikla je potřísněná zaschlou krví. První, čeho si postavy všimnou, když vstoupí do místnosti, bude zápach, bzukot hmyzu a pak nafouklá mrtvola na podlaze, kolem níž je zaschlá kaluž krve. Na zemi leží zabitý alchymista Joachim v zdobné zelené košili, už ve značném stádiu rozkladu. Při bližším ohledání jeho těla, překonáním pasti na První pomoc (INT) vs. 8, si lze všimnout, že byl umučen k smrti. U sebe nic nemá, vše si vzali lapkové. Menší nábytek je převrácen, knihy vyházené z knihovny, kredence otevřené a jejich obsah ledabyle pohozen na zem.

Koberec uprostřed místnosti je částečně odrhnutý a odkrývá kamenné desky v podlaze. V desce je možné prozkoumáním ve spáře mezi najít malou klíčovou díрку. Pasuje do ní klíč, který našli u těla na cestě před statkem. Pokud postavy klíč nemají, mohou se pokusit dveře otevřít pomocí Mechaniky (OBR) vs. 16, případně pomocí zlodějské dovednosti Otevírání zámků (OBR) vs. 11. Jakmile zámek odemknou, něco v podlaze hlasitě cvakne, kamenná deska klesne a odsune se do strany. Odhalí tak **vchod do podzemí** - viz Kapitola 3.

KUCHYNĚ

Převrácené židle, otevřené šuplíky, na zemi leží stříbrný přívbor a nádobí. Uprostřed místnosti stojí masivní dubový stůl, kde sluha připravoval pokrm. V rohu je krásná kachlová pec.

SPIŽÍRNA A SKLAD

Spížírna je podlouhlá místnost s malým oknem. V místnosti se nachází sudy, bedny a regály plné jídla a pití (*jídlo je zkažené nebo ohlodané od krys*). Dále rozbité lahve s vínem a pálenkou. Sem tam se válí nerozbitá láhev. Sotva postavy vstoupí dovnitř vyhrne se jejich směrem hejno krys. Na konci místnosti leží tělo starého sluhu s kuchyňským nožem v zádech. Je značně ohlodané od krys. Lapkové oné osudné noci sluhu přepadli, několikrát bodli do zad a nechali vykrváčet.





SPOLEČENSKÁ MÍSTNOST V PŘÍZEMÍ

Na zemi leží porcelánové střepy, skříně jsou otevřené a jejich bezcenný obsah se válí na zemi. Uprostřed místnosti jen leží kožešina medvěda.

JÍDELNA

Jídelně vévodí obrovský stůl. Je na něm několik talířů s nedojedeným jídlem, které již zavání, několik pohárů s nedopitým vínem a medovinou. Na zemi se povalují prázdné lahve. Než se lapkové vydali do podzemí, měli zde bujarou hostinu.

PRACOVNA

Skříně a kredence jsou otevřené dokořán. Na zemi se povalují knihy a pergameny. Jedná se o účetní knihy a smlouvy o prodeji jakýchsi modelů.

Při překonání hodu na Postřeh (INT) vs. 14 najdou postavy sešit s návodem k Joachymovu amuletu ke kontrole sešivanců. Amulet lze nalézt v podzemí.

*Návod k amuletu: Příkaz k aktivaci: „Anima“.
Poté označení (vyryté na krystalu každého).
Nakonec příkaz, k vykonání.
Např: „Anima M.1, přines mi tělo“.*

LOŽNICE ALCHYMYSTY

V alchymistově ložnici je možné pod oknem najít překonáním hodu na Postřeh (INT) vs. 12 skrytý výklenek, je v něm uložena malá lehká kuše a dva flakony jedu - Dorfův spánek. Šatní skříň je prázdná, veškeré oblečení je poházené na posteli.

Dorfův spánek - předmět

Pozření jedu a nepřekonání pasti ODO vs. 10, způsobí po směně pád do hlubokého spánku. Účinky pomínou po 1 hodině. Oběť má v době působení Nevýhodu (postih -5) ke všem akcím.

SPOLEČENSKÁ MÍSTNOST V PATŘE

Na zemi leží porcelánové střepy, skříně jsou otevřené a jejich bezcenný obsah se válí na zemi.

POKOJ SLUŽEBNICTVA

Matrace postele, peřiny a polštáře jsou poházené na zemi, postel je převrácená. Pod příkrývkami je malá dřevěná truhlička, zde měl sluha svoje úspory. Mají je lapkové, nechali v ní 16 měděných.

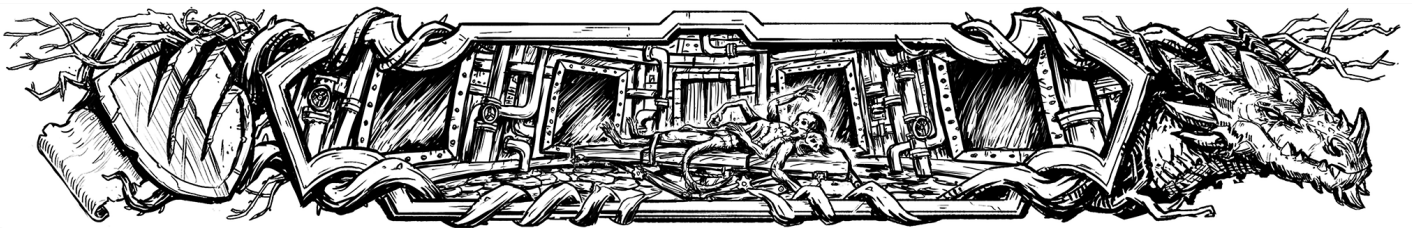
POKOJ PRO HOSTY

Povlečení i peřiny jsou ledabyle pohozené na posteli. Otevřenými okenicemi mlátí vítr o zeď.

STODOJA

Kolem stodoly je vyskládané dříví, dveře od stodoly jsou zavřené. Uvnitř je poházené seno a uložené nářadí. V rohu stodoly se nachází okovaný dřevěný poklop. Jedná se o propadlo **do zrcadlové místnosti**. V poklopu je osm velkých kovových ok, v nichž jsou zasunuté mohutné kovové tyče fungující jako závory. K poklopu vedou čtyři silné řetězy. Postavy se jej mohou pokusit vytrhnout překonáním ověřovacího hodu na Atletiku (SIL) vs. 18. Joachym propadlem spouštěl krmení pro svého sešivance model č.1. Na poklop umíšťoval těla ovcí nebo nějakého nebožáka, který se mu zprotivil, a zatáhl za páku. Tělo pak dopadlo na síť z řetězů, kde se zaseklo.





