

◆ Dobrodružství Dračí Hlídky ◆

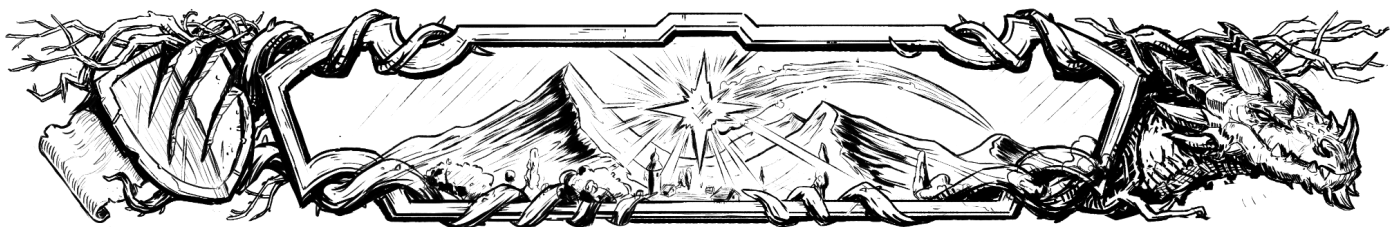
AUTOR

PAVEL "TIRUS" ONDRUSZ

PADLÁ HVĚZDA



Ilustrace obálky
Richie Mark ◆



OBSAH

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

STYL HRY

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.

Kurzíva označuje atmosférický text pro hráče, který jim můžete rovnou přečíst, nebo se jím inspirovat při popisu místa, kam vcházejí.

PŘÍBĚH V KOSTCE

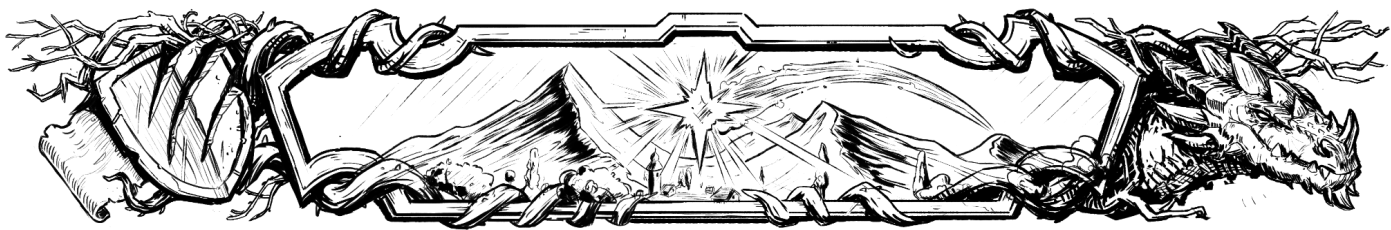
Družina je najata k ochraně karavany mířící směrem do hor. Cesta trvá jen dva dny a není příliš náročná. Jakmile však postavy dosáhnou městečka Karmakův důl, vše se změní.

Družina se dozví o čím dál častějších útocích koboldů v oblasti a dostane tak nový úkol – vypořádat se s nimi. Narazí však na nepřírozně velké, zmutované bytosti. A objeví podzemí dříve zatopené gnómské laboratoře se zápisky o fascinujícím experimentu s hvězdami, jenž každoročně protínají oblohu.

Dobrodružství Padlá Hvězda bylo vytvořeno autorem Pavlem Ondruszem pro ukázkové hraní Dračí Hlídky v Městské knihovně v Havířově (13.08.2020). Lze ho však stejně dobře použít i pro jakoukoliv jinou hru na hrdiny.

Herní žánr:	akční detektivka
Celková herní doba:	5 hodin
Očekávaná sestava:	3-5 postav (1. úroveň)
Lokace:	hory
Roční období:	léto (srpen)





1. POZADÍ PŘÍBĚHU

Příběh se odehrává v podhůří Sněžných hor na severozápad od Wurfeho dolů. V kraji, kde kdysi žili a vládli trpaslíci a kde budovali svá podzemní města a hluboké doly. Jakmile se zlaté žíly vyčerpaly, odešel celý národ zpět za svými krajany do Středohoří. Zůstaly po nich jen opuštěné hlásky na horských štítech, přehrady a bohatě zdobené vstupy k jejich sídlům a pevnůstkám.

Jak štolý a domovy trpaslíků osiřely, staly se domovem osamělých tlup **koboldů**. V níže položených oblastech se pak usadili lidé a snažili se v nově vyražených štolách najít to, co už trpaslíky nezaujalo.

Na půli cesty mezi vrcholy a podhůřím pak existovala i gnómská vesnice **Gunrimar**. Místo velkých vynálezců a alchymistů. V praxi však hlavně brusírna drahokamů a výrobní výbušného prachu. Obojí ostatně občas prodávali lidem, výměnou za delikatesy z úrodných plání a za dřevo.

Před deseti lety, stejně jako každý rok, měl kolem země prolétnout roj hvězd. Z něj se, čas od času, nějaká hvězda oddělila a dopadla na zem. K tomu už ostatně před staletími došlo na území Agaronnu. Zápisky alchymistů, kteří Agaronnskou hvězdu tehdy zkoumali, hovořily o slitinách neznámých kovů, které v sobě dokázaly držet koncentrovanou chaotickou manu. Něco, co se nikde jinde na zemi nevyskytuje. A gnómští alchymisté z Gunrimaru po něčem takovém zatoužili.

Rozhodli se proto využít svých znalostí a „pádu hvězdy“ napomoci. Roky sestavovali mohutný přístroj, který by jim umožnil přitáhnout jednu z hvězd z oblohy. Provedli velké množství výpočtů, přichystali velmi jemné a přesné zařízení s mnoha pečlivě broušenými krystaly a zrcadly a dokázali vytvořit sílu, která by hvězdu ve vhodném okamžiku dokázala přitáhnout. Podle jejich výpočtů měl úlomek dopadnout na planinu pod horami. Stejně tak pečlivě nastudovali všechny informace o chaotické maně a jejich projevech. Na základě toho pak připravili v laboratoři speciální

komoru, kde by meteorit mohli uložit a zkoumat. Pro bezpečný přenos na toto místo vyrobili zvláštní truhlu, overaly a také lektvary, které měly chránit před jedovatými účinky nadpozemského tělesa.

Jak už tomu však bývá, osud si s gnómy nepěkně pohrál. Celý experiment se vymknul kontrole a úlomek hvězdy dopadl jinam, než měl. Zasáhl starou **trpasličí přehradu** na sever od vesnice v údolí. Celý Gunrimar byl pak po dlouhý čas zatopen pod mnoha sáhy vody. Jediný, kdo přežil, byli dva alchymisté ukrytí v samém srdci laboratoře. Ti se však nemohli dostat ven a po několika dnech se nešťastně udusili.

Samotný hvězdný kámen byl zaražen hluboko ve stěně přehrady a zasypan jejimi troskami. Nebyl tak pro nikoho nebezpečný. Zdánlivě...

