

◆ Dobrodružství Dračí Hlídky ◆

AUTOR

JAN "DART" STAŠ

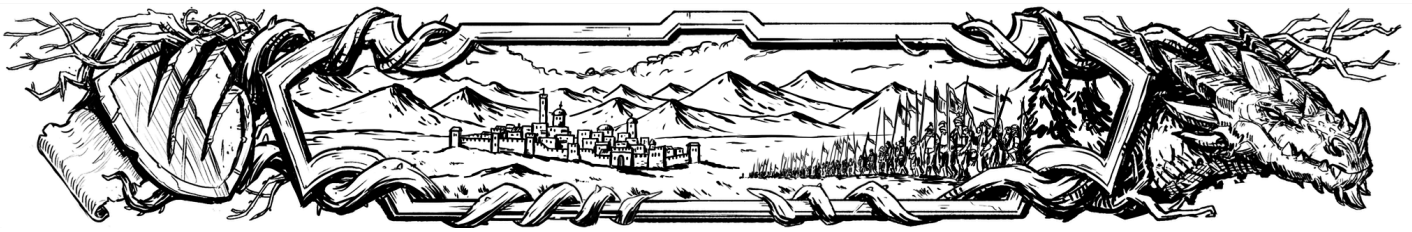
BEZPEČNÁ CESTA



Dračí Hlídky

hra na hrdiny

Ilustrace obálky
Jiří Dvorský ◆



OBSAH

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

STYL HRV

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

LEGENDA TEXTU

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

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

PŘÍBĚH V KOSTCE

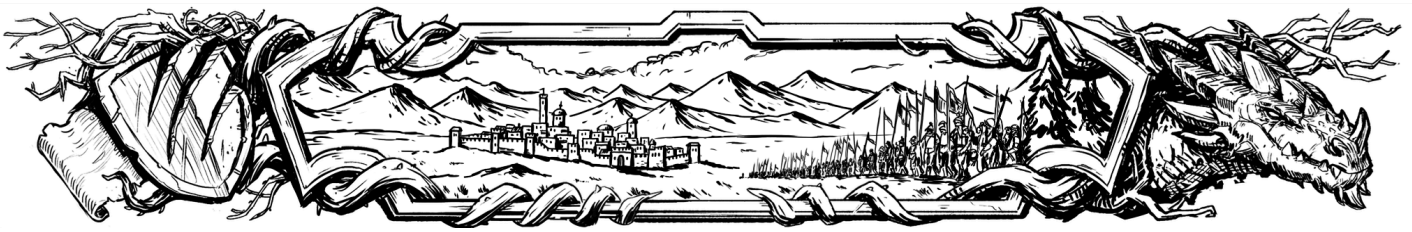
Krajem zmítá válečné tažení vedené proti barbarům z města Andalón. Družina s karavanou míří k pevnosti u Cesmínského hvozdu, směrem k vojenskému konfliktu.

Vlivná rodina Dwarů získala od královského velvyslance zakázku, a byli tak jako jediní pověřeni zásobováním celé armády během tažení. Hrdinové procházejí lesy dotčené válkou a jsou postaveni před morální dilema.

Dobrodružství vzniklo pro turnaj OstraCon 2020 a volně navazuje na dobrodružství Nabídka pro Velvyslance, kde družina zajišťuje nejvýhodnější nabídku pro vlivnou rodinu Dwarů. Autorem příběhu je PJ Jan "Dart" Staš a kolektiv PJů z turnaje. Velký dík patří i edorským hrdinům, za vdechnutí života cizím postavám, které ztvárnili.

Herní žánr:	akční
Celková herní doba:	8 hodin
Očekávaná sestava:	3-5 postav (3. úroveň)
Lokace:	hvozď, statek
Roční období:	podzim
Doporučený věk:	15+





1. POZADÍ PŘÍBĚHU

K orientaci použij přílohu **Mapa regionu**.

Zhruba před půl rokem došlo v **královském městě Edoras ke vzpouře barbarských otroků**, několika tisícům z nich se podařilo utéci do svého domovského města **Andalón** na severu. Andalón leží v podhůří na trpasličím území a funguje jako obchodní stanice. Před městem se nachází planiny a nepřilíš široký výběžek **Cesmínského hvozdu**.

Hvozď spravuje **rada druidů** a udržuje neutralitu jak s Edorasem, tak i s barbarským Andalónem. Armádou používaná cesta lesem prochází oblastí, kterou má na starost **druid Orkán**, který je významnou osobností nejen v samotném hvozdu, ale i v Edorasu. Jižně od lesa pak leží zemědělská oblast. Ta byla z většiny vypleněna vzbouřenými barbarskými otroky, kteří nutně potřebovali zásoby na blížící se zimu.

Královské město Edoras se pochopitelně se situací nesmířilo a vybuďovalo početné osmitisícové vojsko na potlačení vzpoury a ukončení řádění barbarů na venkově u severních hranic jednou provždy. **V čele královské armády stojí generál Doll-Dor**, jež byl jmenovaný samotným královým velvyslancem.

Edoras ovládají čtyři mocné a znesvářené rody. **Doll-Dor vede vojsko ale také zastupuje rodinu Dwarů**, jež získala od krále finanční zakázku vojsko zásobovat. **V armádě je také kapitán Taurius z rodu Vandersků**. Mimo to je Edoraská armáda složena z naverbovaných jednotek převážně se základním výcvikem.

Po několika dílčích, ale krvavých bitvách na planinách došlo i k samotnému útoku na hradby Andalónu. Při tom se ale opět projevila zákulisní politika a boj o moc v senátu Edorasu. Doll-Dor správně předpokládal, že kapitán Taurius z rodu Vandersků si bude chtít vydobýt slávu a povede rozhodující útok. **Proto místo podpory zálohou a zlomení posledního odporu obránců zavelel k ústupu, a vystavil Tauriuse převaze barbarů.**

Andalónští na zbývající jednotky Edorasu nasadili těžkou jízdu. Přeživší vojáci i s Tauriusem se dali na úprk a stali se tak snadným cílem pro rozběsněné barbary.

Nedaleko hvozdu se na malém návrší nacházela cesmínská elfí vesnice. Část prchající Edoraské armády se zde před vstupem do hvozdu postavila barbarům. Doplatili na to však vysokými ztrátami a **ve vesnici se nacházeli také místní elfové**, kteří nepočítali s tím, jak by se situace mohla zvrtnout. **Mnozí za to zaplatili životem**, když barbarská jízda do vesnice vtrhla a bila vše hlava nehlava. **Následkem toho rozhodla rada druidů zabránit dalším střetům uzavřením cesty skrze hvozď** oživlými keři, obřími pavouky a dalšími lesními bestii.

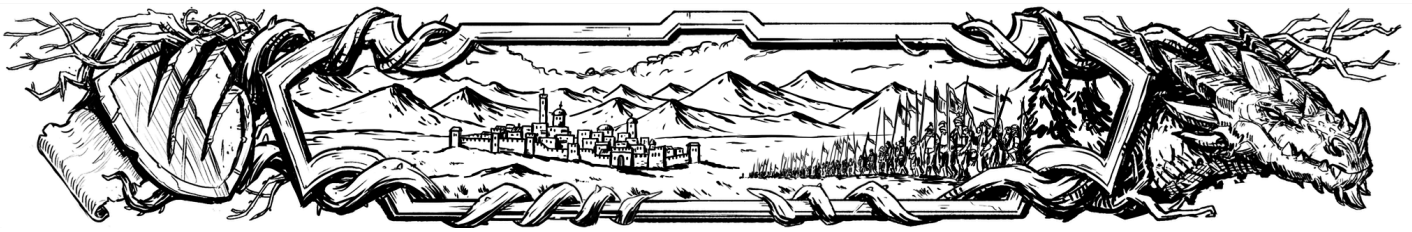
Část rozprchlých oddílů Edoraské armády se ve vesnici nezastavila a včas utekla lesem až do Edorasu či nedalekých statků okolo, aby zde našla útočiště. **Kapitán Taurius ale zůstal odříznut se zbylými vojáky na opačném konci lesa v opevněné cesmínské vesnici**, kde čelí nájezdům barbarského vojska a pomalu umírá na Andalónský jed, kterým byl Andalónci otráven. Stavby přeživších ve vesnici rychle klesají a tak vyslali několik posílů, aby nepozorovaně prošli hvozdem a pokusili se informovat vedení armády o jejich situaci. Mnoho z nich však v lese zahynulo a ti zbylí byli neprávem odsouzeni za dezerci.

Generál Edoraských vojsk Doll-Dor se nachází v bezpečí pevnosti poblíž Vanderského statku, kde začíná dobrodružství.

Doll-Dor zde shromažďuje armádu, a s útoky na Andalón nespěchá. Ty jsou totiž podmíněny průchodem po uzavřené cestě skrze hvozď, a jeho rodina **mezitím vydělává na zásobování armády**. Navíc nemá zájem zachránit vojáky ve vesnici a kapitána Tauriuse, kteří tuší proč Doll-Dor nařídil ústup vojsk. Doll-Dorovi by se však hodilo zajištění alternativní cesty skrze hvozď, kterou by mohla využívat jeho pašerácká organizace.

Více doplňujících informací o Edorském království lze najít na stránkách <https://edorsvet.webnode.cz/>





2. AKTUÁLNÍ SITUACE

Politiku severní oblasti dostala na starost jedna z nejmocnějších Edorských rodin - Dwarové, kteří získali jedinečnou zakázku zásobování celého tažení armády. **Do rodiny Dwarů patří také generál Doll-Dor**, který dostal od velvyslance krále za úkol vést armádu Edorasu proti Andalónským barbarům.

Doll-Dor do čela prvního útoku dosadil kapitána Tauriuse z konkurenčního rodu Vandersků. Vojsko se před dvěma týdny vydalo skrz hvozdu na Andalón, **útok byl však neúspěšný.** Generál Doll-Dor nedodal Tauriusovi dostatečné vojenské zálohy na dobytí hradeb Andalónu a Taurius tak zůstal uvězněn s několika přeživšími v troskách elfské vesnice za hvozdem.

Rada druidů po masakru v elfské vesnici svými přírodními silami **uzavřela cestu skrze hvozdu**, aby předešla dalším neštěstím.