KAPITOLA 3

DĚSIVÉ TAJEMSTVÍ

PODZEMÍ - VCHOD

Světlo osvítlí podzemní tunel, který je vyhloubený ve skále, stěny jsou hladké a zručně opracované. Po stranách tunelu vedou kovové trubky, z nichž jde chlad, lehce vibrují a hučí. Táhnou se chodbami jako had a směřují hlouběji do středu podzemí. Koušek před vámi na konci schodiště leží na podlaze tělo. Je rozsekané k nepoznání, končetiny a hlava jsou oddělené od těla. Ruka stále pevně svírá jilec zlomeného krátkého meče.

Ukaž hráčům přílohu **Mapa podzemí** a prozatím ji zakryj tak, aby byl viditelný pouze vchod.

Jedná se o ostatky hromotluka Vargase. Tělo leží na břiše, směrem ke schodům z podzemí. Pokud jej postavy prohledají, najdou kolem něj pohozených 7 zlatých a zlatý prsten (v hodnotě 10 zlatých). Ostatní věci jsou zničené a bezcenné.

Trubky vedoucí po stěnách tunelu jsou na omak velice chladné. Pokud se jich někdo dotkne holou kůží, je zraněn chladem za 1k6/2 životů. V tunelu jsou rozmístěny držáky na pochodně. Všechny jsou však prázdné.

Po 10 sázích leží další tělo. Nad kterým se sklání **sešivanec - model č. 3**, ten ihned zaútočí.

Netrvá to dlouho na naskytne se vám podívaná jako z hororu. Před vámi leží druhé tělo. Hlava je rozdrcená na kaši a v hrudníku zeje obrovská díra, jako kdyby postavě někdo vyrval srdce. Vedle těla se tyčí podivný tvor, stojí čelem ke zdi a hledí do prázdna. Tvor má dvě lidské hlavy, které mají zašité oči i ústa. V čele jedné z nich je zasazený jako pěst velký žlutý krystal. Tvor má čtyři lidské ruce, ve kterých drží dva masivní železné sekáčky. Jedna z hlav se znenadání otočí vaším směrem a tvor vyrazí do útoku.

Model č.3

sešivanec - magický tvor



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

Úroveň	4
Životy	37
Pohyblivost	20
Velikost	C
Útok	9/+3 (sekáček) 2x
Obrana	ZO: 4 / OČ: 7
Rezistence	nemagické zbraně
Imunita	ovlivnění mysli, jed
Schopnosti	Chycení
Dovednosti	Atletika (10)
Zkušenosti	400

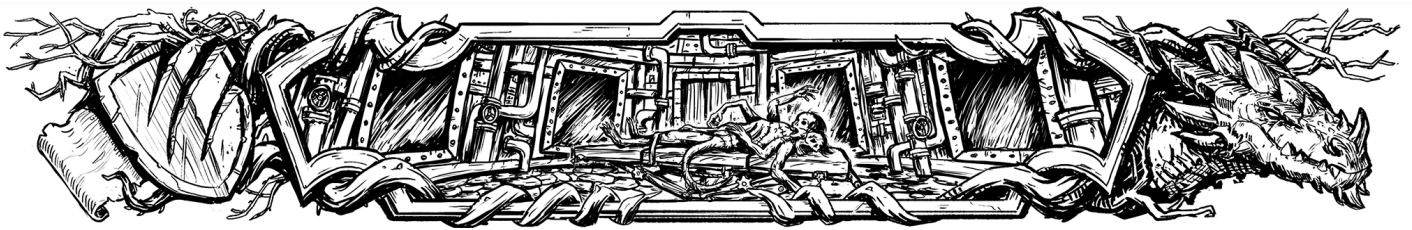
Tvor s dvěma lidskými hlavami, jedna má zašité oči i ústa. Druhá jako pěst velký žlutý krystal zasazený v hlavě. Tělo vypadá poskládané z několika částí těl sešitých k sobě. Tvor má přišité čtyři lidské ruce ve kterých drží dva masivní železné sekáčky na maso.

Chycení (krátká akce)

Sešivanec může chytit kohokoliv vedle něj. Oběť si háže Atletika (SIL) vs. Atletika (SIL) sešivance, pokud neuspěje, nemůže se pohnout a má **Nevýhodu** (postih -5) k hodům na útok, obranu a sesílání. Oběť může se může z chycení vyprostit opakovaním hodů. To jí zabere celé kolo.

Z hlavy sešivance je možné získat žlutý krystal. Ten sloužil k ovládnutí sešivance. Zničením krystalu sešivanec neumírá ale znemožní se tím jeho ovládnutí pomocí amuletu. Alchymisté mohou tyto krystaly destilovat a získat z nich 40 many.

Tělo druhé mrtvoly v chodbě má v kapse kalhot 14 zlatých a amulet, uvnitř něhož je velký krystal.



Joachymův amulet - magický předmět

Amuletem byli sešívanci ovládnáni. Posledním příkazem bylo, aby zaútočili na všechny vetfelce. Amuletu se stačí dotýkat a myšlenkou vydat příkaz, který amulet telepaticky zpracuje.

Příkazy k amuletu mohou postavy zjistit z poznámek v alchymistově pracovně.

LABYRINT - STROJOVNA

Dveře do strojovny se nachází na konci chodby. Jde o masivní dveře, s kruhovým oknem, které je zamlžené. Na dveřích se nachází velké kolo, jehož pootočením se dveře otevřou.

Nade dveřmi číhá další sešívavec - model č. 4. Sešívavec využívá kamufláž, a je téměř k nerozeznání od okolních stěn. Postavy jej zpozorují překonáním ověřovacího hodu na Postřeh (INT) vs. 10. Přiblíží-li se někdo ke dveřím, sešívavec na něj skočí a použije svou schopnost Svěrací kazajka.



Model č.4



sešívavec - magický tvor

SIL OBR ODO INT CHAR
18(+4) 16(+3) 14(+2) 1(-5) 3(-4)

Úroveň	4
Životy	33
Pohyblivost	30
Velikost	A
Útok	7/+1 (pěst) 2x
Obrana	ZO: 6 / OČ: 8
Rezistence	nemagické zbraně
Imunita	ovlivnění mysli, jed
Schopnosti	Svěrací kazajka,
Dovednosti	kamufláž (12) atletika (12)
Zkušenosti	400

Tvor s lidskou hlavou a ušima připomínajícími netopýři. Do čela má vložený žlutý krystal velký jako pěst. Obličej dominuje široký nos, připomínající prasečí rypák. Samotný trup vypadá, jako by byl poskládaný z několika různých částí těl sešitých k sobě. Sešívavec má 3 páry nepřírozeně dlouhých svalnatých rukou, které nahrazují i jeho nohy.