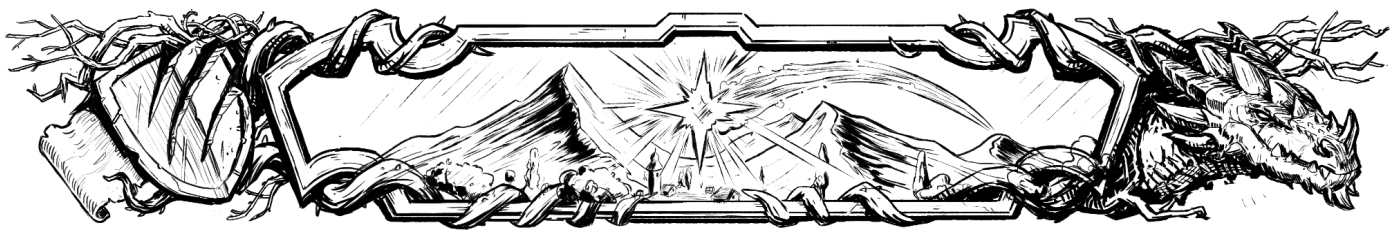
Voda, která tekla do údolí gnómské vesnice, nebyla úplně v pořádku. Chalupy a řasy na dně zatopené vesnice získaly podivné vlastnosti. V noci světélkují modrou barvou, a rostou jim úponky agresivně chytající kolemjdoucí zvěř. I drobní tvorové zde začali mutovat. Naštěstí o tom, díky odlehlosti vesnice, prakticky nikdo nevěděl.

Lidé z důlního města **Karmakova dolu**, kteří s gnómy občas obchodovali, postřehli té noci jen mohutnou ránu, záblesk a o několik dní později našli gnómskou vesnici pod vodou. Od té doby se tím směrem už nevydávali. Začalo se mezi nimi říkat, že je to místo prokleté.

Po mnoha letech došlo vlivem zemětřesení k uvolnění meteoritu ze závalu a hlídka koboldů, která na zářící kámen náhodou narazila, zmutovala ve zrůdné a agresivní stvoření. Netrvalo dlouho a tyto zmutované koboldi začali útočit na své soukmenovce z dolu **Dun-Runedar** a spoustu z nich pobili. Nezmutovaní koboldi, kterým se podařilo utéct se rozprchli do údolí a začali přepadat projíždějící karavany, aby přežili.

Zemětřesení také způsobilo trhliny v zemi, kterými otekla většina vody z údolí gnómské vesnice Gunrimar. Díky toho se odhalila tajemství vesnice, dlouhá léta skrytá pod hladinou vody.





2. AKTUÁLNÍ SITUACE

Před šesti týdny došlo v horách k velkému zemětřesení. Jeho příčina není známa, avšak čas od času se něco takového děje a zdejší obyvatelé hor jsou již na tento jev zvyklí. Při tomto zemětřesení však došlo ke dvěma zásadním událostem:

- 1) Kameny, kterými byl zavalen meteor, se uvolnily a „padlá hvězda“ začala naplno zářit chaotickou manou do okolí.
- 2) Prasklinou ve skále v gnómském údolí vytekla voda a vesnice **Gunrimar** je znovu dostupná.

K ruinám přehrady se vydali na pravidelnou obchůzku koboldi z obsazeného trpasličího dolu **Dun-Runedaru**. Jen pár minut jejich pobytu v těsné blízkosti kamene však proměnilo tučt z nich v cosi nového. Prorostla jimi jako houba podivná modrá látka. Z otevřených ran jim začaly rašit podivné modré krystaly. Jejich oči dostaly jasně modrou barvu, zmožutněli a stali se agresivními. Tito zmutovaní koboldi brzy začali napadat své soukmenovce a toulat se v kopcích. Během týdnů dokázali původní kmen z trpasličího města téměř zdecimovat. Jeho členové se pak rozprchli po kopcích a snažili se přežít, jak se dá.

Před třemi týdny: Průsmykem k hornickému městu projela **karavana** se zásobami důlního vybavení (ozubená kola, lana, trhaviny) a spoustou jídla a pití. Byla však napadena právě původními **koboldy**, kteří hledají cokoli k jídlu a přežití. Karavana tak do městečka nedorazila. Nedovezla navíc zpět obvyklé zásoby zlata.

Před týdnem: Bolingerova důlní společnost pochopila, že je něco špatně a okamžitě vyslala na sever novou výpravu (tentokrát lépe chráněnou).

Dnešní večer: Do krčmy „**Pod Horou**“ přijíždí náhradní (nová) karavana se zásobami pro **Karmakův důl**. Potřebují opravit dva vozy, doplnit zásoby vody a dořešit třenice, které mezi sebou mají členové karavany. Pozdě večer do této krčmy přijíždí i družina. Postavy jsou unavené po cestě a rády by tady na severu našly nějakou práci. Sedají si ke stolu v krčmě a příběh začíná.

3. PRŮBĚH DOBRODROUŽSTVÍ

KAPITOLA 1

KARAVANA

Městečko Ligotka leží od nepaměti ve stínu Sněžných hor. Je branou k horským stezkám, stejně jako křižovatkou cest na východ i západ. Tvoří ji jen pár dřevěných domů s mechovými střechami a oblíbená hospůdka „Pod Horou“. Ta je sice malá, avšak nabízí velmi příjemnou, hřejivou atmosféru. Oheň plápolá v mohutném krbu a udržuje uvnitř příjemné teplo. Všude se line vůně kořeněné polévky, která se vaří v kotli nad ohništěm.

V krčmě je několik starých stolů a kolem nich židle, obsazené nesourodou skupinou hostů. Kromě pár místních je zde i dost cizinců s větrem ošlehanými tvářemi, které značí život na cestách. Malý hostinský, který zde obsluhuje, od nich každou chvíli slyší nadávky. Někteří už vypadají dost opilí. Stěžují si, že nemají co pít a ať sebou hodí. Když už začínají být jejich nářázky příliš a místní se chystají zastat hostinského, zasáhne a mohutný muž, sedící v čele jednoho stolu. Po jeho zařvání se okamžitě rozhostí ticho a cizinci se uklidní.

Alex Darenian

člověk - vůdce karavany

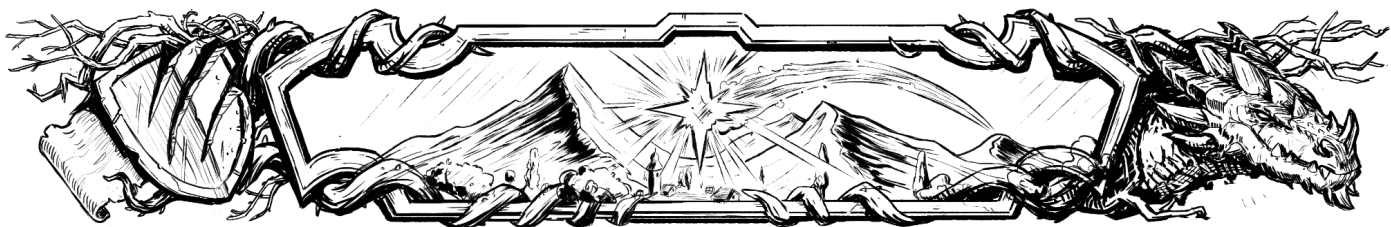


SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
14(+2)	10(0)	11(0)	10(0)	10(0)

Životy	22
Pohyblivost	30
Velikost	B
Útok	5/+2 (tesák)
Obrana	ZO: 4 / OČ: 5
Schopnosti	-
Zkušenosti	300

Obrovitý muž, s výškou 190cm, rozložitými rameny a vřelým úsměvem. Oblečený do obnošené prošívané, přes kterou je přetažená kroužková vesta. Krátce střižené, hnědé vlasy doladují jeho ostré rysy.