Mezi Edorasem a Cesmínským hvozdem se nachází **Vanderský statek**, který spravuje válečník **Bartoloměj**. Ten na příkaz krále postavil vedle statku vojenskou **pevnost**, která slouží jako obranná linie proti nájezdům na přilehlé polnosti a podporu vojsk při probíhajícím tažení.

Před pár dny byla **družina najata jako ochranka zásobovací karavany** se zásobami pro Edorské vojsko. Karavana míří z města Edoras do zmíněné pevnosti na jihu od hvozdu. Hrdinové netuší, že majitelé karavany i Doll-Dor **spolupracují s pašeráky z Andalónu** a že **Doll-Dorova garda popravuje Tauriusovy posly jako dezertéry.**

Je právě poledne a **poslední z vozů karavany postihne menší nehoda**, když najede do výmolu v cestě a zlomí si jedno ze svých kol. Majitel to měl naplánováno a **tento vůz obsahuje vybavení pro Andalónské pašeráky v lese.** Majitel nařídí ochrance karavany včetně družiny pokračovat až do pevnosti u Vanderského statku a poslední vůz se zpožděním nepozorovaně odjíždí jinou cestou.

Zde hra začíná.

3. PRŮBĚH DOBRODRUŽSTVÍ

KAPITOLA 1

PEVNOST

Zatímco vás odpolední slunce páli do zad, uslyšíte hlasité nadávky z míst za vámi, kde se před chvílí ozvalo hlasité zapraskání. To zástupce majitele karavany právě zoufá nad prasklými dřevěnými loukotěmi kola jednoho z vozů. Netrvá dlouho a situaci přichází zhodnotit i samotný majitel, který se vám před pár dny představil jako Sedrik. Jde o člověka starších let, byť v zdobně prošívané obchodnické tunice, neupraven s mastnými černými vlasy.

“Vy všichni pojedete se mnou!”

Rázně zavelí a ukazuje na družinu.

“Alespoň zásoby z ostatních vozů musí na místo dorazit do večere, jinak mě Dwarové místo výplaty z pevnosti vynesou v zubech!”

Pak se podívá na svého zástupce a omluvným tónem mu sdělí:

“Nechám ti tu pár chlapů, kolo vyměňte a do setmění doražte na místo.”

Ukaž hráčům přílohu **Mapa regionu**.

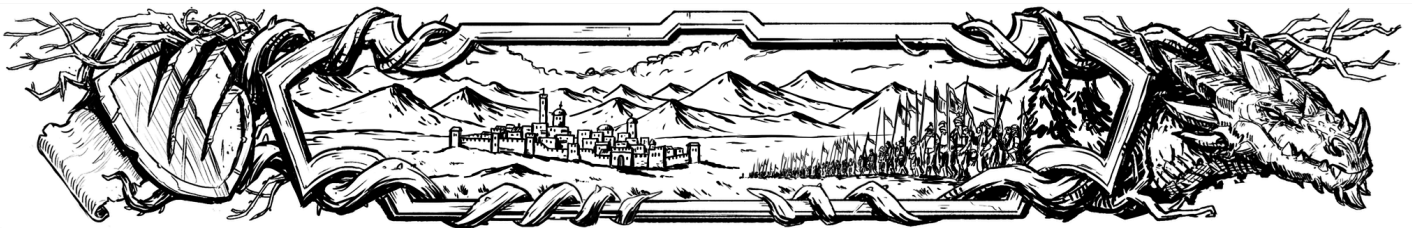
Když porouchaný vůz opouštíte a karavana se blíží k cíli, přijedete na křižovatku s odbočkou k pevnosti. U křižovatky stojí šibenice a několik lidí.

Zde se postavy stanou svědky **popravy oběšením** falešně odsouzeného za válečné dezertérství. Poprava provádí elitní garda generála Doll-Dora a proběhne svižně. Kat kontroluje, zda odsouzenému zlomil vaz, když zjišťuje že ne, dorazí ho sekerou.

Scéna netrvá dlouho a může být okořeněná drsnými detaily k navození atmosféry přísnosti, úzkosti, a vojenského teroru. Zde se s postavami nikdo mazlit nebude.

Pokud hráči uspějí v hodu Postřeh (*INT*) vs. 10 uvidí, že má odsouzený v ústech roubík a do poslední chvíle se snažil něco říct. Nepůsobil odevzdaným dojmem provinilého.





Na křižovatce se družina rozloučí s karavanou, jejíž vozy pokračují do pevnosti. Postavy odkáže šéf karavany na nedaleký **Vanderský statek**. Tam majitel družině slíbí, že se za pár hodin zastaví, a vyplatí družině odměnu za doprovod. Také jim řekne, že **tam mohou nocovat** s ostatními civilisty a vojáky se zásobováním.

VANDERSKÝ STATEK

Při západu slunce dorazíte konečně na statek. Ten obsahuje jednu středovou dvoupatrovou budovu, v té je v přízemí hostinec a ubytování pro hosty. V horním patře jsou soukromé pokoje majitele. Okolo hlavní budovy jsou další čtyři domy, ve kterých bydlí čeledíní a dnes dočasně část zdejších vojáků. Ve zbytku statku se nachází hospodářská stavení, stáje, chlévy, kurníky, králičí kotce a hnojiště. Celý statek je obehnán novou palisádou s dřevěnými hlídkovými věžemi.

*Z doslechu víte, že se jedná o **Vanderský statek**, což znamená, že spolumajitelé jsou **Bartoloměj** a další z vlivné rodiny Vanderských z Edorasu, která přispěla na jeho opravu při prvním vypálení nájezdníků barbarů z Andalónu.*

Ukaž hráčům přílohu **Mapa statku**

Na statku může družina potkat cizí postavy Bartoloměje a Efinii z Effesu.

BARTOLOMĚJ

Bartoloměj je šlachovitý člověk, zkušený válečník a vysloužitý dobrodruh. teď hlavně Spolumajitel Vanderského statku a správce přilehlé pevnosti. Tento muž často názorově nesouhlasil s rodinou Dwarů a když přišel generál Doll-Dor s Edoraskou armádou, odstěhoval se na čas z pevnosti, na statek. Zde žije se svoji rodinou a dohlíží na jeho klidný chod, což mu kazí jeho kamarádka šotek Efinie z Effesu, která zrovna zavítala na návštěvu.

Jeho tělo zdobí několik jizev. Je k zahlédnutí jak cvičí v Edoraské zbroji s halapartnou a štítem. Kolem krku se mu houpe Amulet odolnosti

Viz příloha: **Magické předměty**

EFÍNIE Z EFFESU

Efinie je šotek zloděj. Nosí lehký zelený plášť přes odlehčenou šupinovou zbroj. Na hlavě má zvláštní špičatou čepičku. Malý vzrůst ji propůjčuje nemalé vlohy pro zlodějské schopnosti. Má u sebe Dwarskou pálenku a Elixír lehkých zranění.

Viz příloha: **Magické předměty**

HOSTINEC NA STATKU

Místní vojáci rádi v alkoholu utápí nedávné chmury ze špatně se vyvíjející situace na bojišti a obecně nízkou morálku armády.

Přestože má hostinský firmol, hned se družiny ujme a nabídne jim ubytování v jedné velké místnosti. To prý platí Sedrik. Je s hostinským domluvený.

Jakmile bude družina v lokále, postřehnou vyostřenou debatu u barového pultu. **Hned několik vojáků na sebe křičí.** Nechybí ostré urážky na adresu jednotlivých pluků.

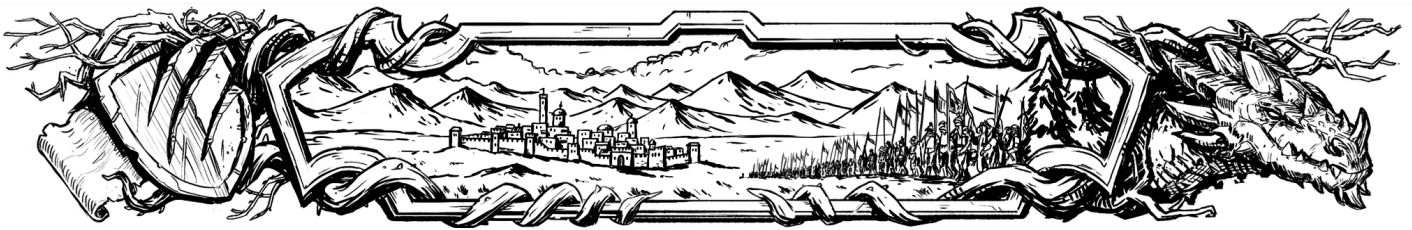
Hráči, kteří uspějí v hodu Postřeh (*INT*) vs. Splnutí s davem Efinie (*OBR*), si všimnou, že **mezi vojáky se pohybuje šotek**, který občas vykřikne nějakou urážku.

Pokud mají hráči v družině Zloděje, který ovládá dovednost Odhad lidí, nechej ho na něj hodit. Pokud uspěje v hodu Odhad lidí (*INT*) vs. 8, všimne si, že šotek využívá k manipulaci davu několik zlodějských dovedností: Přesvědčování, Odvedení pozornosti a Splnutí s davem. A **náramně se baví nad tím jak vojáky rozeštvává.**

Velmi záhy vyvolají s družinou opilí vojáci potyčku se záminkou nenarukování do armády jako řadových vojáků. Situaci pomůže přítomnost šotka, který začne uzavírat sázky na vítěze bitky.

Nakonec sáhne šotek k nejostřejšímu kalibru. Pokusí se u nejvíce cholericke postavy družiny vyvolat dojem, že jeden z opilých vojáků se směje jejímu vzhledu. Postava to může prokouknout hodem: Vůle (*CHAR*) vs. šotkovo Získání důvěry (*CHAR*). Pokud družina napadne Efinii, pak prchne do domu svého přítele Bartoloměje.





Efinie z Effesu

lupič šotek



SIL OBR ODO INT CHAR
6(-2) 20(+5) 10(0) 22(+6) 18(+3)

Úroveň 15
Životy 91
Pohyblivost 24
Velikost A0
Útok 13+4 2x
(cesmínské dýky)
3+5 (pěst)
Obrana ZO: 10 / OČ: 12
Schopnosti Myší kožíšek
Dovednosti Přesvědčování (11)
Odvedení
pozornosti (11)
Splynutí s davem (9)
Získání důvěry (9)
Zkušenosti 500

Vysloužila lupička, která se náramně baví na úkor místních vojáků. Má lehký zelený plášť přes šupinovou zbroj a zvláštní špičatou čepičku.