Svěrací kazajka (dlouhá akce)

Sešívavec bleskově skočí na tvora vzdáleného až 2 sáhy a omotá kolem něj své končetiny. Napadený tvor se z tohoto sevření může každé kolo pokusit vyprostit překonáním hodu na Atletiku (SIL) vs. Atletika (SIL) sešívance. Neuspěje-li, je uvězněn (nemůže provádět žádnou akci kromě vyproštění) a každé kolo drčen sešívancovými pažemi. To mu způsobí zranění 1k10 životů za kolo.



Pokud postavy porazí model č.4, mohou z jeho těla získat další žlutý krystal.

Za masivními železnými dveřmi do strojovny se nachází místnost plná přístrojů, se spleť kovových trubek a různých budíků, s kmitajícími ručičkami. Veškeré vybavení pokrývá lehký nános rzi. V místnosti je výrazně chladněji, než v ostatních částech podzemního komplexu. Přístroje v místnosti hlasitě hučí, občas se někde uvolní klapka a z přístroje se vyvalí oblak páry.

Strojovna je místnost velká 3x4 sáhů. Nachází se v ní stroj, který bez přestání pracuje a vhání do trubek chladicí kapalinu sloužící k udržení zmrazených bytostí v komorách, které se nachází v zrcadlové místnosti. Jeho vypnutím se spustí hromadné rozmrazování, které trvá 1 směnu.

K ovládnutí stroje musí postava překonat ověřovací hod na Mechaniku (INT) vs. 10. Pokud se pokusí postavy stroj zničit, dojde při jeho poškození ke zranění všech tvorů, kteří se nachází v dosahu 3 sáhů od stroje za 2k10 životů chladem.

LABYRINT - MÍSTNOST SE SEŠÍVANCÍ

Výjev, který se vám naskytne v následující místnosti, vám nažene husí kůže. Uprostřed místnosti stojí čelem k sobě hlouček čtyř sešívanců. Stojí klidně a naprosto bez hnutí. Ze stropu visí zakrvácené háky a řetězy.

Místnost se sešívanci je velká 4x6 sáhů. Čtyři sešívanci (3× model č. 5 a 1× model č.2) jsou shromážděni v jejím středu a hibernují. Probudit je může jakýkoliv silnější hluk, jasné světlo či útok na kteréhokoliv z nich. Po probuzení okamžitě zaútočí na vetřelce. V místnosti je kromě sešívanců několik řetězů a háků, některé visí ze stropu, další jsou přikované ke stěnám místnosti. Sešívavec model č. 2 je složen ze Stepanova bílého vlka.

Z každého zabitého sešívance, mohou postavy získat další žlutý krystal.

Model č. 5

sešívavec - magický tvor



SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
14(+2)	16(+3)	14(+2)	1(-5)	3(-4)

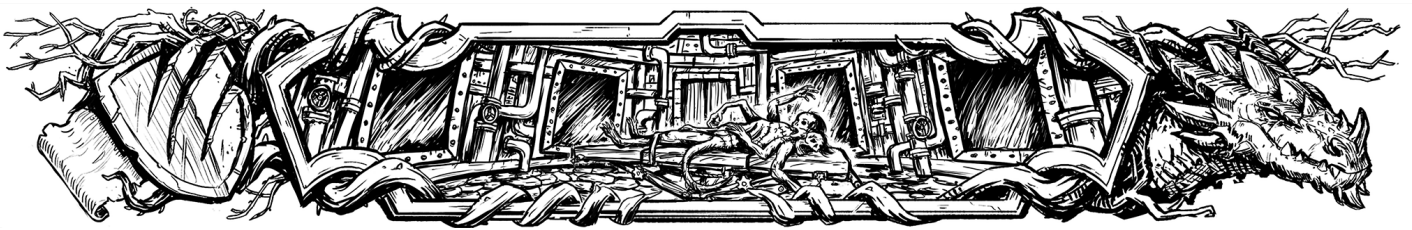
Úroveň	3
Životy	26
Pohyblivost	40
Velikost	B
Útok	6/+3 (pařáty) 4x
Obrana	ZO: 6 / OČ: 8
Rezistence	nemagické zbraně
Imunita	ovlivnění mysli, jed
Schopnosti	Úskok
Dovednosti	reflex (10) akrobacie (10) atletika (7)
Zkušenosti	400

Tvor s lidskou hlavou avšak původní ženské rysy jsou přetvořeny k nepoznání. Ústa jsou zašitá. Oči mají pláží zorničky, nad nimi je v hlavě vložený žlutý krystal velký jako pěst.

Samotné tělo pak vypadá, jako by bylo poskládané z několika různých částí těl sešitých k sobě. Sešívavec má čtyři paže zakončené dlouhými pařáty. Jeho nohy jsou nepřirozeně dlouhé a na první pohled to vypadá, že mají více kloubů, než je obvyklé.

Úskok (reakce)

Sešívavec vždy uskakuje před prvním útokem proti němu vedeným. Díky toho si proti prvnímu útoku v kole počítá **Výhodu** (bonus +5) do Obrany.



Model č. 2

sešivanec - magický tvor



SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
18(+4)	10(+0)	17(+3)	1(-5)	3(-4)

Úroveň	4
Životy	47
Pohyblivost	30
Velikost	C
Útok	7/+1 (pěsti) 2x 9/+3 (bodec)
Obrana	ZO: 4 / OČ: 6
Rezistence	nemagické zbraně
Imunita	ovlivnění mysli, jed
Schopnosti	Bodnutí
Dovednosti	atletika (10)
Zkušenosti	450

Oproti třem sešivancům před ním, je tento hotový obr.

Horní polovina jeho těla včetně hlavy je vlka s bílou srstí. Druhá polovina těla je humanoidní. Uprostřed čela má tvor velký žlutý krystal. Celé tělo tvora je pokryto stehy a jizvami. Sešivanec má dlouhý štíří ocas.

Bodnutí (dlouhá akce)

Při zásahu bodcem vpustí sešivanec do těla oběti dávku paralyzujícího jedu. Zasažený tvor si musí hodit na Výdrž (ODO) vs. 8. Pokud neuspěje, je otráven a sníží se mu SIL o 1 stupeň po dobu jedné směny. Postava, které klesne SIL na 0 a méně, upadá do bezvědomí.

LABYRINT - ZRCADLOVÁ SÍŇ

Před vámi se rozkládá prostorná síň. Po krajích místnosti jsou vedle sebe vyskládané kovové rámy, do kterých vedou kovové trubky, jež se táhly celým podzemím. Tyto rámy jsou vyplněné tmavými ledovými bloky, které odráží světlo a připadají vám jako černá zrcadla. Uprostřed místnosti na zemi se nachází kamenná deska s okovy. Již z dálky jsou na ní patrné velké černé skvrny zaschlé krve. Poté vzhlednete vzhůru k vysokému stropu ze kterého visí mohutné řetězy. Ty při vašem příchodu zachrastí. Něco se nad vámi pohnulo...