Postavy jsou v podhorském městečku **Ligotka** v krčmě „**Pod Horou**“. V poslední době se jim nedaří získat žádnou pořádnou práci (kromě lovu na vlky kdesi dál na jih, nebo pátrání po uprchlé zlodějce šperků z Janošova statku).

V krčmě se před půl hodinou ubytoval i mohutný chlap jménem **Alex Darenian** (vůdce karavany). Postavy dorazí v moment, kdy po něm členové karavany chtějí další peníze na pivo, neboť už svoje vlastní zásoby stihli propít. Alex je striktní a odkáže je do patřičných mezí. Naštvaní barbaři mu pohrozí tím, že s ním dál nepojedou.

Pokud se postavy budou ptát po práci, rád jim nabídne místo u ochranky karavany (sám je zkusí naverbovat, když mu opilí barbaři rezignují).

Alex družině vysvětlí, že jejich úkolem je dostat karavanu do horského města **Karmakův důl** (který patří **Bolingerově důlní společnosti**). Vesnice je odkázána na zásoby jídla a léků, které karavana veze. Lze čekat i nějaké problémy, ale není jasné jaké. Předchozí karavana totiž zmizela a není jasné, co se s ní stalo.

CESTA PŘES HORY


Po mnoha hodinách se vaše karavana konečně dostane horským průsmekem až k prvním skalním stezkám, kde musíte zpomalit svůj postup kvůli nebezpečnosti průchodu. Studený ale stále ještě příjemný vítr se vám opírá do zad, a občas ucítíte jemné šimrání v plicích při hlubokém nádechu. Skalní masivy začínají přerůstat v ostré vrcholy a vy se tak brzy ocitnete na otevřeném prostranství, nabízející dechberoucí výhled do kraje. Na jeho konci pak začíná stoupat cesta vysoko do horských svahů. Přesně tudy se musíte vydat.

Cesta v horách bude trvat **dva dny**. S družinou vyráží Alex i dva zbylí strážní karavany. První den projede karavana mezi horami až pod úpatí štítů Sněžných hor a utáboří se u tábořiště u tichého mostu. Pokud bude družina v noci držet hlídku, pak hlídkující, kteří uspějí v hodu Postřeh (INT) vs. 8 zahlédnout ve svitu měsíce bytosti velikosti A (**koboldi**), jak z dálky pozorují karavanu.

Jestliže by byl konvoj bezbranný (spící družina), může být napaden. Koboldi by si to ale dobře rozmysleli. Karavana má dva strážce a družinu. Napadení by se nejspíš neobešlo bez boje a ztrát v řadách koboldů. Jedinou motivací koboldů proti takové přesile by bylo využít spánku ochranky, získat pár beden se zásobami a utéct do hor. Pokud by se jim to podařilo, družina dostane od Alexe vynadáno a v cíli dostane jen polovinu odměny.

Kobold

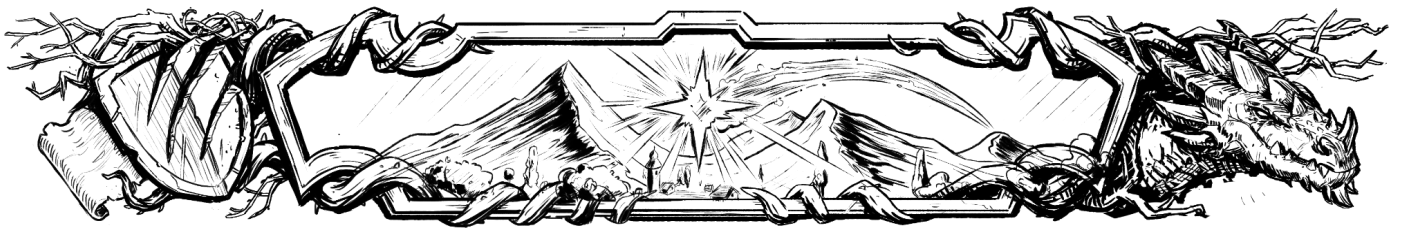
obyčejní koboldi



SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
10(0)	13(+1)	11(0)	11(0)	12(+1)
Životy	11			
Pohyblivost	30			
Velikost	A			
Útok	6 (oštěp)			
Obrana	ZO: 4 / OČ: 5			
Schopnosti	Zuřivost			
Zkušenosti	100			

Jakmile se jeden z koboldů pustí do přímého boje, ihned se k němu ostatní přidají. Začnou na svou oběť útočit s takovou zuřivostí, že pokud tak útočí alespoň 3 různí koboldi na jednoho protivníka, mají k útokům Výhodu (bonus +5). Zároveň však mají nevýhodu (postih -5) ke své obraně.





Stráž karavany

různé rasy



SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
14(+2)	14(+2)	11(0)	10(0)	10(0)
Životy		20		
Pohyblivost		30		
Velikost		B		
Útok		10/+1 (hapartna)		
		5/+2 (tesák)		
Obrana		ZO: 4 / OČ: 5		
Schopnosti		-		
Zkušenosti		150		

I po hádce v krčmě zůstali v Alexově karavaně 2 strážníci, kteří slouží jako ochranka. Jeden z nich je barbar; druhý člověk.

Druhý den karavana pokračuje v cestě. Skály jsou tu ostré a cesta úzká. Ideální místo na past. Nic se však neděje. Pokud budou mít postavy oči otevřené a překonají hod na Postřeh (INT) vs. 7, nebo mají-li hraničáře který díky svého Stopování uspěje automaticky, všimnou si v půli cesty křížovatky ve skále na zemi stopy po přepadení předchozí karavany. Je zde vydržený kus skály po pádu ulomeného kola, obroušené kousky skály od úderů podkov koní a zlomená dýka jednoho z původních vozků. Vše nasvědčuje tomu, že karavana jela jiným směrem (na západ do hor), než na východ ke Karmakově dolu. Ale proč? Pokud by se postavy chtěly vydat tím směrem, Alex jim důrazně řekne, že byli najati pro bezpečný transport karavany, a ne pro průzkum hor.

Krátce po poledni zapadne kolo jednoho z vozů do štěrbin mezi velkými balvany na cestě. Karavana se okamžitě zastaví a Alex poručí družině vůz i s kolem nadzvednout aby se kolo nezlomilo. Pro karavanu je to zdržení ale nic fatálního. Pokud alespoň jeden z členů družiny překoná hod Atletika (SIL) vs. 10, pak kolo zdárně vytáhnou. Pokud hráče napadne náklad složit z vozu. Mohou házet s výhodou (bonus +5) k hodu. Budou-li hráči v nesnázích, Alex jim poručí náklad složit.