Myší kožíšek (dlouhá akce)

Efinie z Effesu se dokáže 1x za den proměnit v obyčejnou drobnou myšku. Proměna trvá 1 hodinu.

Družinu vojáci vyprovokují a v hostinci dojde ke rvačce. Ta jim bude dávana za vinu. Při souboji dojde k usmrcení některého z vojáků, to místní nenechají bez odezvy.

Pokud družina najde způsob, jak se bitce v hostinci vyhnout, vojáci je z hostince vyženou. Při opuštění Vanderského statku ale budou čelit pátrací jednotce po dezertérech, která je křivě obviní a zatkne. Takto v noci se mimo statek či pevnost nikdo soudný bez armádních insignií pohybovat nesmí. Pokud situaci jednotliví hráči odehrají dobře roleplayově, je možné že se jich většina z obvinění vymluví. Nikdy však všichni.

Ukaž hráčům přílohu **Mapa pevnosti**.

Voják v hostinci (5x)

opilý voják



SIL OBR ODO INT CHAR
13(+1) 12(+1) 12(+1) 10(0) 10(0)

Úroveň 3
Životy 29
Pohyblivost 31
Velikost B
Útok 6/+1 (široký meč)
1 (pěst)
Obrana ZO: 5 / OČ: 9
Dovednosti Atletika (6)
První pomoc (4)
Výdrž (6)
Schopnosti Bojová
připravenost,
Sražení štítem,
Úder hlavicí
Zkušenosti 200

Voják na konci každého kola boje nebo hádky před bojem získává 1 bod adrenalinu.

Bojová připravenost (pasivní)

Adrenalin: 0

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

Sražení štítem (speciální akce)

Adrenalin: 2

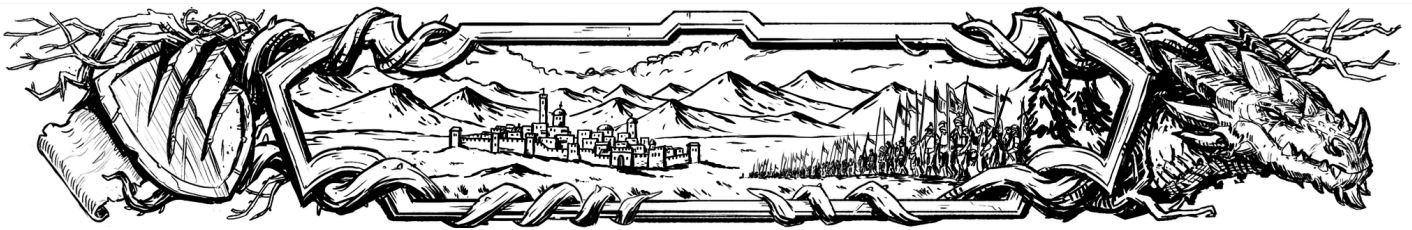
Válečník místo útoku háže SIL vs. OBR protivníka. Pokud uspěje, srazí ho k zemi a zraní za 1k6 životů. Protivník není do konce kola schopen žádné akce a aby mohl znovu útočit, musí nejdříve vstát.

Úder hlavicí (speciální akce)

Adrenalin: 2

Pokud Válečník použije tento trik a uspěje v útoku, způsobí protivníkovi dodatečné zranění 1k6+2 životů.





VĚZENÍ V PEVNOSTI

Členové družiny, kteří budou zatčeni, se ocitnou v žaláři pevnosti, kde budou s pouty umístěni v hromadné sklepní cele s dalšími třemi vězni. Dva vězni jsou zde za drobné delikty a mají informace o nedávných popravených spoluvězňích. Družina se zde může dozvědět o křivém obvinění jejich předchůdců za dezerci.

Ti nebožáci do poslední chvíle tvrdili, že jsou nevinní, a že nejsou dezertéry, za které je mají.

Jednalo se o muže ze severního válečného ležení, kterým se podařilo proniknout přes les, a přišli pro pomoc. Generál Doll-Dor je nechal umlčet, aby se neprovalilo, že vojsko nechal ustoupit z bitvy záměrně.

Jednalo se o muže ze severního válečného ležení, kterým se podařilo proniknout přes les, a přišli pro pomoc. Generál Doll-Dor je nechal umlčet, aby se neprovalilo, že vojsko nechal ustoupit z bitvy záměrně.

Třetí z vězňů je nastrčený donašeč, který pracuje pro vedení pevnosti. Jeho službou je vyzvědět vše o čem se vězni vybavují a včas informovat své nadřízené o všem co se zde šustne. Donašeč je zloděj Pert, 4. úrovně a při bližším sledování jeho chování, ho lze odhalit. (Ve slavníku na kterém spí, má uschovanou dýku, pro případ napadení či rozkazu zabití nebezpečného spoluvězně).


Nad ránem jsou dobrodruhově předvedeni před generála Doll-Dora, který si je ani nevyslechne a **odsoudí je rovnou k smrti**. Avšak v ten moment do místnosti vstoupí jeho vojenský poradce a po delším rozhovoru mezi nimi za zavřenými dveřmi je generálovi „vnuknut“ lepší nápad než okamžitá poprava. Nápad spočívá v tom, že má využít družinu **k průzkumu situace za hvozdem**. (Kolik vojáků je ještě za hvozdem, kteří by mohli ohrozit jeho tajemství o prohrané bitvě a zda je les už průchozí).

Družina se tak od poradce Doll-Dora dozví o náhlém uzavření lesa druidskou radou. Následně jsou členové družiny bodnuti ochrankou generála jehlou do krku (nakažení jedem).

Bude jim vysvětlen úkol, který spočívá v projití lesa a vrácení se s informacemi o nebezpečí na cestách a přeživších na druhé straně lesa. Na celý úkol mají pět dní, pak už jim od jedu nebude pomoci. Pokud se vrátí se zprávami, dostanou protijed a možná i svobodu.

Jed dodávají pašeráci z Andalónu a jedná se o ten samý jed, kterým byl otráven i kapitán Taurius ve vesnici za lesem viz kapitola 3 - Válečné ležení.

Jed není přírodní, a nelze jej jednoduše odstranit kouzlem ani běžným protijedem. Těmito způsoby je však možné tlámit symptomy bolesti hlavy, nevolnosti a svalové slabosti, které jed postavám postupně přináší.

Pert				
donašeč, člověk zloděj				
SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
13(+1)	20(+5)	10(+0)	14(+2)	17(+3)
Úroveň	4			
Životy	25			
Pohyblivost	34			
Velikost	B			
Útok	7+1 (dýka)			
Obrana	ZO: 7 / OČ:10			
Schopnosti	Vražedné ostří			
Dovednosti	Improvizace (8) Získání důvěry (8)			
Zkušenosti	100			
<i>Nastrčený vězeň, který pracuje pro Doll-Dora. Jeho úkolem je zjistit vše co se ve věznici šustne.</i>				
Vražedné ostří (pasivní)				
Dává Pertovi pasivní bonus +2 do útoku i do obrany (již započítáno).				



KAPITOLA 2

PRŮCHOD LESEM

VEDLEJŠÍ ÚKOL - VLČÍ KMEN

O vlčím kmeni se lze dozvědět na statku, a v hospodě z místních povídaček mezi štamgasty i od samotného Bartoloměje, majitele Vanderského statku a správce pevnosti. **Bartoloměj měl v minulosti s tímto kmenem mnoho společného a tak jej dobře zná.**

Vlčí kmen jsou venkovští lidé, kteří žijí mimo civilizaci v planinách a lesích, které jim poskytují vše potřebné. Svou přezdívku „Vlčí kmen“ získali ze starých pohádek a povídaček, které vyprávějí, že tento divoký kmen má schopnosti měnit svou podobu z lidí na vlky a zpět (Lykantropie). Ovšem nikdo neví zda byl někdo něčeho takového opravdu svědkem. Bude-li se družina o kmen zajímat, bude Bartolomějem nasměrována k jejich osadě - **půl dne cesty směrem k hranici lesa.**

Pokud družina dorazí k Vlčímu kmeni, setká se s jejich vůdcem **Alfou**, který má podobu vysokého šlachovitého muže oděného vlčími kůžemi do půl pasu a nosící starou vlčí houni na hlavě.

Alfa se s družinou rád pobaví o místních problémech, které jej trápí a se kterými si neví rady. Pokud by vlčímu kmeni družina pomohla s pašeráky, **nabídne jim průvodce, který by je provedl přes nebezpečný hvozď.**



PROBLÉM KMENE

Nedávno se v revíru Vlčího kmene objevila škodná v podobě neznámých pašeráků, kteří pocházejí nejspíše z města Edoras. Ti se v okolí lesa často volně pohybují, plaší zvěř a ničí les. Kromě jiného mají v lese chatrč, kde skrývají nějaké zboží, pro které se sem stále vrací.

Vlčí kmen má strach s nimi vést konflikt na vlastní pěst, jelikož jejich stopy vedou od lesa k pevnosti a zpět. Neradi by se zapletli s vojáky z pevnosti. Uvítali by ale pokud by družina pašeráky rozprášila a jejich chatrč zničila.

Pokud se družina rozhodne Vlčímu kmeni pomoci, půjde s nimi jeden z jejich lovců ke kraji lesa a ukáže jim velmi dobře skrytou pašeráckou stezku schovanou za mohutnými větvemi a suchým křovím. Dále už bude muset družina jednat sama. Asi po míli chůze a stopování kolejí vyjetých od vozů družina najde starou chatrč pašeráků. Samotný les už tady působí velmi temně.

CHATRČ PAŠERÁKŮ

Tuto chatrč zde pašeráci postavili jako překladiště zboží a touto dobou bude chatrč obydlena čtyřmi pašeráky, kteří se připravují na další akci, jakmile zase druidská rada uvolní průchod lesem.