Zrcadlová místnost je velká 12x10 sáhů. Ze stropu visí veliký sešivanec - model č. 1. Přidrží se sítě řetězů pokrývající celý strop místnosti. Jakmile bude mít příležitost, napadne družinu.

Ve středu místnosti se nachází kamenná deska s okovy, zde alchymista prováděl operace a vytvářel sešivance. Nedaleko od desky stojí menší dřevěný stůl, kam si odkládal orgány a části těl leží zde skalpel, hadr od krve a prázdné baňky.

Velké ledové bloky s rámy, působí jako tmavá zrcadla, mají ja sobě vždy umístěnu páku ke které náleží zámek. Za zrcadly jsou komory, do nichž alchymista ukládal oběti pro svůj pozdější výzkum. V místnosti je celkem 20 komor. Přes rám není vidět, komora se musí nejdříve rozmrazit.

Rozmrazení komor za zrcadly

Proces se spustí zatažením za páku v rámu komory. Nejprve je ale nutné pákový mechanismus odemknout, buď klíčem z laboratoře, nebo zlodějským náčiním s překonáním ověřovacího hodu na Odemykání zámků (OBR) vs. 12.

Komory lze také odmrazit hromadně vypnutím nebo zničením stroje ve strojovně. Odmrazení, trvá jednu směnu, po další směně tvor uvnitř procitne. V jedné komoře se nachází Stepan. Některé jsou prázdné, v ostatních se nacházejí další dobrodruzi, kteří také padli za oběť Joachymovi, budou vyčerpaní ale neskonalé vděční za vysvobození.



Model č. 1

sešivanec - magický tvor



SIL OBR ODO INT CHAR
20(+5) 14 (+2) 19(+4) 1(-5) 3(-4)

Úroveň	6
Životy	62
Pohyblivost	30
Velikost	C
Útok	11/+2 (noha) 2x
Obrana	ZO: 6 / OČ: 8
Rezistence	Nemagické zbraně
Imunita	Ovlivnění mysli, jed
Schopnosti	jedový mrak, skok, pokročilá regenerace
Dovednosti	atletika (10) akrobacie (8)
Zkušenosti	1 300

Obrovský pavouk z lidských těl. Ta jsou mezi sebou propletena tak, že tvoří děsivou mozaiku. Těsně pod hlavou, z několika tváří, jsou dvě ruce. Sešivanec se pohybuje pomocí osmi dlouhých končetin. Tvor má v hlavě zasazený velký žlutý krystal.

Jedový mrak (dlouhá akce)

Sešivanec vypustí plyn, který pokryje kruh o poloměru 4 sáhů. Zasažení tvorové, házejí každé kolo pobytu v oblasti **ODO** vs. 5. Při neúspěchu jsou zraněni za 1k10 životů jedem. Při úspěchu za polovinu. Oblak se vytratí po 6 kolech. Lze použít 1× za 3 kola.

Regenerace (pasivní)

Sešivanec si každé kolo vyléčí 1k6 životů a zbaví se krvácení.

Skok (krátká akce)

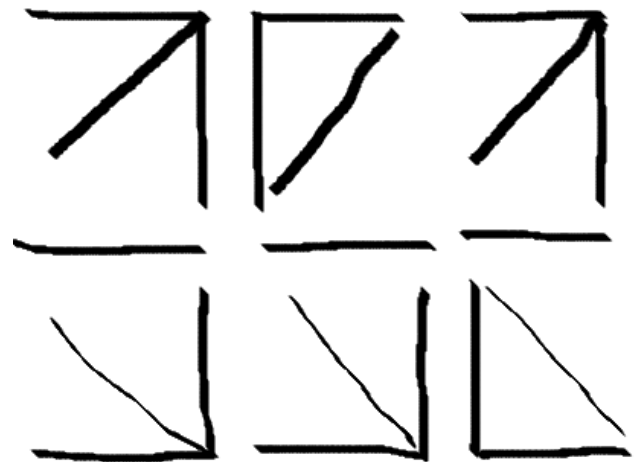
Sešivanec se přemístí skokem až do vzdálenosti 6 sáhů. Pokud v daném kole navíc zaútočí. Získá **Výhodu** (bonus +5) k útoku.



Zámek do laboratoře

Na protější straně místnosti se nachází okované dveře vedoucí do alchymistovy laboratoře. Jsou magicky uzamčené. Lze je odemknout jen prolomením magického zámku, který se nachází vedle dveří. Nedaleko od něj je na zdi naškrábaná šifra. Ta je vodítkem k otevření zámku.

Ukaž hráčům přílohu **Šifra v podzemí**.





Vedle šifry je třímístný číselný zámek. Na něm jsou teď čísla 6, 1, 2. Hráči musí na zámku nastavit správnou číselnou kombinaci 3, 5, 2. Dospějí k ní tak, že z šifry na obrázku vynechají šikmé čáry. Zůstanou jim pak digitální číslice.

Pokud družina na hádanku nebude schopna přijít, po směně přemýšlení je můžeš nechat hodit si na ověření INT vs. 10, pokud uspějí dej jim indicii:

„Šikmé čáry vám v těch škrábancích na zdi nějak nesedí, vypadají že tam nepatří“.

Past na vyrazení dveří je Atletika (SIL) vs. 20.

LABORATOŘ

Laboratoř je malá místnost. Přímo naproti dveřím stojí dřevěný stůl, na kterém jsou rozloženy poznámky, nákresy lidských a zvířecích těl, návrhy nových sešivanců a postup jejich tvorby.

Při překonání pasti na Historii (INT) vs. 10 si mohou postavy všimnout, že jsou v textech zmíněny vysoce postavené osoby a jejich zapojení do podpory jakési organizace podsvětí s názvem **Temná růže**.

Stůl má šuplík. Uvnitř něj je deník, kam si alchymista zapisoval své úkony. Družina může překonáním pasti na Čtení a Psaní (INT) vs. 8 najít zápis o tom, ve kterém boxu je zmrazený Stepan.

V šuplíku se dále nachází osmihranný klíč k mrazicím rámcům. Ke všem je stejný klíč.

V jednom desítky let starém zápisku je napsáno:
*Všichni navázání na růži mě znají jako Agriona Wizberga, ale brzy budeme lovnou zvěří. Změna identity je ideální řešení. Potřebuju nové jméno. Celý pergamen je popsán spoustou jmen a úplně na konci je zakroužkováno **Joachym Feldman** s poznámkou **NEZAPOMENOUT!***

Při stěnách stojí police s knihami věnujícími se lidské a zvířecí anatomii, vědám alchymie a nádoby s orgány naloženými v konzervačním láku.