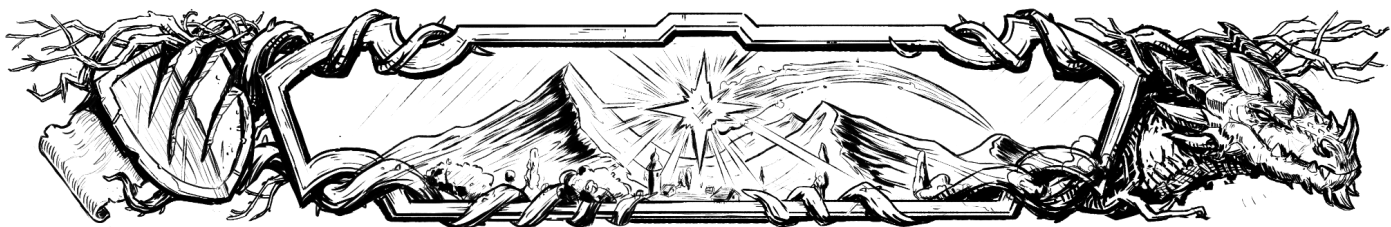
PŘÍJEZD DO KARMAKOVA DOLU

Na konci druhého dne, kdy slunce končí svou denní pouť, dojede vaše karavana konečně před narychlo vybudovaný kamenný val Karmakova dolu. Váš povoz zastaví a Alex několikrát hlasitě zahvízdá. Chvilku to trvá, než malá vousatá hlava vykoukne za hrubým oknem a nakonec ve svém jazyce křikne několik slov za sebe. Zjevně mají zdejší obyvatelé strach, a jsou opatrní vůči cizincům. Když se znovu rozjedete skrze primitivní bránu, několik trpaslíků vyleze ven z malých dřevěných domků postavených v sedlině pod skalami a s úsměvem pod vousy na vás mávají. Kromě toho si můžete všimnout několika velkých děr vytesaných do okolních skal. Z nich vedou ven úzké železné kolejnice, na kterých postávají rezavějící důlní vozíky. Zdá se, že to jsou cesty do samotného srdce dolu.

Se soumrakem dorazí družina do Karmakova dolu. Je to městečko ve skalní rozsedlině, kterému vévodí několik děr ve skalách. Na planince je postaveno několik dřevěných domů a u vstupu do soutěsky je narychlo vystavěný kamenný val. Je zjevné, že místní mají strach a opevnili se.

Poté, co karavana zastaví na hlavním prostranství, se začínají sbíhat místní a pomáhají vypřahat koně. Alex družině vyplatí slíbenou odměnu. A nabídne jim další, pokud by pokračovali jako ochranka nadále. **Za čtyři dny** se totiž karavana vydá zpět na jih s nákladem z důlního města. Ubytování je pak možné v opuštěných hornických domcích, kterých je tu řada. Jestliže by družina o další úkol nestála, místní jim naučtují pár stříbrných za nocleh.





KAPITOLA 2

KARMAKŮV DŮL

Chvilí poté, co se karavana konečně zastaví, začíná vykládka vozů. Na tvářích obyvatel je vidět obrovskou radost a úlevu. Je vidět, že mnozí z nich už několik dní nejedlo a tak se pouštějí i do syrové zeleniny ještě dřív, než se bedna vůbec dotkne země. Alex vypadá ustaraně, ale nic neříká. Nějakou chvíli se rozhlíží a pak se jeho tvář konečně rozjasní. Z domu opodál k němu pomalu kráčí trpaslík. Má odřenou koženou kazajku a zaprášené zrzavé vousy. Vypadá staře, ale jeho oči jsou překvapivě plné života. Ten chlapík je bezesporu mladší, než se zdá. Jen musí být hrozně vyčerpaný. Po chvíli dojde trpaslík až k Alexovi a přátelsky se pozdraví. Pár minut spolu tiše o něčem diskutují, ale pak se vydávají ke karavaně a také směrem k vám.

Ve městě se Alex setká s místním předákem - **Garikem Kladivousem** trpaslíkem, který pro společnost pracuje. Ten vysvětlí, co se to tu vlastně stalo. Jedné noci před třemi týdny udeřili pod příkrovem noci neznámí útočníci na **Karmakův důl**, a s sebou si vzali naprostou většinu zásob, které zde místní měli. Zůstaly jen vyrabované skladiště jídla a pití. Množství zásob bývá vyměřeno aby s rezervou vydrželo do příjezdu další karavany. Teď však nezůstalo nic kromě chatrných zásob, co měli lidé doma. Pár místních se vydalo po stopách útočníků, ale brzy se vrátili. Někdo po nich střílel a byli rádi, že s holými životy vyvázli. Když pak ve smluveném čase nedorazila další karavana, začali místní propadat panice.

Po tomto vyprávění Garik zachmuřeně hledí na Alexe a ostatní. Pokud nikdo nijak nereaguje, mávne našťavaně rukou a poděkuje aspoň za to, co pro ně lidé z karavany udělali a pozve všechny do místní taverny. Pokud by se družina začala o útok zajímat a nabídla pomoc při vyšetřování, Garik rád přijme. Zvláště, pokud se za družinu zaručí Alex. Odměna bude družině vyplacena poté, co vyčistí okolí od neznámé bandy a přinesou důkaz, že je úkol splněn.

Pokud budou hráči klást správné otázky, Garik jim předá cenné informace o tom **kdo byli útočníci**:

- ❖ Tvorové přišli z jediné možné cesty k městečku a byli malí (velikost A),
- ❖ Byli hubení, oškliví a vyzbrojeni oštěpy.
- ❖ Městečko přepadli **před třemi týdny**.

Stejně tak jim poví o **dalších lokacích v horách**:

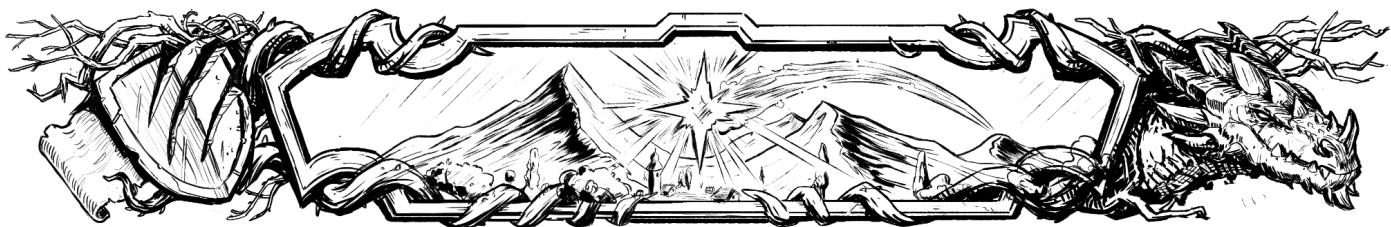
- ❖ Doly **Dun-Runedar** (vzdálené, staré a dávno opuštěné trpasličí doly, které jsou vysoko na nebezpečném místě ve skalách.
- ❖ Stará **trpasličí přehrada** nad údolím na východě, ale ta už je deset let poničená (jednou v létě se ozvala v noci hrozná rána a přehrada se protrhla).
- ❖ Zatopené údolí s gnómskou vesnicí **Gunrimar** (kdysi s gnómy obchodovali).