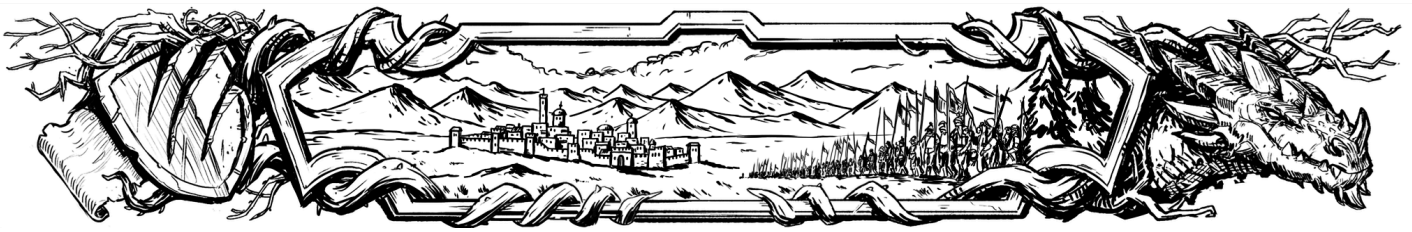
Pašeráci nejsou nic jiného, než další složka Dwarské rodiny. Jejich úkol je tajně dodávat barbarům do Andalónu nejrůznější zboží a „Dwarskou pálenku“ už od doby, kdy konflikt započal.

O pašerácích neví nikdo **vyjma generála Doll-Dora v pevnosti, majitele karavany a Vlčího kmene**, jelikož jejich stezky vedou mimo hlavní cesty a pašeráci si dávají velký pozor aby je po sobě vždy ukryli.

Za zboží, které prodávají v barbarském Andalónu dováží cenné kovy, drahokamy, a jiné místní výrobky jako je například „Andalónský jed“.

Pašeráci na přítomnost družiny reagují agresivně a pokusí se družinu zabit.





Pašerák (4x)

člověk zloděj



SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
16(+3)	18(+4)	10(+0)	12(+1)	13(+1)
Úroveň			3	
Životy			20	
Pohyblivost			34	
Velikost			B	
Útok			8+2 (tesák)	
Obrana			ZO: 5 / OČ: 8	
Dovednosti			Atletika (5) Reflex (6)	
Zkušenosti			140	

Pokud se družině povede pašeráky vyhnat nebo zabít, najde v chatrči část zásob trvanlivého jídla pro Edoraské vojsko. Dále ale také několik sudů Dwarské pálenky a několik spisů.

Mezi spisy jsou důležité důkazy o kolaboraci rodiny Dwarů v podobě označeného zboží značkou rodiny a tři dávky samotného Andalónského jedu, který družina už viděla v pevnosti.

Pokud by se družině podařilo získat zajatce mezi pašeráky a vyslechnout jej, bude zapírat, ale při použití kouzel či násilí může prozradit, že má rozkazy od samotného velení z pevnosti.

Pokud družina pašerácké doupě rozbije a vrátí se k Vlčímu lidu na kraji lesa, budou za odměnu bezpečně provedení průvodcem skrz celý výběžek Cesmínského hvozdu až na druhou stranu k válečnému ležení. Všechny nalezené důkazy či zajatce Vlčí lid družině rád dočasně pohlídá.

Našla-li družina pašerácké doupě bez kontaktu Vlčího lidu, např. sledováním vozu apod., po souboji se nejspíše bude pohybovat po okolí v blízkosti hranice lesa. Zde je objeví pohraniční hlídka, která má rozkaz zatknout každého za dezerci, kdo by se zde pohyboval a uvrhne je do pevnostního vězení. Viz kapitola Vězení pevnosti.

CESMÍNSKÝ HVOZD

Jestliže se družina rozhodla vyrazit skrze hvozď mimo cestu, už při vstupu do lesa, pocítí strach. Stromy se zde podivně naklání a pod jejichmi korunami vládne stálý stín. Doprovází to podivné zvuky lesa, vrzání starého dřeva, šustění v porostu, postavy mají pocit, že je někdo sleduje.

Jelikož do hvozdu druid Orkán umístil **bludný kořen, jít skrz les znamená, že postavy později či dříve zabloudí**. Pokud nemá družina hraničáře, který by přehodil hod Orientace (INT) vs 8, pak se vzhledem k zrádnosti lesa, za pár hodin družina znovu ocitne v místě, kudy do lesa vešla.

Cestou bude družina napadena otravným bodavým hmyzem, kterému se může bránit hodem na Reflex (OBR) vs. 10, hráči kteří v hodu neuspějí jsou zraněni za 1k10 životů.

Později družina narazí na hladovou smečku vlků. Pokud je v družině hraničář, vlci budou kolem družiny jen výhružně kroužit.

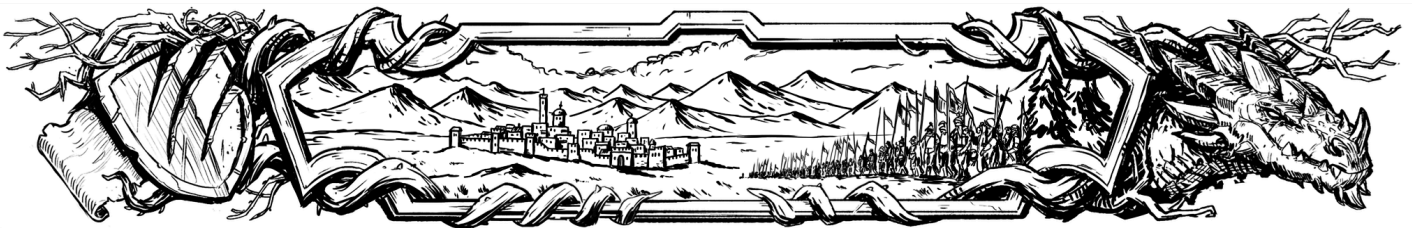
Vlk (8x)

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: 8	
Dovednosti			Postřeh (7)	
Zkušenost:			100	

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



PRŮCHOD HVOZDEM PO CESTĚ

Pokud se družina rozhodne projít skrz hvozdu po cestě, budou pociťovat stavy úzkosti a strachu, které zde probuzený hvozdu vyvolává nejvíce a snaží se cizince vypudit. Postavy musejí uspět v hodů na INT vs. 7. Ti kteří v hodů neuspěli budou svým strachem paralyzováni. Tyto postavy budou mít ke všem hodům zahrnujícím Inteligenci nebo Charisma postavy Nevýhodu -5 až do opuštění lesa ve Válečném ležení.

Po několika mílích cesty hvozdem vstoupí družina do hlubší části hvozdu a družinu nejdříve obklopí šero a pak téměř úplná tma. Pokud družina nechce jít po tmě, měla by situaci řešit.

Pokud si družina posvítí, všimne si, že všude okolo visí ze stormů kokony, signalizující, jak dopadne každý vetřelec. Netrvá dlouho a napadení pavouky snovači na sebe nenechá dlouho čekat. Pavouci zde blokují cestu a mají v korunách stromů své sítě a doupata.

Po boji s šesti pavouky snovači bude družina schopna znovu pokračovat po cestě skrz les na jeho druhou stranu. Bude-li družina po boji prohlížet hnízdo pavouků, plné pavučin, naleznou v jednom kokonu sípajícího zraněného vojenského posla, který byl poslán pro pomoc, od kapitána Tauriuse ke generálovi Doll-Dorovi. Posel bude po ošetření bude schopen cesty zpět ke svým druhům do nedalekého válečného ležení v cesmínské vesnici.

Od posla se postavy mohou dozvědět o zprávě o pomoci jeho předchůdcích, kteří se stejně jako on přes les nejspíš nedostali, protože pomoci se vesnici nedostalo. **Jeho předchůdci skrz les prošli, ale byli Doll-Dorem popraveni za dezerci.**

V kokonech pavouků lze nalézt kosti vojáků, části zbrojí, zbraní a poklady v podobě pár zlatých a dvou kouzelných předmětů.

Viz příloha: **Magické předměty: Elfi prsten a Edoraská zbroj.**

Pavouk snovač (6x)



obří hmyz

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
15(+2)	17(+3)	14(+2)	-	-

Úroveň	3
Životy	26
Pohyblivost	30
Velikost	A
Útok	6/+2 (kusadla)
Obrana	ZO: 4 / OČ:5
Zvl. schopnost:	paralýza zámotek
Zkušenost:	100

Snovači jsou velice nebezpečnými nestvůrami. Vždy se pohybují ve skupině, a budují si svá loviště pomocí sítí mezi stromy. Svou oběť zamotávají do smotků a do jejího těla vstříkují jedy, jeden oběť paralyzuje, druh ji rozkládá její vnitřnosti.

Paralýza (speciální akce)

Pavouk může jednou za 3 kola spolu se svým útokem vstříknout do oběti paralyzující jed. Zasažený tvor si hodí na ověření Výdrž (ODO) vs. 7, pokud neuspěje, je jedno kolo paralyzován. Padá na zem znehybněn a může používat jen svůj zrak a svůj hlas.

Zámotek (dlouhá akce)

Je-li postava v bezvědomí, znehybněna či usmrcena, pavouk ji začne omotávat do svých pavučin a vytváří tak zámotek, který pověsí za nejbližší strom, kde oběť počká, než jí pavouk vstříkne jed do těla, aby tak natrávil její vnitřnosti ke konzumaci. Pakliže se postava v zámotku probudí bez cizí pomoci se z něj dostane pouze překonáním hodů Atletika (SIL) vs. 8.



KAPITOLA 3

VÁLEČNÉ LEŽENÍ

Přední Edoraské voje se nestihly vrátit před uzavřením hvozdu a proto vytvořily ležení na strategicky vyvýšeném místě se zdrojem vody z potoka pod kopcem, kde byla elfí vesnice. Několik dní a nocí se brání barbarům. Pomocí kopí, naostřených kúlů v zemi, šiku, falanze a střelcům.

Dle toho, jak družině trval průchod lesem se dostane k ležení buď ve chvíli, další vlny barbarského útoku. Můžou pomoci obráncům. Nebo uslyší z ryk boje a vítězství obránců.

Zásoby jídla nemají vojáci skoro žádné, za to vybavení po padlých družích je tu na rozdávání. Je zde Edoraská zbroj, Andalónská přilba a Elfí šípy.