ZÁVĚR

Špatný konec - smrt v labyrintu

Pokud postavy neuspějí, budou posledními ztracenými v regionu, jež měl na svědomí tajemný alchymista Joachym Feldman.

Chladicí stroj se po čase zastaví a uvězněné postavy, včetně Stepana, padnou za oběť sešivancům. Sešivanci nakonec po několika měsících vyhladoví a zemrou. Rodina Stepana už nikdy nespátí, přesto Taras ještě po léta bratra hledá. Po pár letech si z opuštěné usedlosti udělají základnu místní lapkové.

Špatný konec - nevystopování Stepana

Postavy nenajdou Stepana včas, buď se toulají krajem, nenajdou usedlost v Kamenném úvozu nebo nenajdou způsob jak otevřít průchod do podzemí. Po čase družina přijme jinou zakázku.

Chladicí stroj se po čase zastaví a uvězněné postavy, včetně Stepana, padnou za oběť sešivancům. Sešivanci nakonec po několika měsících vyhladoví a zemrou. Rodina Stepana už nikdy nespátí, přesto Taras ještě po léta bratra hledá. Po pár letech si z opuštěné usedlosti udělají základnu místní lapkové.

Neutrální konec - Stepan nepřezije

Postavy sice najdou Stepana včas ale neuváženým jednáním otevrou jeho mrazicí komoru s hladovým monstrem v místnosti. Vyčerpaný Stepan nemá proti živému, nekontrolovanému sešivanci šanci.

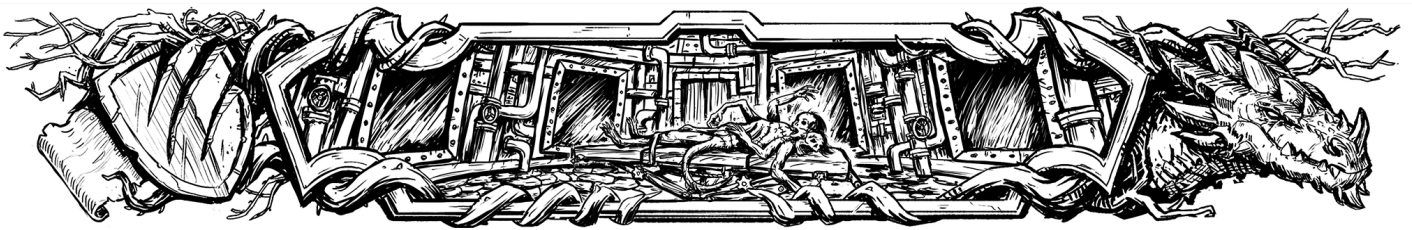
Postavy sice zmapují celé panství Joachyma a mohou předat informace o zdejším černém trhu autoritám avšak Stepanova rodina už ho nikdy nespátí. Útěchou Tarasovi může být, že nestráví celý život hledáním svého bratra.

Dobry konec - Záchrana Stepana

Stepan je zdrcený ztrátou svého bílého vlka, přesto je neskonale vděčný za svou záchranu. Po krátkém odpočinku s družinou cestuje do Kizmaru.

Ačkoliv se svým otcem nevyhází dobře, rozhodne se jej navštívit. Sluha Grigori vyplatí družině odměnu a po vyslechnutí jejich příběhu jim nabídne pozvání do sídla Korelainů na hostinu.





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 kdokoli jiný rychle a intuitivně pohyboval. Pokud takovéto máš nebo si na něco podobného troufáš, budeme moc rádi, když se s námi spojíš.

Najdeš nás na adrese www.DraciHlidka.cz



© 2023 Pavel „Sir Tirus“ Ondrusz

Ilustrace obálky: Ondřej Hrdina

Ilustrace záhlaví: Jiří Dvorský

Vnitřní ilustrace: Naty Karásková, Václav „Qitko“ Hess

Redakce: Václav „Qitko“ Hess, Michal „Pigi“ Holub

Sazba: Václav „Qitko“ Hess

Proofreading: Martin „Perthorn“ Kostka

Korektura: Lenka „Eluniel“ Mikuláščíková

Mapy: Václav „Qitko“ Hess

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 umisťovat toto dobrodružství, ani jeho fragmenty, na jiných portálech či úložištích.



STEPANOVA PODOBIZNA



STEPANŮV DOPIS

Drahý bratře,

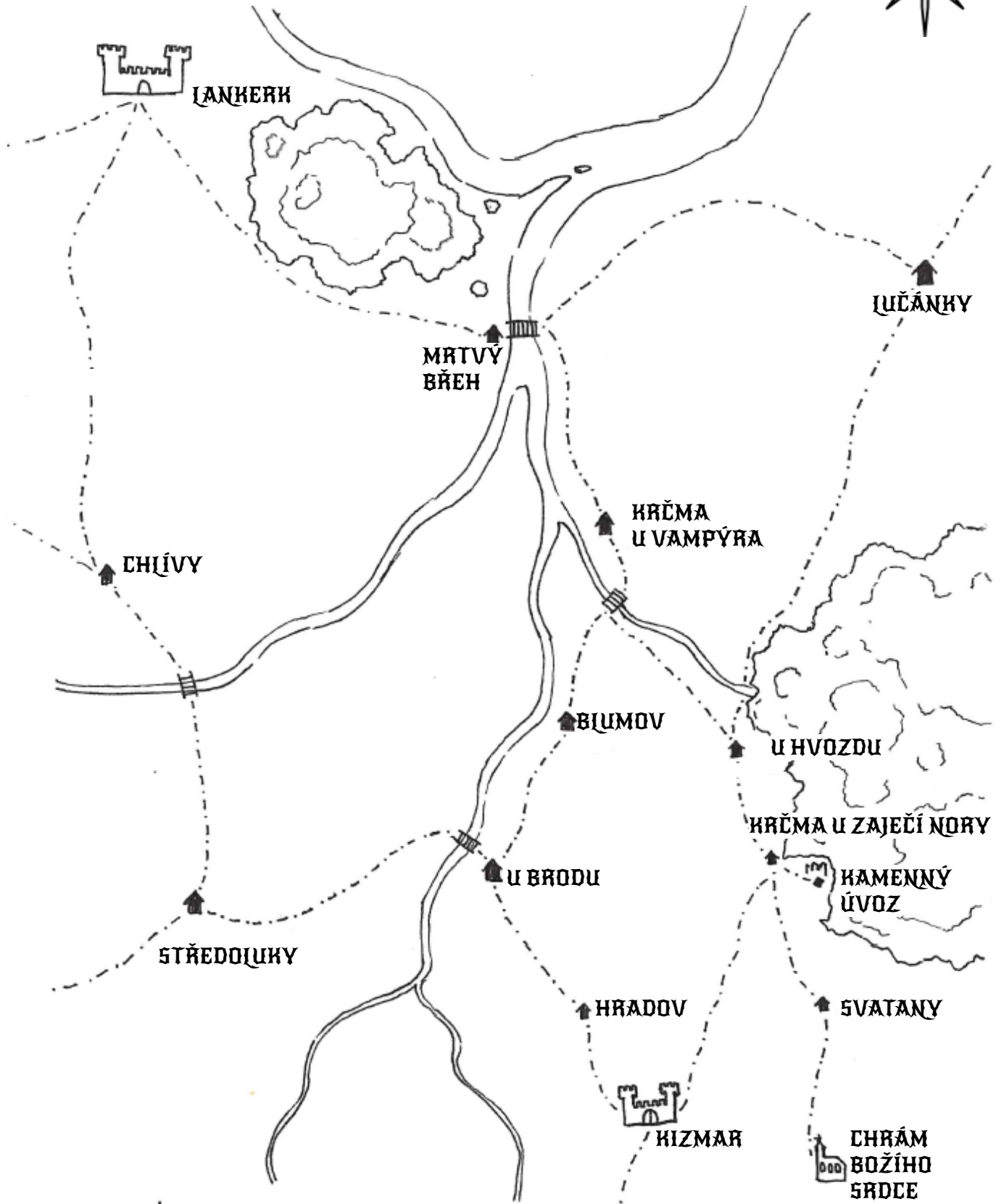
Doufám, že se ti vede dobře. Já se konečně vrátil z Vermontu. Je to úžasná, avšak nesmírně divoká a nebezpečná země. Snad právě v tom tkví celé její štěstí. Pochybují o tom, že se někdy podaří ji zkrotit. Hvozď a jeho prastará aura jsou živoucí hradbou proti každému, kdo by se pokusil toto místo podmanit.