Pokud některý hráč na Garika zapůsobí, nechej ho hodit CHAR vs. CHAR Garika. Pokud hází zloděj, může přičíst i dovednost Přesvědčování. Pokud tvůj hod přehodí, věnuje mu Garik mapu okolí. Předlož hráčům mapu **MAPA REGIONU**.

Garik Kladivous				
trpaslík - předák dolu				
SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
12(+1)	10(0)	10(0)	9(-1)	8(-1)
Životy			12	
Pohyblivost			20	
Velikost			A	
Útok			3 (kladivo)	
Obrana			ZO: 2 / OČ: 5	
Schopnosti			-	
Zkušenosti			100	

Přibližně 130 cm vysoký, 86 letý muž podsaditého vzhledu, v kožené, tmavé kazajce. Slabé šediny mu protkávají kdysi silnou, zrzavou kštici, mizející v širokém copu v zádech. Vousy kvalitně střížené a opečovávané, vydávající silný odér bylinného základu.





PRŮSMYK


Chvilí trvá, než se vám podaří nalézt přesné místo, kde byla předchozí karavana přepadena. Na skalní cestě si ale všimnete stop po podkovichách a vaše kroky vás nakonec zavedou do úzkého průsmyku, kde vám oči ustrnou na zbytcích povozu. Ten je napůl vyvrácený o vyčnívající skálu a jeho bok je rozsekaný a potřísněný zaschlou krví. Chvilí na něj zíráte a přemýšlíte nad osudem jeho obránců, když vás z myšlenek vytrhne slabé zahřmění. Je jisté, že se blíží bouřka.

Postavy se zřejmě vydají na západ - k místu, kde zmizela původní karavana. Pokud **koboldí hlídka**, která karavanu dříve pozorovala neútočila, může ji družina potkat v průsmyku teď a může dojít k boji.

S přicházející nocí se přiblíží bouřka a bude třeba najít úkryt (je možné nalézt jeskyni, která ale divně páchne). Uvnitř se dají najít kusy masa (usmrcení původní koboldi). Ve tmě se pak rozsvítí modrá světýlka, tedy oči **zmutovaných koboldů** a dojde k souboji. Během boje se může stát, že někdo bude nakažen mutací - rány zasaženého mu začnou nepřírozně modrat a začne mu být nevolno. Pokud někdo uspěje v hodu První pomoc (INT) vs. 7, na ošetření ran, pomůže rány zklidnit ale všimne si v nich malinkatých modrých krystalků. Nakažený pak každých pár hodin zvrací a ztrácí 1k6/2 životů. spadne-li na nulu, jeho tělo nevratně zmutuje.

Po boji lze z ostatků zjistit, že zde přebývají **dva druhy koboldů** a navzájem se požírají.



Zmutovaný Kobold				
změněný chaotickou manou				
SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
14(+2)	13(+1)	12(+1)	9(-1)	10(0)
Životy				11
Pohyblivost				30
Velikost				A
Útok				7/+3 (kyj)
Obrana				ZO: 3 / OČ: 3
Schopnosti				-
Zkušenosti				150

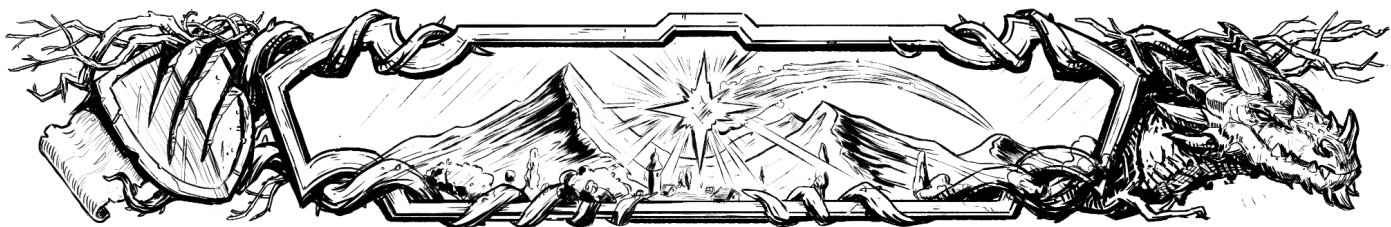
Jakmile se jeden z koboldů pustí do přímého boje, ihned se k němu ostatní přidají. Začnou na svou oběť útočit s takovou zuřivostí, že pokud tak útočí alespoň 3 různí koboldi na jednoho protivníka, mají k útokům Výhodu (bonus +5). Zároveň však mají nevýhodu (postih -5) ke své obraně.

GUNRIMAR

Přicházíte k vesnici Gunrimar, nebo alespoň k tomu co z ní zbylo. Několik domů má stále u základu dostatek vody abyste se museli brodit, přesto se ale jedná povětšinou o ruiny nebo rozpadlé stěny, které připomínají smutný osud. I když je hladina zakalená naplavenou špinou, všimnete si několika pohybů a rychle sáhnete po zbraních. Znovu se ale uvolníte, když zjistíte, že to jsou pouze šlahouny popínavých rostlin, které svým vzhledem připomínají řasy, které za dlouhou dobu pokryly téměř celé toto místo.

Ruiny gnómské vesnice jsou v údolí. Je zde stále cítit vlhkost (v noci dokonce stěny skal kolem světélkují – mohou zde být podivně světélkující řasy a chaluhy, tam kde dlouhé roky rostly). Některé zmutovaly natolik, že mohou postavy chytit, škrábnout či škrtit. Poté co družina do vesnice vstoupí, kolem pár takových chaluh projde. Kdo neuspěje v hodu Reflex (OBR) vs. 7, bude chaluhami popálen za 1k6/2 životů.





Nad vesnicí je vidět podivná kamenná observatoř s dalekohledem. Ve středu **Gunrimaru**, mezi ruinami domů je vidět jedna věž, která ční nad zbytek vesnice. Věž se ještě zcela nezřítla, trčí z ní rezavějící tyče a v záři světla se lesknoucí krystaly a zrcadla (zrcadla zrezivělá, krystaly stále lesklé – jde o viditelnou část přístroje k přitažení hvězdy). V přízemí věže je polorozpadlý vstup do podzemí. Zde je hráčům předložena a částečně zakrytá mapa **MAPA ALCHEMISTICKÉ LABORATOŘE**.

OBLAST A - CHODBA

Po vstupu do podzemí čeká postavy chůze v částečně zaplaveném prostředí, kromě sutin a shnilých zbytků nábytku se zde občas pohne nějaký sliz či zmutované řasy, obojí neškodné a velmi malých rozměrů. Po třech metrech se chodba dělí a ústí do nějakých místností nalevo i napravo. Naproti jsou pak velké **kamenné dveře**, které se zdají naprosto nepoškozené.