Viz příloha: **Magické předměty**

Denně zde umírá několik mužů. Vědí, že vysílení a v takto velkém počtu je hvozd nenechá bez povšimnutí projít a žádný z posílů se ještě nevrátil. Původní počet zdejší posádky byl sto mužů, **momentálně jich tady přežívá už pouze 30.**

Všude leží spousta zraněných a nařikají. Zde je prostor pro družinu, kdy může pomoci ve všech směrech (léčení, zásoby, utěšování raněných apod).

SVĚDECTVÍ TAURIUSE

Družina se setkává s Tauriusem, těžce zraněným kapitánem místního opevnění, který je překvapen přítomností družiny a považuje je za posily.

Od něj se družina dozví podivné svědectví průběhu bitvy o Andalón. Kapitán vypráví jak byl se svými muži na hradbách a vítězství bylo na dosah, když od zadních jednotek přišel nesmyslný rozkaz od Doll-Dora k ústupu. V té chvíli ho ignoroval, jelikož se situace vyvíjela ve prospěch útočníků. Najednou však ucítil zákeřné bodnutí do zad a než upadl do mdlob, zahlédl prchajícího vojáka ve spojenecké zbroji. Od té doby ztrácí sílu a v posledních dnech je už upoután na lůžko.

Andalónský barbar (4x)

útočící jezdec



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

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

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

Bojová připravenost (pasivní)

Adrenalin: 0

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

Zuřivý sek (speciální akce)

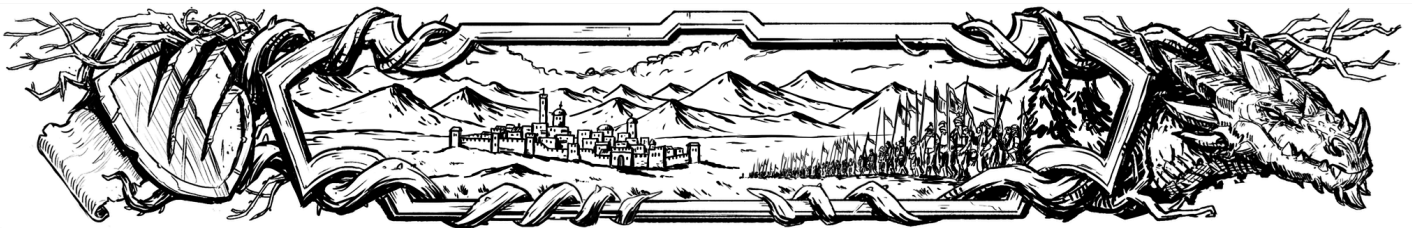
Adrenalin: 2

Válečník dokáže přetavit své bojové vzrušení do zuřivého seknutí proti nepříteli. Jeho útok je tak rychlejší, silnější a nebezpečnější. Tímto trikem získává válečník bonus +3 do svého útoku.

Urputnost (pasivní)

S touto schopností se válečníkovi ruší Mez vyřazení. Znamená to, že při dosažení 0 životů neupadá do bezvědomí.





U kapitána se také nachází i elfka **Corridan Lesní**, která zde v táboře pomáhá zraněným jako ranhojič. Jen díky její přítomnosti se daří každý den mnoho zraněných zachránit. Disponuje Elixírem lehkých zranění, Elixírem magenergie a Elfími šípy.

Viz příloha: **Magické předměty**

Od Corridan družina zjistí, že byl kapitán otráven magickým jedem. Pokud je v družině alchymista, rozpozná, že jde o týž jed, kterým byla otrávena i družina. Corridan jed nedokáže neutralizovat. Dle jejích slov by to však mohl dokázat místní **druid Orkán Lesní**, člen samotné rady druidů.

Kapitán Taurius požádá družinu, aby vyhledala Orkána a požádala ho o pomoc s průchodem přes uzavřený les a se samotným jedem.

Dle Corridan se druid s místním elfím národem ukryl ve hvozdu, za nedalekou a stále se rozšiřující bažinou, kde leží ukrytá vesnice.

KAPITOLA 4

BAŽINY

VEDLEJŠÍ ÚKOL - VÍLA

Lesní víla Aquilka byla uvězněna uprostřed bažin na ostrůvku, ze kterého nemůže najít cestu ven. Jelikož se víly mohou pohybovat samy pouze po křišťálově čisté vodě, bažina okolo, ji znemožňuje únik do bezpečí k pramenům a ke své sestře.

Víla Vincentka pláče každý večer pro svoji sestru Aquilku nedaleko vojenského ležení kde pramení potůček sloužící jako zdroj pitné vody. **Družina může její stesk a nárek zaslechnout před odchodem z válečného ležení budou-li se pokoušet léčit zraněné a popřípadě půjdou pro vodu, například pro vaření, léčení apod.**

Pokud se postavy zaposlouchají do nářku víly Vincentky, pochopí, co ji trápí. V případě, že družina nabídne pomoc a zmíní se o Orkánovi, přislíbí jim víla, že družinu nasměruje skrz bažiny.

Následně je víla zavede podél potůčku až na kraj bažiny, a ukáže jim cestu, ta je však spletitá a odtud už musí družina pokračovat sama.

BAŽINA - JEZÍRKO

Dnes zde žije bahenní netvor, který původní jezírko proměnil v bažinu. Ta zde uvěznila lesní vílu Aquilku uprostřed bažin.

Pokud se družina rozhodla překonat bažiny po vlastní ose a ignorovat víly, do bažiny spadnou a budou čelit nelítostnému Bahennímu netvorovi, který brání průchod do lesní vesnice druida.

Pokud se družina nechala do bažin navést vílou Vincentkou, ukáž hráčům přílohu **Cesta do bažin** a zadej jim úkol, bažinami projít.

Poté co družina najde cestu, vysvobodí Aquilku a ta postavám sdělí, že projít bažinami musí stejnou cestou, jakou ji osvobodili, avšak **musí na konci pokračovat rovně, přeskočit přes tři kameny a u pařezu zahrnout vpravo**. Víla se s nimi v půli cesty rozloučí.

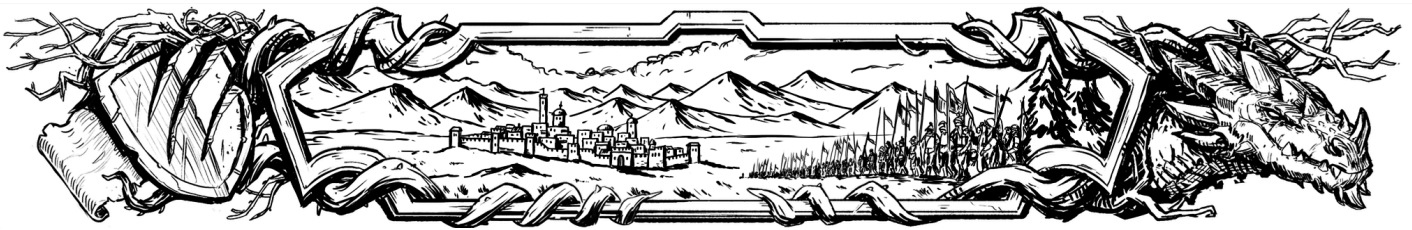
Vyměň předloženou přílohu za přílohu Cesta z bažin. Jde o stejný labyrint bez nakresleného průchodu. **A sděl družině, že pod hladinou bažiny se začalo něco hýbat a že mají nakreslit cestu zpět jedním tahem bez zabloučení.**

Pokud při cestě zpět družina dvakrát chybuje, probudí tak Bahenního netvora, chránícího vstup bažinami a musí se s ním utkat.

Pokud družina bažinou projde, zeptej se, co přesně jim Aquilka říkala, kudy se vydat. Pokud byli hráči pozorní a nezapomenou sdělit detaily cesty (na konci pokračovat rovně, přeskočit přes tři kameny a u pařezu zahrnout vpravo), dostává se družina až k druidovi Orkánovi.

Nedávala-li však družina pozor a neřekne přesné znění závěrečné části cesty, kterou jí víla prozradila, spadnou do bažin a pokud Bahenního netvora neprobudili doteď, tak teď už se mu nevyhnou.





U DRUIDA ORKÁNA

Vstoupili jste do lesní elfí vesnice, tvořené koženými stany a přístřešky mezi kořeny staletých košatých stromů obřích rozměrů, které ční do výšky až třiceti metrů. Kolem jejich kmenů se vinou dřevěná točitá schodiště, která vedou do malých dřevěných domků ve větvích. Středem celé vesnice je velká dřevěná budova kruhového tvaru, jejichž stěny jsou tvořeny samotnými propletenými kořeny okolních stromů. Vesnici obývá přibližně 250 elfích obyvatel, kteří posedávají okolo stanů a věnují se nejrozličnějším činnostem, které zajišťují celý chod vesnice. Připravují maso, suší kůži, pěstují byliny, vyřezávají luky a vyrábí šípy apod.

Družina bude po dlouhém čekání na audienci přijata do velké dřevěné síně v kořenech stromů, kde si druid Orkán vyslechne jejich celý příběh.

V případě, že družina předloží důkazy o Dwargské zradě, jako je Andalónský jed, spisy pašeráků nebo alespoň dostatečně přesvědčivě podané svědectví Kapitána Tauriuse, rozhodne se Orkán pomoci.

Bude se podívat nad skutečností, že někteří vojáci ještě nejsou v pevnosti a **rozhodne se osobně navštívit generála Doll-Dora**, aby s ním vyjednal podmínky průchodu všem přeživším vojákům.

V případě, že se družina bude ptát na jed, kterým je nakažena ona i kapitán ve válečném ležení, bude Orkán z určitostí schopen určit, že se jedná o Andalónský jed, který není běžně k sehnání. Následně družině sdělí, že pro vytvoření protijedu, dávku samotného jedu. **Má-li daná postava ampuli jedu od pašeráků, může vytvořit protijed.** Problémem je, že na jednu dávku protijedu je zapotřebí jedna dávka čistého jedu. Pokud postavy jed nalezli, či ty, na které nezbylo, můžou svou dávku sehnat jedině v pevnosti u generála Doll-Dora. **Následně druid Orkán požádá družinu o doprovod zpět do pevnosti**, aby svědčili o věcech, které viděli (proti generálovi Doll-Dorovi), a následně je mohl Orkán zbavit nákazy z Andalónského jedu.