Posílám ti malý dárek a pozdrav z mého posledního dobrodružství. Ano. Nepleteš se! Je to opravdu květ žlutého lotosu! Nemohu ti říct, kde přesně jsem k němu přišel, ale věřím, že ti udělá radost.

Teď o mně asi nějaký čas neuslyšíš. Včera jsem v krčmě na cestě z Kizmaru potkal zajímavého člověka. Nabídl mi neuvěřitelný úkol a ještě lákavější odměnu. Půjdu dál, než většina lidí kdy vůbec byla. Přej mi štěstí. Ozvu se hned, jak budu moci.

Tvůj Stepan

MAPA KRAJE



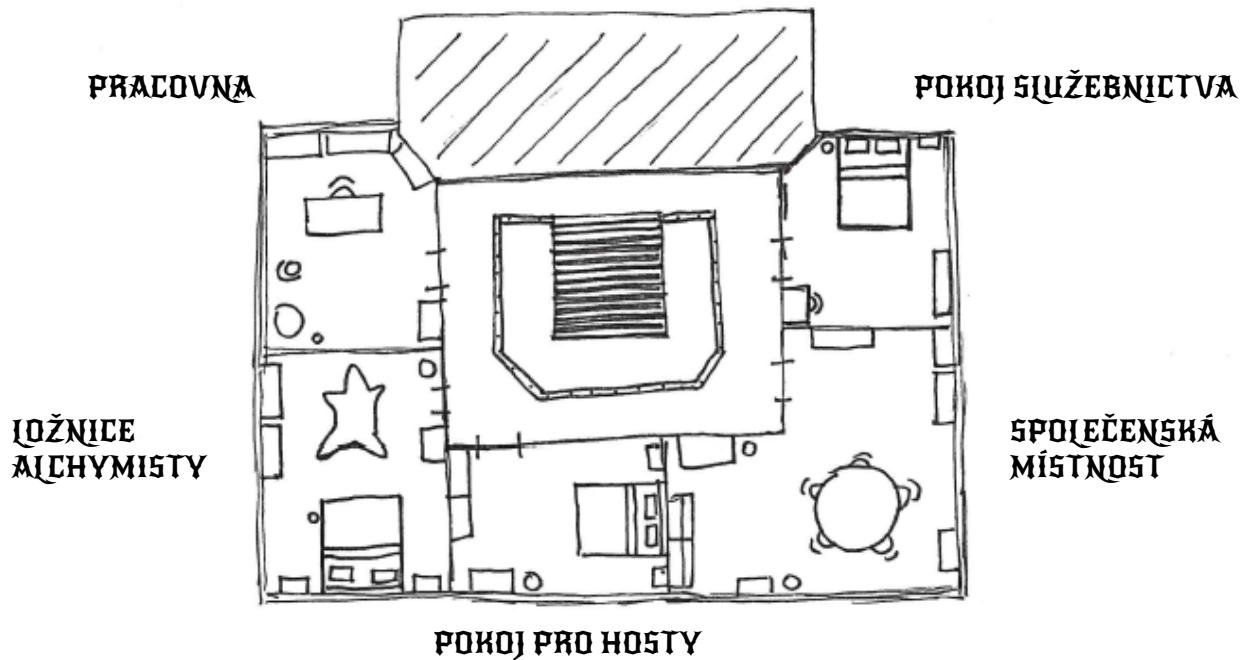
NABÍDKA ALCHEMISTHY

Předmět - popis	Plná cena
Alchymistické suroviny	3md
Alchymistická mana	3st
Deka	5st
Dýmavnice -Zamoří kruh o poloměru 10 sáhů dusivým oblakem, který dráždí oči. -Viditelnost uvnitř je 1 sáh.	1st
Ebonitová hůlka -Nabíjí se třením hůlky 5 kol o kožešinu či tkaninu. Vydrží nabitá až 1 měsíc. -Nabitá hůlka vyše mávnutím až do vzdálenosti 20 sáhů výboj energie zraňující za 2k6 životů. -Hůlka má 30 nábojů, pak se její mana vyčerpá. -Alchymistka má pouze 1 kus.	40zl
Elixír Sedmibýlí -Vyléčí 3k6+6 životů	19zl
Jed Dorfův spánek -Nebezpečnost 8, uspává cíl	10zl
Jed Temnota -Pokud oběť jed pozře a neuspěje v hodu ODO vs. 13, oslepne během jednoho kola. K hodům na obranu i útok tak má Nevýhodu (postih -5). -Alchymistka má pouze 1 kus.	16zl 5st
Kovožrout -Dokáže během jedné minuty rozežrat kov o tloušťce meče. Během pěti minut i mohutný řetěz.	40zl
Lektvar Medvědí síly -Zvedne SIL +3 na 2 směny, -Po uplynutí se postava extrémně vyčerpá.	25zl
Lektvar Mucholapka -Minutu po pozření -extrémně lepkavé sliny, které lze použít ke šplhu po stěně	5zl
Lektvar Neutralizace -Zruší efekty lektvarů, četnosti i předávkování	10zl
Lektvar Ranhojič -Vyléčí 1k6+2 životů	5zl 5st
Lektvar Rychlost -Postava získá navíc 1 útok a obranu v kole, +2 do iniciativy a Obrany.	11zl