OBLAST B - ZNIČENÁ MÍSTNOST

Částečně zaplavená místnost s hromadou sutin. Protější roh místnosti je rozpadený. Po pravé straně jsou zbytky pece na uhlí a zbytky nějakých přístrojů s různými pákami a ozubenými koly - obojí zrezivělé a při potáhnutí či pokusu spustit se rozpadají. Nejspíš šlo o alchymistickou laboratoř. Kromě pár beden a medvědí kožešiny v rozkladu je zde i několik **modrých krystalů**, rostoucích ze země. Bude-li někdo místnost velmi pečlivě prozkoumávat, musí si hodit Výdrž (ODO) vs. 8. Neuspěje-li postava, prudce ji rozbolí hlava, začne nekontrolovatelně zvracet a jednorázově ztrácí 1k6/2 životů. Pokud uspěje, pouze ucítí nevolnost v přítomnosti krystalů.

OBLAST C - SKLAD

Částečně zaplavené pozůstatky skladu. Jsou zde sudy, bedny a u protější stěny truhlice. Pod hladinou vody jsou skryté zmutované chaluhy, kdokoliv do místnosti vstoupí musí hodit na Reflex (OBR) vs. 7, pokud neuspěje bude chaluhami popálen za 1k6/2 životů. U protilehlé stěny místnosti vyčnívají dva modré krystaly. Kdokoliv by zde zůstal musí si hodit na Výdrž (ODO) vs. 8.

Neuspěje-li postava, ostře ji rozbolí hlava, začne nekontrolovatelně zvracet a okamžitě ztrácí 1k6/2 životů. Pokud uspěje, pouze ucítí že ji v přítomnosti krystalů není dobře.

OBLAST D - UZAVŘENÁ LABORATOŘ

Masivní kamenné dveře jsou, pokryté jemnými krystaly, zajišťující jejich **vodotěsnost**. S trochou námahy je však lze vypáčit. Místnost lze zavřít zevnitř speciální **petlicí** a ozubeným kolem na zdi, které zapustí ocelové tyče do otvorů v kamenných dveřích (pak s nimi nejde hnout).

Za těmito dveřmi je místnost, ve které jsou kostry dvou gnómů, kteří se zde zavřeli s myšlenkou své záchrany před děsivou potopou (zemřeli, když jim došel vzduch a místnost už otevřít nedokázali). V místnosti jsou **kompletní zápisky o experimentu** přitažení hvězdy z oblohy. Těž jsou zde poznámky k změnám živých organismů, při styku s hvězdou. A o další místnosti za dveřmi, kde se měla „padlá hvězda“ umístit a zkoumat (speciálně upravená **komora**, která měla odolat jejím účinkům).

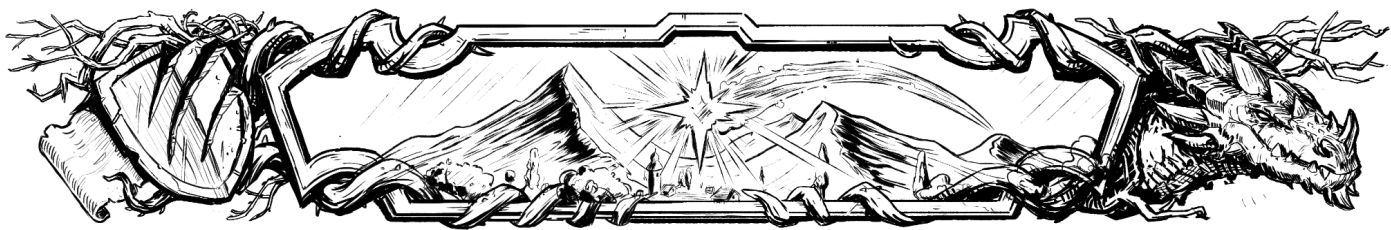
V místnosti s alchymisty je také **přenosová truhla**, malé **ochranné obleky** s kovovými přílbami a proskleným hledím o velikosti A, a také několik flakónů, které spisy popisují jako **protijed** proti mutaci. Pozření tohoto protijedu ochrání před efekty meteoritu po dobu 24 hodin a zruší případnou probíhající mutaci.

OBLAST E - HVĚZDNÁ KOMORA

Místnost, ve které měla být původně uchována „hvězda“. Přestože je místnost lehce poničena, nosník pro hvězdu je nepoškozen. Hvězda, kterou byste ale v komoře očekávali zde chybí.

Po dosažení této části lze příběh také ukončit s tím, že postavy zjistili velké tajemství Gunrimaru a teď je čas ohlásit to někde ve městě na jihu a nechat to profíkům. V alchymistickém cechu by jim navíc určitě velmi rádi za podobné informace vyplatili slušnou odměnu. Druhou možností je pátrat po tom co způsobilo potopu, najít útočníky, kteří přepadli Karmakův důl a splnit tak Garikův úkol.





KAPITOLA 3

PADLÁ HVĚZDA

Pokračujete dále vaší cestou. A pokračovali byste i nadále, kdyby se vám do cesty nepostavila malá skupinka tvorů. Nastane naprosté ticho, které ruší jen občasný vítr, který zahýbe korunami stromů. Vidíte, jak tvorové tasí zbraně a stejně tak uděláte to samé i vy. Tímto však zatím veškerá akce končí a jako sochy na sebe všichni hledíte.

Postavy se vydají k **přehradě**, v ideálním případě i s **lektvary**, **truhlou** a **ochrannými obleky**, aby hvězdu odnesli na bezpečné místo. Cestou ale narazí na **skupinku koboldů** (těch původních). Jakmile se s družinou potkají, tasí zbraně a zůstanou stát. Pokud je družina napadne, začne boj. V opačném případě na sebe budou skupinky jen koukat. Koboldi nerozumí ani nemluví lidskou řečí. Stejně tak postavy nerozumí té koboldí. Pokud někdo přehodí Cizí jazyky (INT) vs. 9, pak občas zachytí jedno slovo, kterému porozumí.

S koboldy je možné komunikovat **pantomimou**. Zde se meze nekladou a lze získat další info:

- ❖ **zmutování koboldů** vinou **kamene z nebes**.
- ❖ část zmutovaných koboldů se toulá **kolem trpasličích dolů** a jiná část **u přehrady**.
- ❖ zmutování koboldi jsou nebezpeční a **požirají ostatní**.

Pokud družina nějak vysvětlí svůj záměr zničit zdroj toho zla, koboldi slíbí, že se jim pokusí pomoci.

PŘEHRADA

Dlouhé hodiny se vláčíte k přehradě, která se zdá být v nedohlednu. Dokonce se zdá, že dojde k hádce, když jeden druhého obviníte z nedbalosti, a ztráty směru, ale v moment, kdy už by jinak došlo k hrubším nadávkám nebo dokonce i násilí, se před vámi objeví. Vysoké kamenné stěny se rýsují po stranách, a vy máte možnost vidět hluboké koryto, ve kterém se původně držela voda. Nyní se zde nachází už jen malé, či velké kaluže bláta ležící u hromady kamení a sutin.