Bahenní netvor

magická, beztvará nestvůra



SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
15(+2)	10(0)	16(+3)	8(-1)	9(-1)

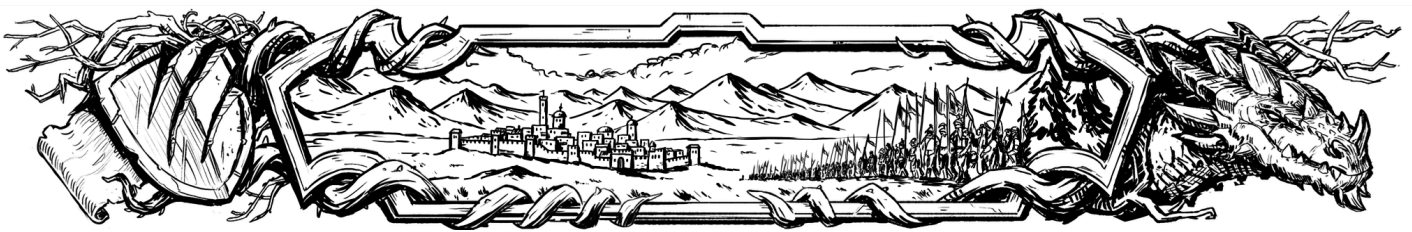
Úroveň	6
Životy	78
Pohyblivost	45
Velikost	C
Útok	10/+3 (pařáty)
Obrana	ZO: 6 / OČ:8
Zvl. schopnost:	temnota vidění ve tmě
Dovednosti	kamufláž (10) atletika (6)
Zkušenost:	500

Bahenní netvor vypadá jako humanoid tvořený čistě tekoucím bahnem a pařáty. Jeho obličej je tvořen velkou tlamou a malýma očima žluté barvy. Je citlivý na vibrace hladiny, což mu slouží při lovu. Dokáže se tak orientovat v prostoru i v naprosté tmě.

Temnota (krátká akce)

Kolem tvora v kouli o poloměru 10 sáhů se rozhostí tma. Lze použít 3x denně.





KAPITOLA 5

NÁVRAT DO PEVNOSTI

ZÁVĚR - ROZUZLENÍ

Cesta zpět přes hvozd není poznamenána strachem ani nebezpečnými bytostmi. Hvozd druidovi, jeho doprovodu zaručuje bezpečný a rychlý průchod.

Družina dorazí s Orkánem a jeho desetičlennou osobní stráží do pevnosti. Mnoho vojáků po spatření Orkána a zástupu elfů se jim s tichou bázní ukloní. Přecijen jde o známou, mocnou osobnost a její doprovod.

Celý průvod rozrazí dveře pevnosti a na nádvoří si Orkán vyžádá okamžitou přítomnost Generála Doll-Dora. Poté co se ukáže je Orkánem slovně i důkazy osočen ze zrady přede všemi vojáky jako před svědky. Nikdo ani nedutá, přecijen je Orkán velmi vlivný a vážený muž.

Generál Doll-Dor všechny důkazy shodí jako falešné, vše popře a přikáže zatčení všech příchozích. Okamžitě dochází k vyrovnanému souboji mezi druidem Orkánem a generálem Edoraských vojsk.

Ze strany vojáků však poslechne jen osobní stráž generála a pouští se do souboje s Orkánovou osobní stráží. Ostatní vojáci jen nečinně a zmateně přihlížejí celé situaci.

Odehrává se vyrovnaný souboj, kde padají opravdu silné rány. Tady není nutné házet kostkami a odehrávat jednotlivé akce boje. Situace čeká na zásah družiny. Volba je čistě na hráčích.

Vidíte, jak Doll-Dor vztekle zařval: "Chopte se jich!" Druidova družina tvořena elfími lovci tasila své zbraně a dochází k vyrovnanému souboji s Doll-Dorovou osobní stráží. Sám generál pak tasil svůj meč a vrhl se osobně na druida Orkána. Ten mávl svou holí a vytvořil kolem sebe jakési magické pole, které zastavilo většinu Doll-Dorových útoků. Následně napřáhl ruku, vzduch se zavlnil a do generála udeřila prudká magická síla, která jej odmrštila tři sáhy zpět. Orkán viditelně zraněn na své paži a s bolestivou grimasou ve tváři se snaží připravit na další úder, zatímco Doll-Dor vztekle vstává ze země a utírá si krev z obličeje.

Družina se musí rozhodnout, na kterou stranu se přidá a převáží tak misky vah. Souboj na nádvoří pevnosti, je vyrovnaný a oba jeho hlavní aktéři budou přesvědčovat družinu ke spolupráci.

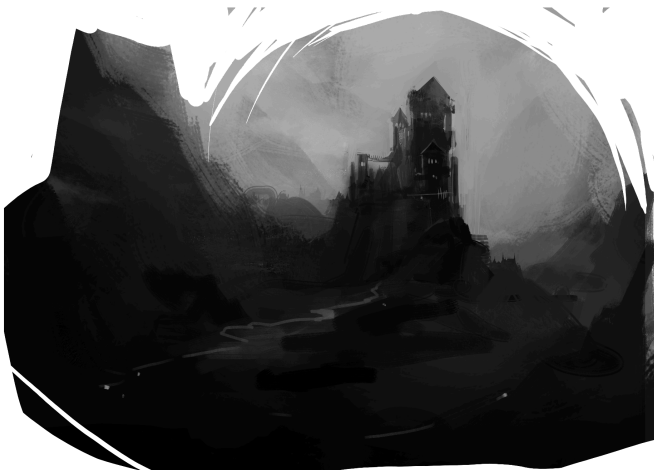
Generál Doll-Dor: křičí o pomoc a nabízí protijed, který slíbil, svobodu a hromadu zlata.

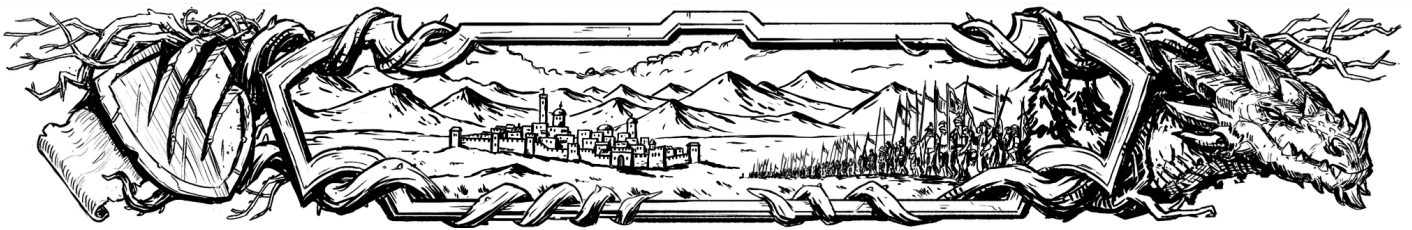
Druid Orkán lesní: pod námahou ochranných kouzel polohlasem postavám nabízí pravdu, svobodu a průchod pro uvězněné Edoraské vojáky.

Přidá-li se družina ke generálovi, ten nejdříve zabije Orkána a jeho lidi. Následně nechá odzbrojit i družinu a postupně popravit za velezradu a dezerci (na fantazii a potřebách vypravěče).

Přidá-li se družina k druidovi, bude generál několikrát v boji zraněn, zatčen a souzen v Edoraském senátu pro velezradu. Následně bude do čela Edoraských vojsk dočasně uveden správce pevnosti Bartoloměj.

Orkán obstará družině a kapitánovi slíbený protijed, umožní návrat skrz hvozd vojákům z vojenského ležení a členy družiny může různě odměnit za jejich službu.





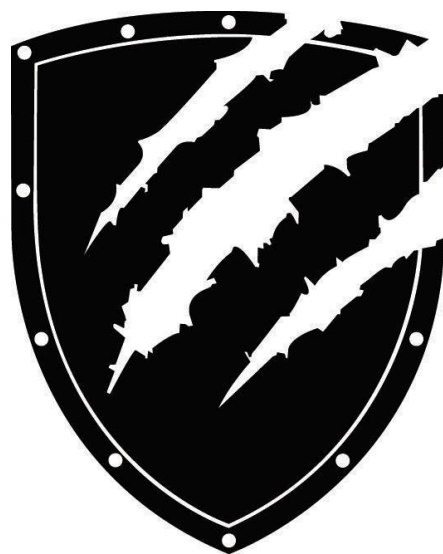
ZÁVĚREM

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

Zpracování příběhu do použitelné podoby pro ostatní je velká výzva. Je to tvrdý test mistrovství ve vypravěčství a literárních dovednostech. Dobrodružství musí být sepsáno tak, aby se v něm kterýkoli jiný Pán Jeskyně rychle a intuitivně pohyboval. Pokud 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!