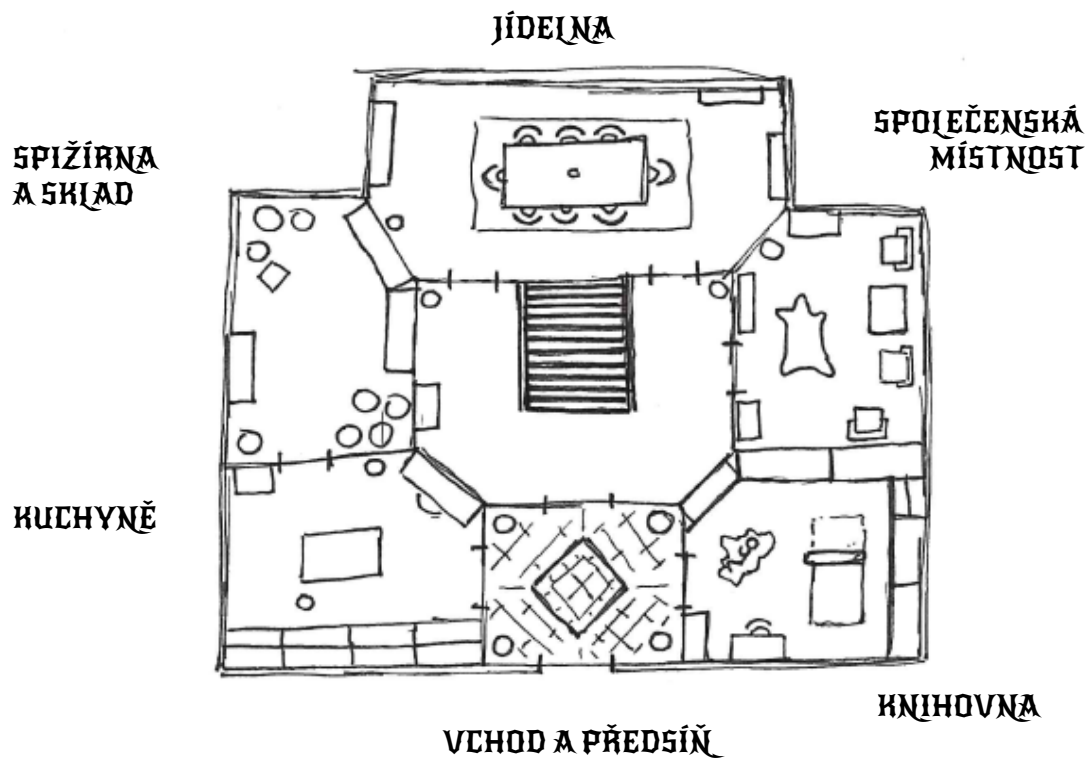
Předmět - popis	Plná cena
Nášlapná past -Při sešlápnutí past exploduje a zraní cíl nad sebou za 3k6 životů. - Je-li zranění vyšší než 12, je krvácivé. - Je-li zranění 18, vede k amputaci končetin. -Alchymistka má pouze 1 kus.	36zl
Obvazy -Potřebné na stabilizaci krvácení při hodu na dovednost První pomoc.	7md
Olej -Po zapálení zraňuje za 1k6 v každém kole.	5md
Plamenný dlouhý meč -Obouruční středně těžký meč (požadavek na SIL je alespoň +0) se statistikami 7/0/2 Škrtnutím čepele o drsný povrch zachvátí celé ostří nazelenalý plamen působící dodatečné ohnivé zranění 1k6/2. -Alchymistka má pouze 1 kus.	100zl
Plášť Chameleon -V okamžiku kdy se sepne spona pláště, začne plášť zrcadlit to co je za ním. Pro pozorovatele se tak stává neviditelným. -Při prudkém pohybu si však postavy může někdo všimnout (světlo se kolem pláště začne podivně lámat). - Nový plášť vydrží v neviditelnosti celkem 60 minut (počítá se každá započatá), pak je její mana vyčerpaná. -Alchymistka má pouze 1 kus.	75zl
Prsten blesku -Vyše sevřením pěsti až do vzdálenosti 20 sáhů blesk zraňující za 2k6 životů. -Prsten má 8 nábojů, pak se jeho mana vyčerpá. -Alchymistka má pouze 1 kus.	70zl
Sliz -Slepí cokoliv jím potřené vystavené na vzduchu 5 kol. -Ztrácí účinky v mrazu nebo působením lihu. K odtržení je potřebná obří síla (SIL vs. 20).	7zl
Univerzální protijed -Neutralizuje jedy nebezpečnosti menší než 7.	6zl
Zrcátko -Malé zrcátko o velikosti dlaně. -Vhodné k nahlížení za roh.	2st