Cesta k přehradě zabere několik hodin. Po stranách se stále rýsují vysoké kamenné stěny, které jsou ve středu narušeny. Pod přehradou pak leží povalené kamení (jeden z nich v noci jasně modře svítí – ve dne ne tak znatelně – v blízkosti kamene se však dostavuje silná nevolnost). Pokud je někdo blíže déle než pět minut bez jakékoliv ochrany, začíná se proměňovat.

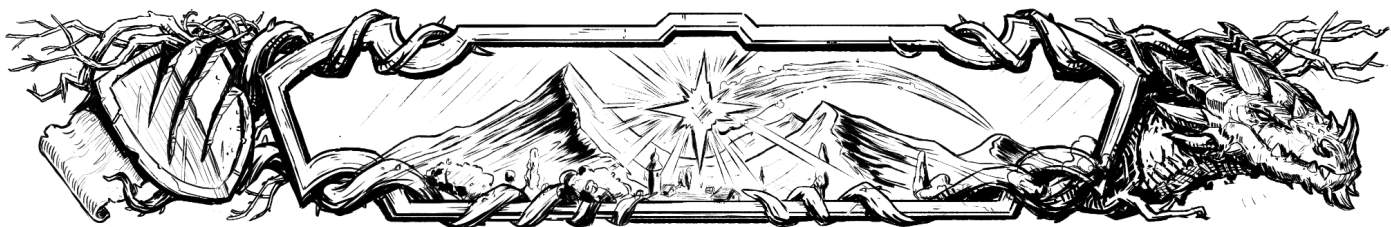
V okolí přehrady se toulají **modří koboldi**. Je možné je nějak odlákat, je možné je napadnout (v tom případě se ale brzy objeví posily). Kámen sám je velmi těžký (asi 20 lb) a truhla dalších 10 lb.

Pozření **protijedu** ochrání před efekty meteoritu po dobu 24 hodin a zruší případnou probíhající mutaci. **Ochranné obleky** proti mutaci brání permanentně, oblečou je ale jen bytosti velikosti A.

Pokud se družině podařilo uzavřít příměří s původními koboldy, pomohou družině. Iniciativně vyběhnou kupředu a zmutované koboldy odlákají pryč, družina tak bude mít omezený čas manipulovat s hvězdou bez nutnosti konfrontace.

Ať už družina situaci vyřeší jakkoliv, pokud hvězdu odnesou, nedlouho nato, je při **návratu ke Gunrimaru** začne tlupa zmutovaných koboldů neúnavně pronásledovat.





NÁVRAT DO GUNRIMARU

Vběhnete do podzemí, a rychle za sebou zavřete jediný vchod. Rozhlížete se, a přemýšlíte co budete dělat, už ale z dálky slyšíte dusot malých, přesto ale nebezpečných nohou, které se k vám kvapem blíží.

Postavy po cestě utrpí zranění způsobené **zmutovanými koboldy**, kteří po prchající družině vrhají co najdou pod rukami. Vyber si dva náhodné hráče, na ty je veden útok a mohou se bránit jen svou ZO proti tomuto útoku kamenem za 1k6+2. Družině dochází, že útek je jedinou možností, ale rychle jim dochází síly.

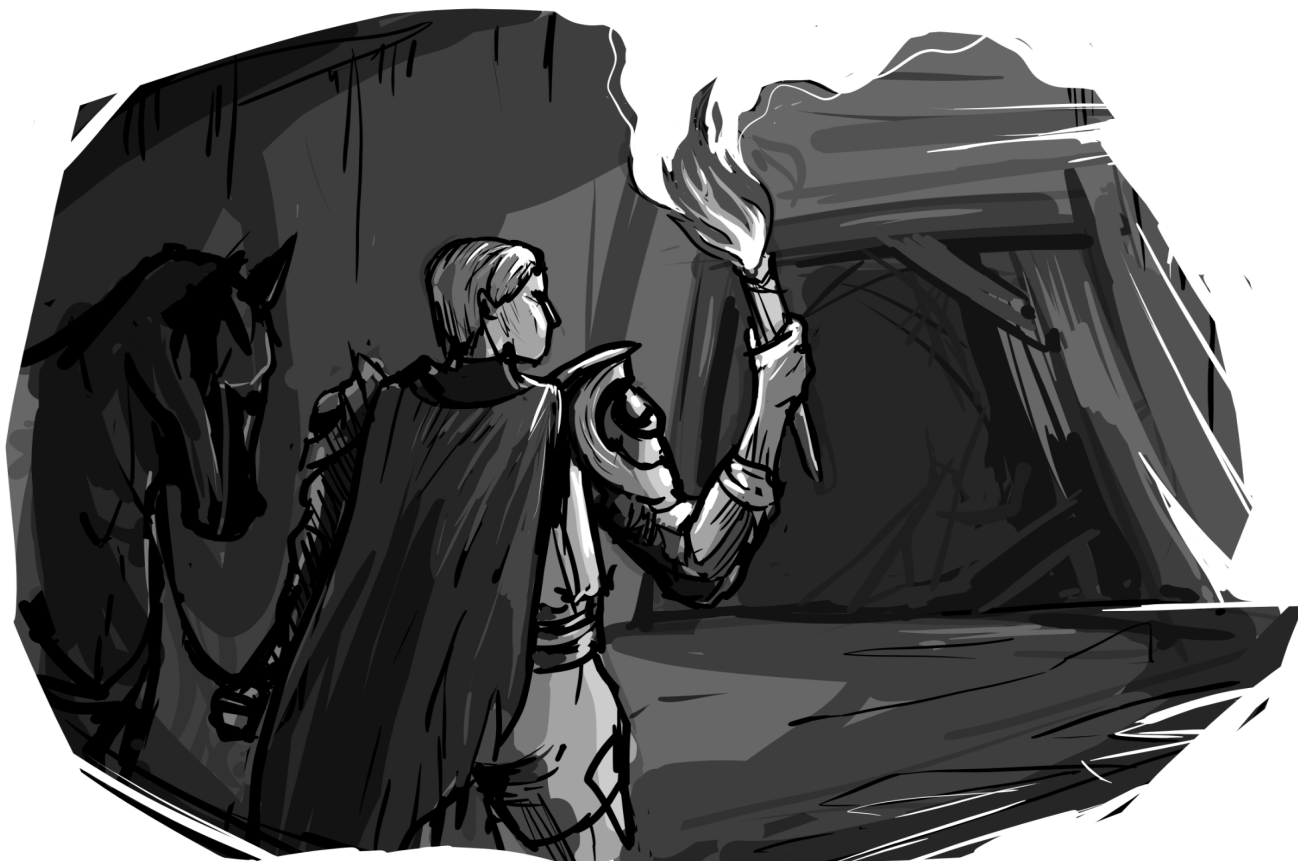
Nakonec by se družina měla dostat do **Gunrimaru** (pravděpodobně přímo do laboratoře) i s kamenem. Poté co družina i s **meteoritem** doběhne do gnómské vesnice, vrcholí příběh tím, že je modří koboldi zaženou do kouta, postavy se mohou zavřít do stejné místnosti, jako kdysi alchymisté. Přesila je obrovská a je jasné, že pokud vylezou ven skončí to zle.