© 2022 Jan "Dart" Staš

Ilustrace obálky: Jiří Dvorský

Vnitřní ilustrace: Jiří Dvorský, Naty Karásková

Redakce: Michal "Pigi" Holub

Sazba: Jan "Dart" Staš

Korektura: Roman "Gotrek" Konupčík, Martin "Perthorn" Kostka

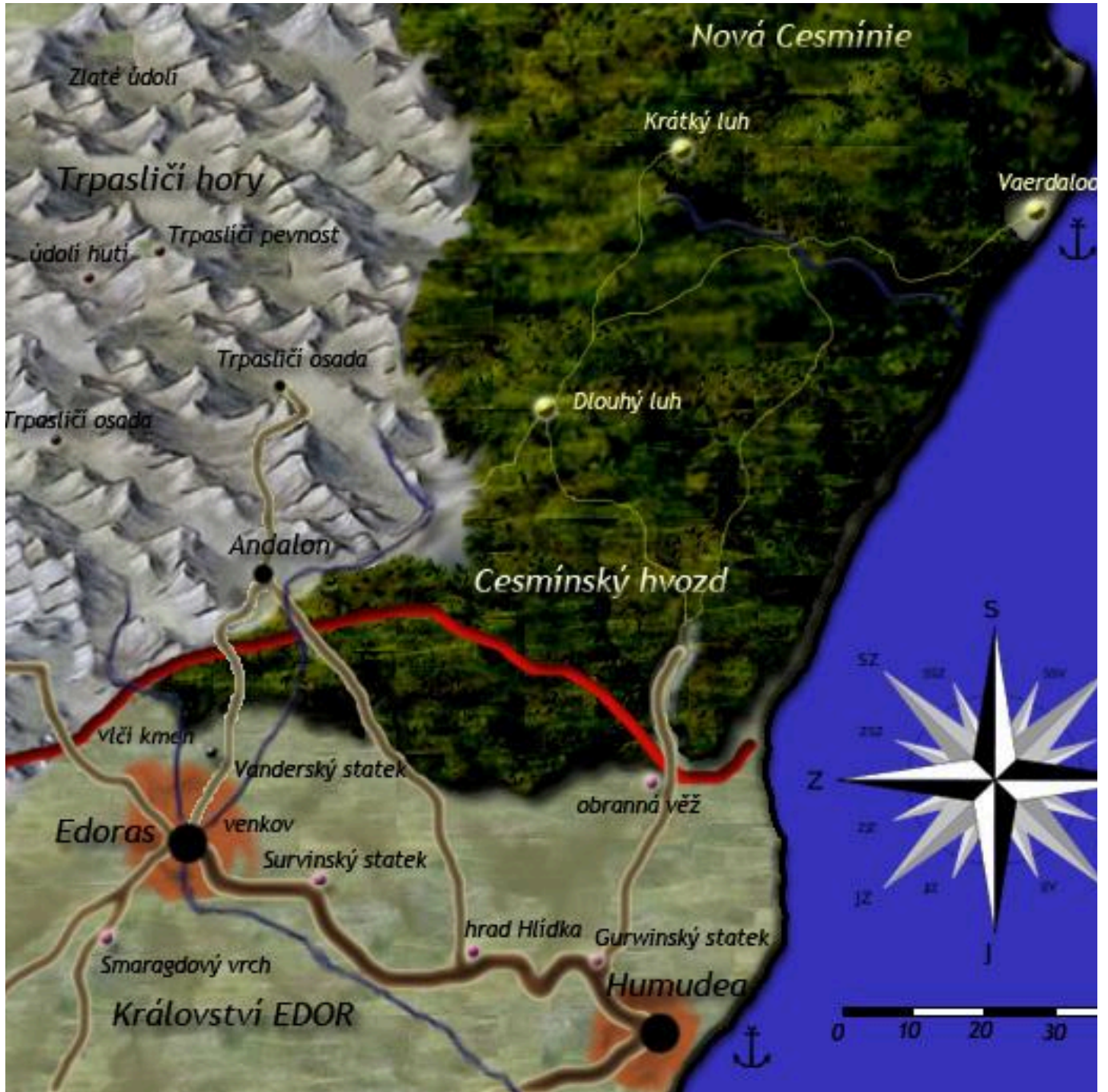
Mapy: Jan "Dart" Staš

Všechna práva vyhrazena

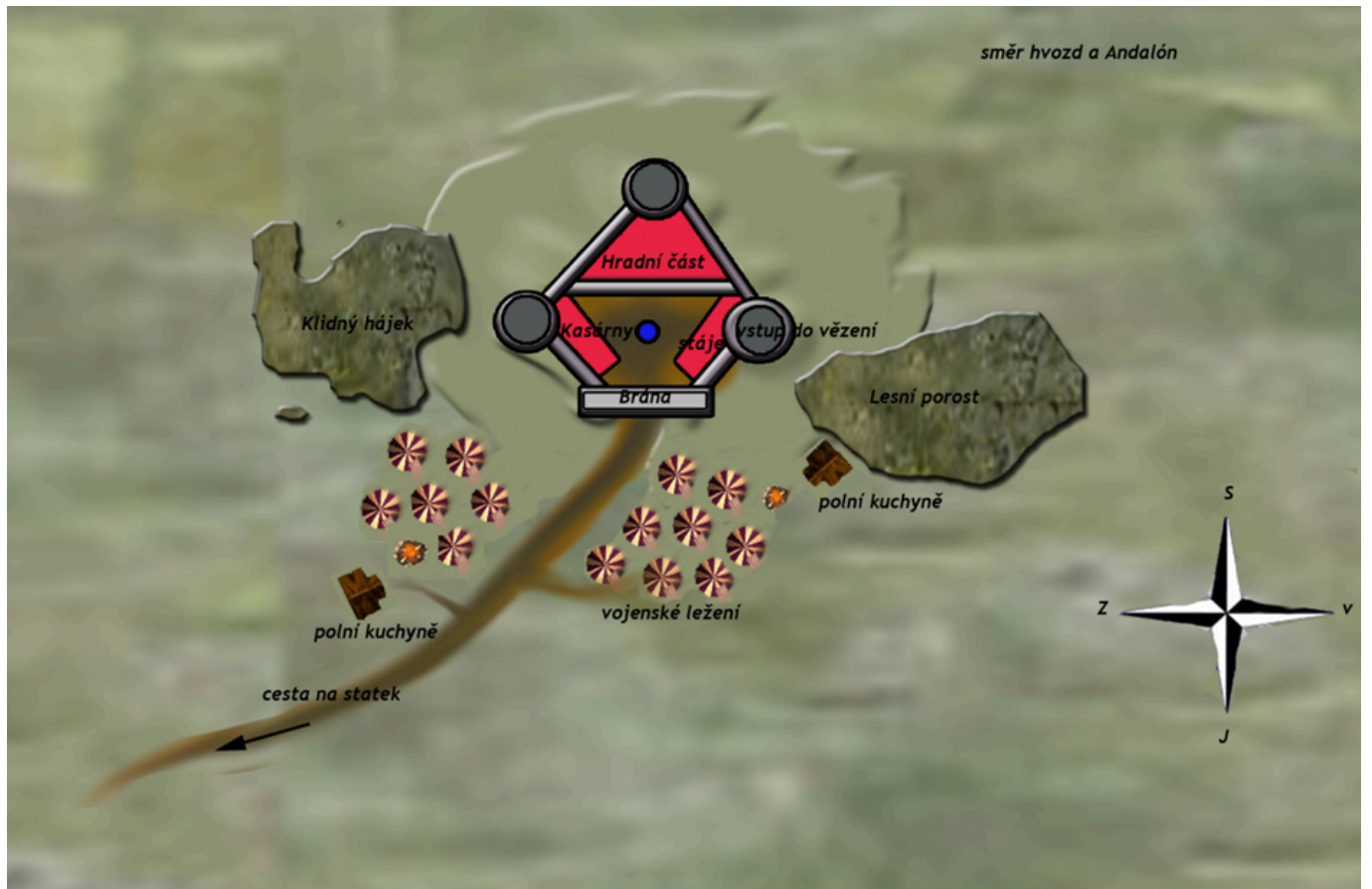
Toto dobrodružství je výhradním autorským dílem výše uvedeného autora. Původní zdroj byl upraven do podoby příručky, která je umístěna k volnému stahování na portálu www.DraciHlidka.cz, a určena hráčům fantasy RPG her. Jde o volně použitelný zdroj za podmínky zachování informací o autorovi a portálu Dračí Hlídka. Není povoleno umístit toto dobrodružství, ani jeho fragmenty, na jiných portálech či úložištích.