MAPA ALCHYMISTOVA DOMU

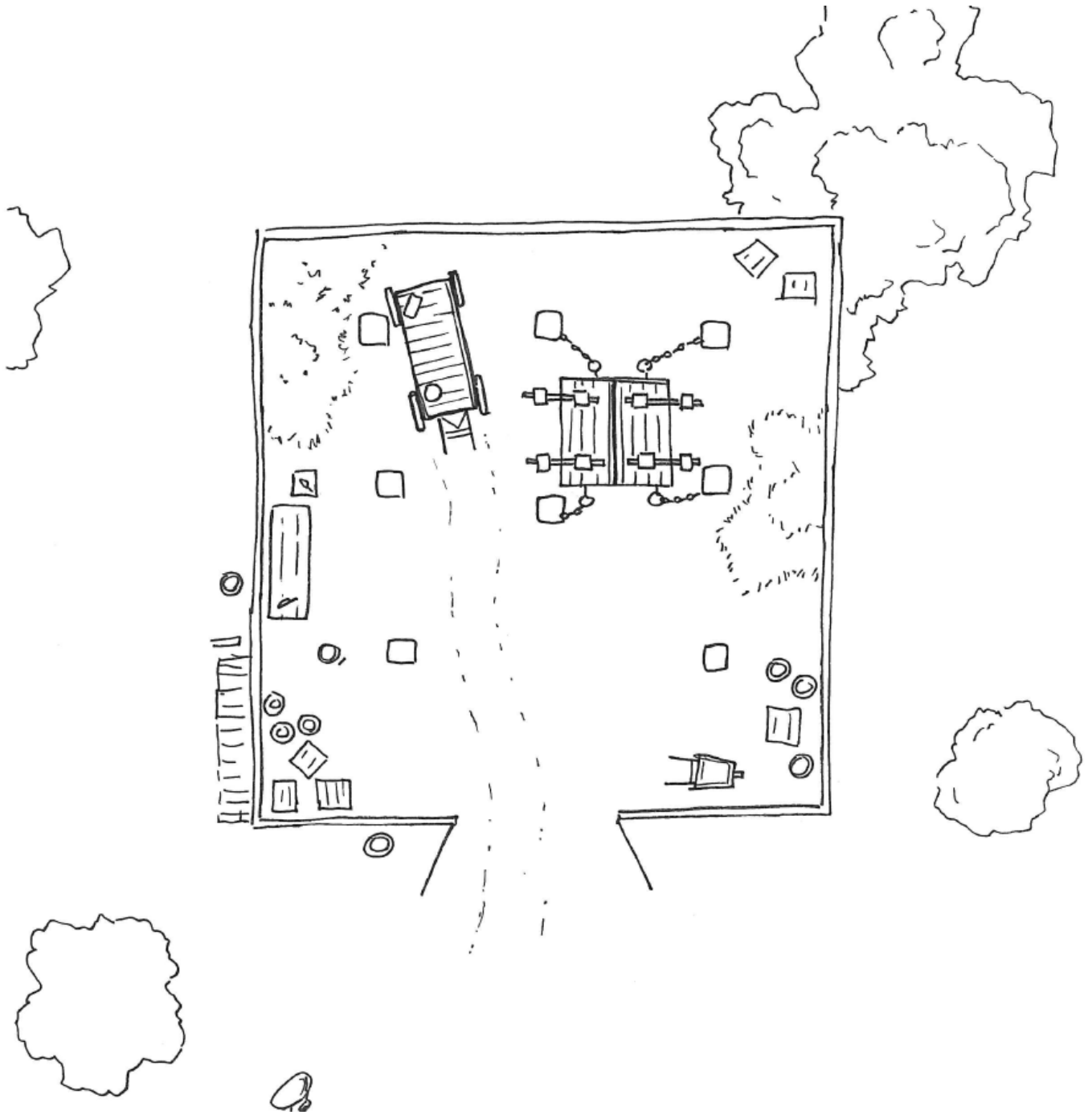
1. PATRO



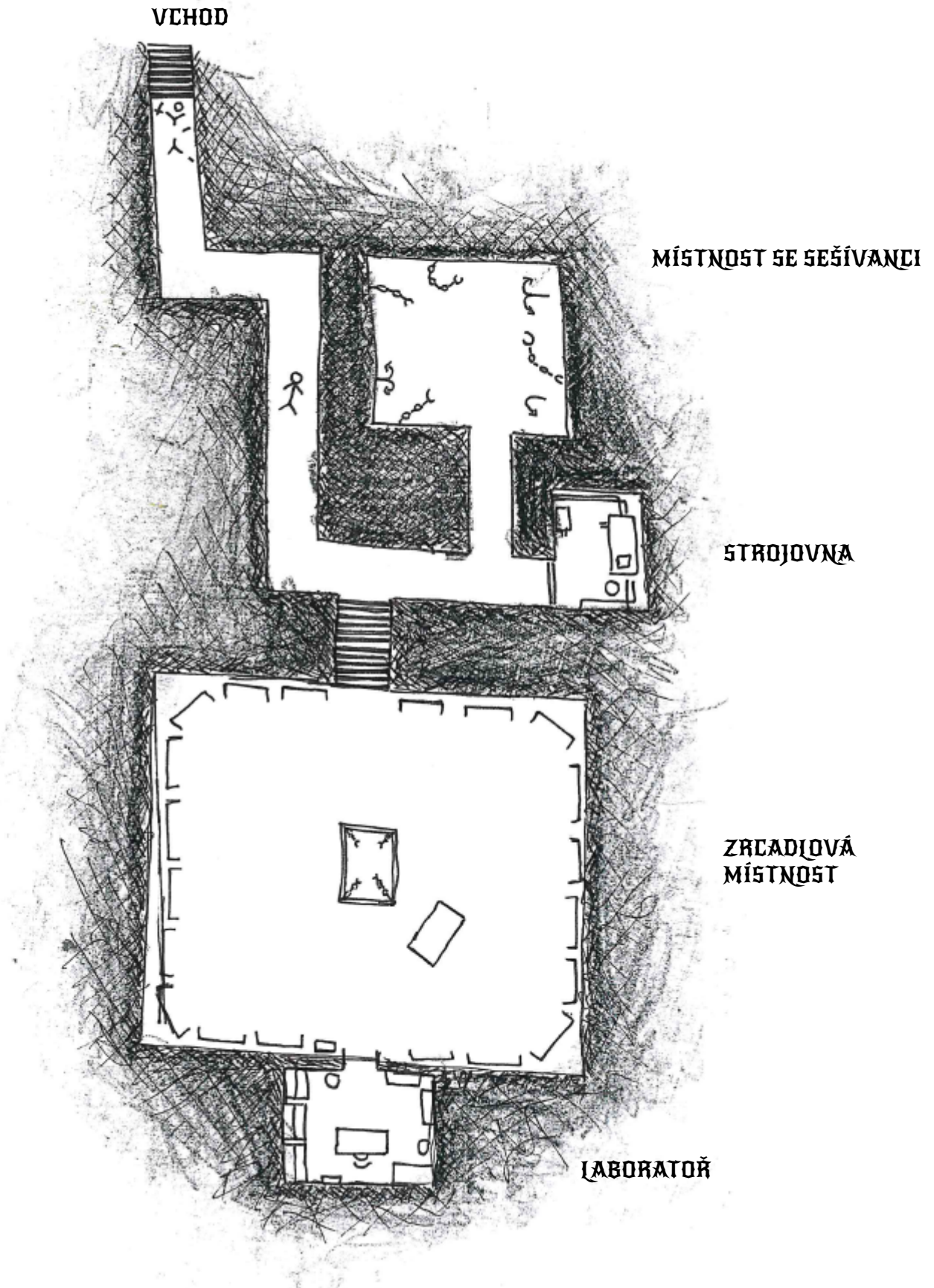
PŘÍZEMÍ



MAPA STODOLY



MAPA PODZEMÍ



VEHOD

MÍSTNOST SE SEŠÍVÁNÍ

STROJOVNA

ZRCADLOVÁ
MÍSTNOST

LABORATOŘ

ŠIFRA V PODZEMÍ