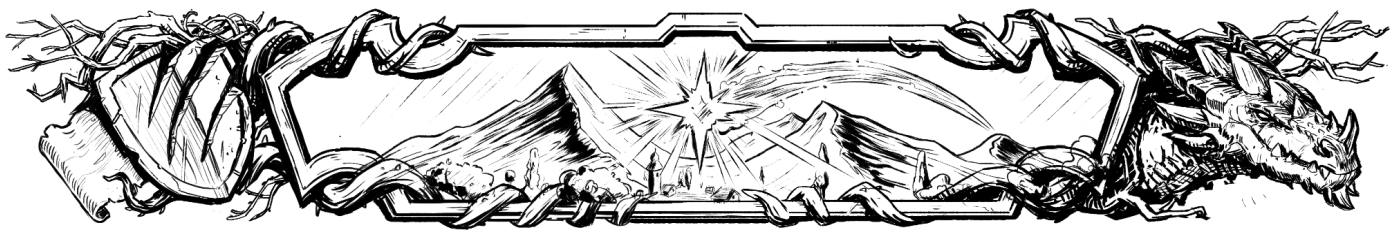
Zde je možné příběh na oko uzavřít (a nechat ho zdánlivě neúspěšný). Družině dochází vzduch a za dveřmi slyší hordy zmutovaných koboldů, snažící se dobýt dovnitř. A když už se hráčů začne zmocňovat bezmoc, nebo se dokonce začnou balit, bouchnout do stolu a zakřičet: „**PRÁSK! Ozvala se tlumená exploze!**”

Plupa **nezmutovaných koboldů** vyhodila ty modré do vzduchu (což postavy nemusí vědět). Dobývání monster do uzamčené místnosti však pomine.

Pokud se družina s koboldy dříve spojila, narazí na ně venku a koboldi s nimi uzavřou příměří. Pokud ne, budou koboldi pryč (sledovali postavy i modré a zjistili, že se nepřítel soustředil na jedno místo = dostali ideální příležitost je zničit). **Využili výbušniny**, které našli v karavaně a pak zmizeli.

Příběh končí buďto aliancí s koboldy a uzavřením míru, nebo východem z podzemí, přičemž není jasné, kdo zasáhl a co se stalo.





4. ZAČÍNÁJÍCÍM VYPRAVĚČŮM

PÁR SLOV PŘEDEM

Samozřejmě, že není vždy možné pokrýt naprosto všechny situace, které nastanou a je zcela v moci každého vypravěče družině pomoci, případně ji posunout správným směrem a nebo dobrodružství nechat dopadnout úplně jinak - pokud se nabízí lepší, nebo zajímavější konec. Vždy mysli na to, aby se bavil jak vypravěč, tak i hráči. Záměrem dobrodružství určitě není řídit tvoji hru, jen ti dát inspiraci a příběh, který můžeš aplikovat do vlastních pravidel, nebo jej zcela změnit.

PŘÍPRAVA

Na začátku sezení si sepiš malý bodový seznam toho, kam by hráči v jednotlivých částech tvého vyprávění měli dojít a co by se mělo stát předtím, než toho cíle dosáhnou. Pomůže ti to nepřeskočit nic důležitého ve hře a neztratit přehled. Zároveň takto nebudeš svázaný detailními poznámkami a můžeš se ponořit do improvizace.

IMPROVIZACE

Pokud hrdinové vymyslí možnost, se kterou jsi vůbec nepočítal, neboj se jít s proudem a povolit jim takové řešení, dává-li smysl. Pokud nevíš jak na hráče reagovat, není žádná ostuda to přiznat a vyhlásit krátkou herní pauzu, při které můžeš možnou odbočku příběhu vymyslet.

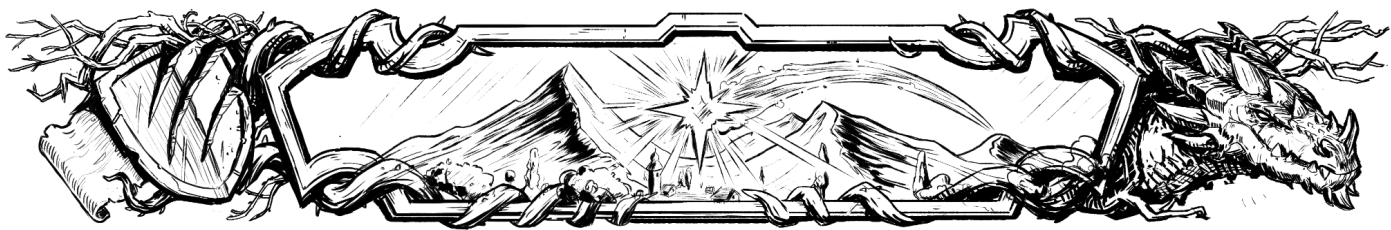
PŘESÍLENÍ NEPŘÁTEL

Může se stát, že tvá družina narazí na skupinu nepřátel, kteří jsou v dobrodružství popsáni, a hrdinům nebudou přát kostky. V takovém případě hráčům naznač, že situace vypadá zle a jejich postavy zvažují útek. Pokud se ale situace vyhroťí a hrozí, že celá družina padne, pak máš plnou pravomoc upravit nejen sílu nepřátel samotných, ale i celou situaci. Ale nezneužívej tohoto zásahu vyšší moci, nebo zcela pohádkového příjezdu rytíře na bílém koni, který zachrání celou situaci. Hráči tvého vyprávění si mohou připadat méněcenní, zcela zbyteční, nebo hůř, začnou si zvykat na to, že je vždy z problémů zachráníš a hra je velmi brzy přestane bavit. K těmto zásahům by mělo docházet vyjimečně - především při hraní se začátečníky. Pokud už k tomu dojít musí, zaměř se na to, aby vše vypadalo jako šťastná náhoda nebo zcela běžná věc, která se může stát kdykoliv. Ideální řešení je samozřejmě takové, kdy hráči vůbec nepoznají, že jsi něco udělal.

SMRT POSTAV

Takové situaci se pokus vyhnout, pokud k tomu nemáš vážný důvod. Je rozdíl mezi tím, když postava sama vběhne na otevřené prostranství a drže se postaví tělem proti mraku šípů, a mezi nešťastnou náhodou, kterou zapříčiní kostky, nebo špatný odhad začínajícího hráče. Z takové situace se pokus nalézt východisko. Pokud na stole není, popiš smrt citlivě a nechej postavu pronést poslední slova.





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!



© 2021 Pavel „Sir Tirus“ Ondrusz

Ilustrace obálky: Richie Mark

Vnitřní ilustrace: Naty Karásková

Korekce textu: Ivo „Arielistelos“ Florek
Martin „Perthorn“ Kostka

Mapy: Ivo „Arielistelos“ Florek

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



MAPA REGIONU



MAPA ALCHEMISTICKÉ LABORATOŘE