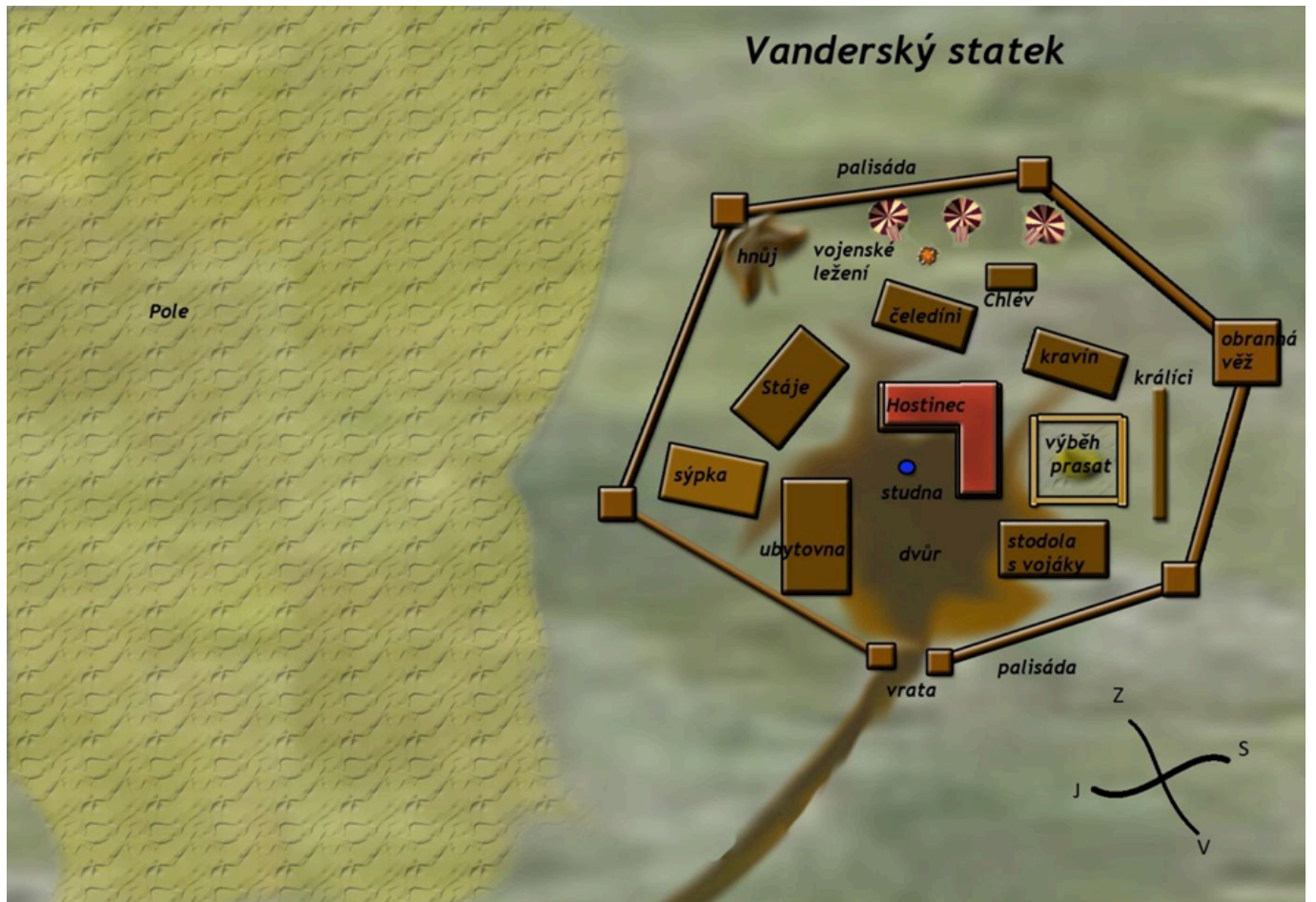
MAPA REGIONU



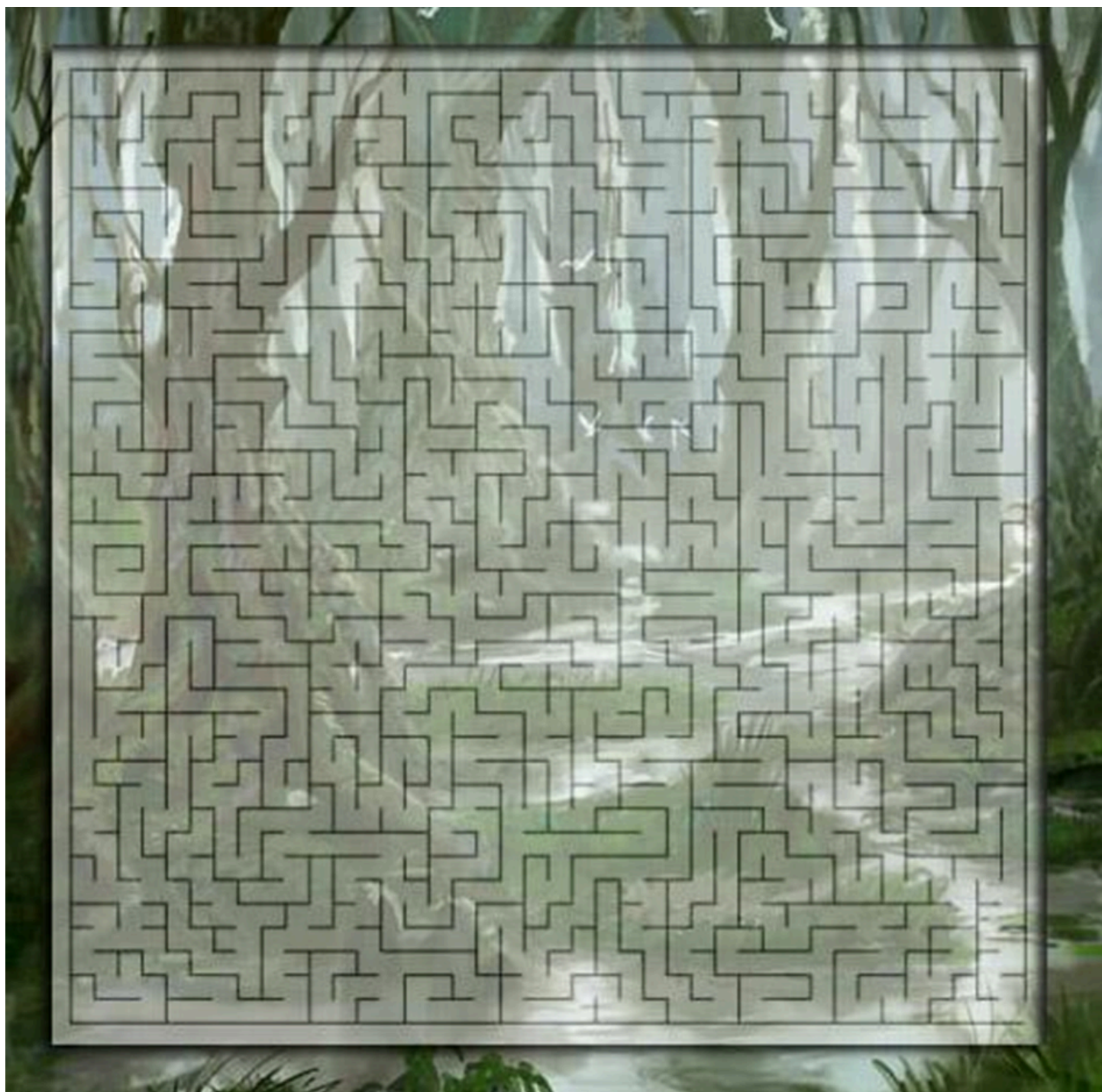
MAPA PEVNOSTI



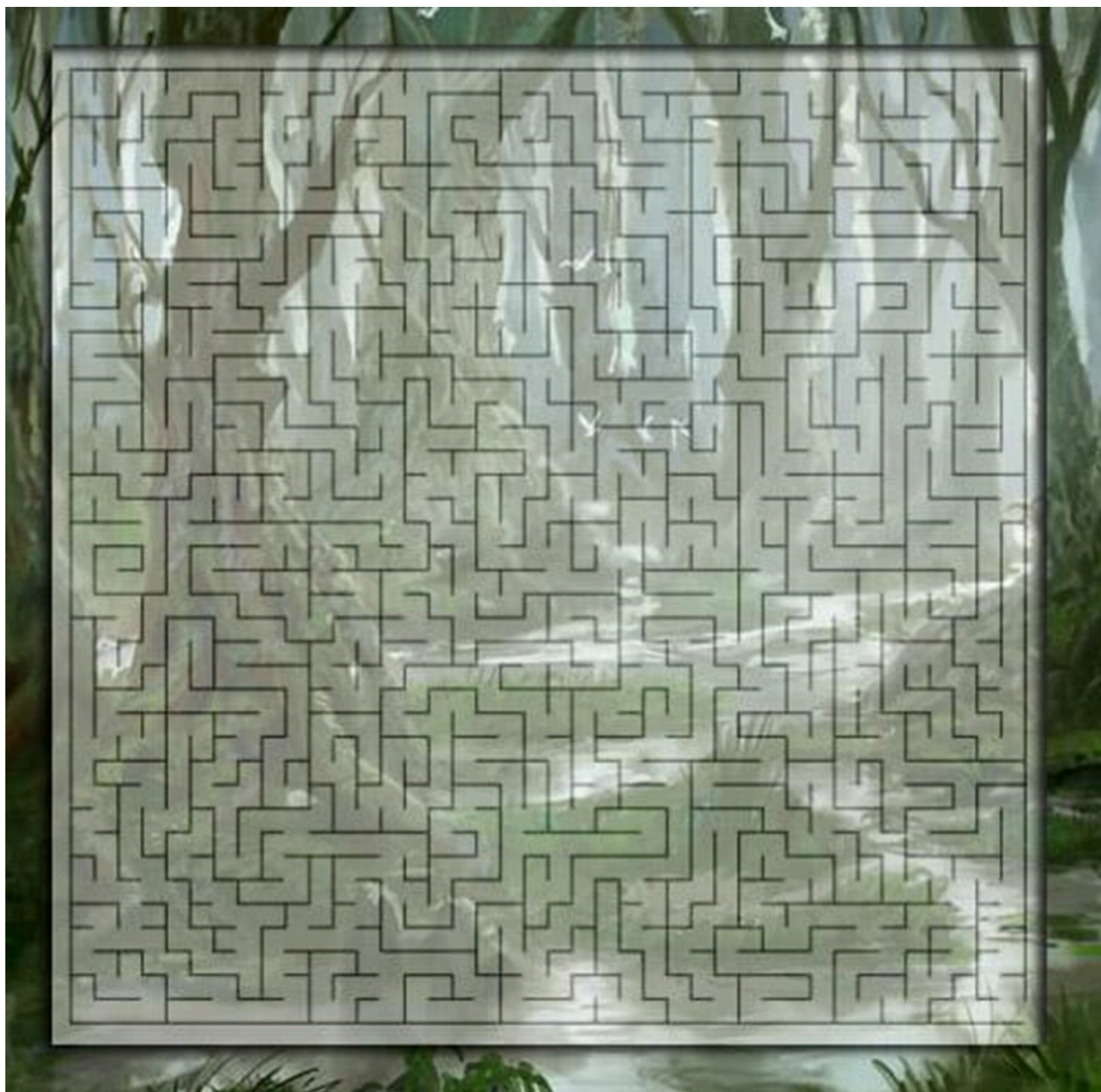
MAPA STATKU



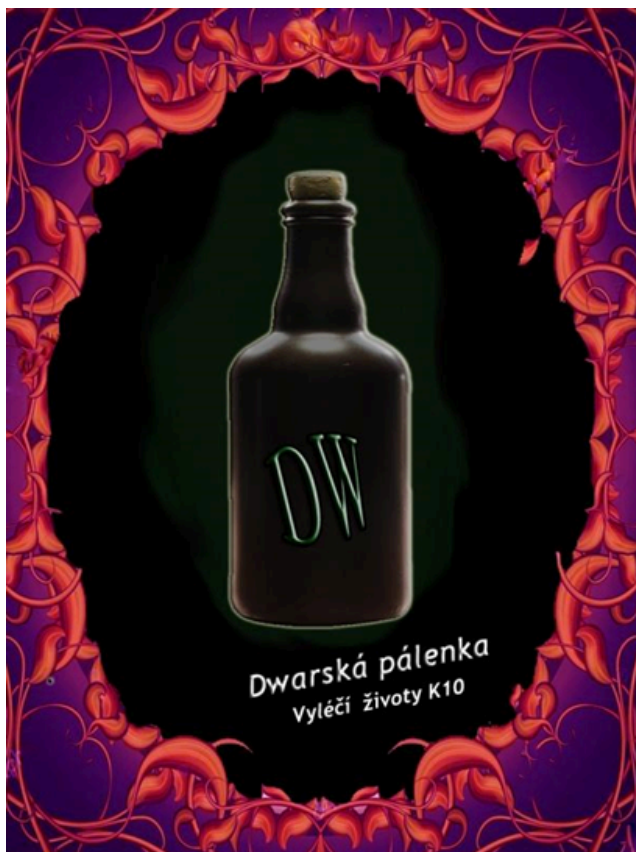
CESTA DO BAŽIN



CESTA Z BAŽIN



MAGICHE PŘEDMĚTY



MAGICHE PŘEDMĚTY



PODOBIZNY CIZÍCH POSTAV

