Dračí hlídka

hra na hrdiny

SOUMRAK NAD BLATY

AUTOR PŘÍBĚHU

PAVEL "TIRUS" ONDRUSZ

ILUSTRACE OBÁLKY

ONDRA HRDINA

Žánr a náročnost

Toto dobrodružství od autora Pavla Ondrusze bylo původně vytvořeno pro BOok Con 2017 v Dobříši, a upraveno pro Dračí Hlídku. Lze ho však snadno použít i pro DrD, D&D a další fantasy hry.

Herní žánr: temný detektivní fantasy příběh

Obtížnost: Dobrodružství je primárně navrženo pro mírně pokročilé až pokročilé hráče.

Bylo testováno metodou "průzkum bojem" na dvou družinách složených z účastníků setkání BOok Con 2017. Jedna družina z poloviny padla, druhá předešla riziku odjezdem pro posily.

Celková herní doba	4 hodiny
Očekávaná sestava	3-5 postav
Lokace	podhůří, slatiny
Roční období	podzim *(listopad)*

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

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

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

Pokud jsi hráč, prosím, nečti dál!

Obsah

1. Příběh v kostce

2. Pozadí dobrodružství

3. Úvod pro družinu

4. Aktuální situace

5. Časová osa událostí

6. Předpokládaný průběh dobrodružství

7. Cizí postavy (NPC) a nestvůry

8. Popis lokací

9. Užitečné tipy

10. Slovo závěrem

11. Mapy

1. Příběh v kostce

Družina bude pátrat po zmizelé holčičce. Čeká ji klasické vyšetřování, nějaké falešné stopy a v mezičase drobné šarvátky s vlky a podobně. Dobrodruzi se později dozvědí, že uprchl nebezpečný vězeň a vydají se po jeho stopách. Čeká je likvidace vražedné party a také zúčtování s nekromantem, jeho učedníkem a partou oživlých mrtvol.

Postavy putují od města k městu. Jednoho večera se zastaví ve vesnici Blatná. Zde se přidají k pátrání po zmizelé dívce. Brzy najdou její zabité tělo. Stopy, kudy dívka utíkala, přivedou družinu k místu, kde najdou opuštěný vůz a další mrtvá těla. Ta jsou nachystána a zohavena "zvěří" tak, aby vše vypadalo jako loupežné přepadení. Vůz jel směrem od Blatné k Novému Milfordu, takže je jasné, že pátrání musí pokračovat tam. Ve městě se lze dopátrat toho, že zde byl tajemný cizinec. Ten se zde zdržel dva dny – domluvil s hrobníkem opatření nějakého těla a úkryt ve staré kapli. Pak se ztratil. Pro tělo si k hrobníkovi dojela v noci parta hrdlořezů a odvezla ho pryč. Další den banda v lesích přepadla vůz. Povraždila ochranku a naaranžovala mrtvolu pro případnou patrolu. Ta by se beztak objevila nejdříve za čtyři dny. Jeden z vrahů si však všiml holčičky a postaral se o to, aby už nemluvila. Teprve potom se vrazi vydali i s vězněm na smluvené místo. k opuštené kapli asi deset kilometrů od Blatné. Tam jim byla vyplacena odměna a byl jim zadán další úkol – vražda alchymisty Luthera *(potvrzená jeho hlavou)*. Družina musí zúčtovat jak s nekromanty tak s družinou vrahů.

2. Pozadí příběhu

Asi před měsícem byl na základě udání dopaden ve městě Nový Milford nekromant Irwing, na jehož hlavu je už několik let vypsána slušná odměna.

Zloduch si Nový Milford ke svému úkrytu nevybral náhodně. Celé město bylo před lety zničeno a nyní se buduje od základu. Všichni obyvatelé jsou tu teď noví příchozí a nikdo nikoho pořádně nezná. Prostě ideální místo pro krytí, které využil i jeho učedník Jesenius.

Irwing si zde před půl rokem založil živnost jako ranhojič. Potřeboval především zapadnout a vytvořit zdání toho, že něco dělá. Měl velké zásoby peněz a drahokamů, ale nechtěl být příliš na očích. V léčení se však ukázal poměrně úspěšným *(jak by také ne – jeho nekromantí zkušenosti mu byly víc než nápomocny)*. Snad až příliš úspěšným *(a jak sám věřil, právě to vedlo k jeho udání)*.

Irwing si myslel, že za jeho zatčením stál místní alchymista Luther. Před příchodem Irwinga jediný, kdo ve městě léčil, a kdo po jeho příchodu značně zchudnul.

Alchymista Luther byl starý a ne zrovna příjemný chlap, Zato však vynikající medicus. Na rozdíl od něj měl Irwing charisma, které lidi lákalo. Lutherovi pak bylo málo platné, že byl lepší doktor. Lidé občas volí prostě podle pocitů místo podle rozumu. Alchymista si byl s Irwingem pohovořit. Chtěl po něm, aby táhnul jinam. Irwing nechtěl riskovat spor, ale také věděl, že v tuto chvíli nemá lepší místo, kam by mohl jít. Pokusil se tedy Lutherovi nabídnout dohodu. Alchymista však neměl na ničem podobném zájem a trval na tom, aby nekromant zmizel. Rozešli se ve zlém, ale další dny se nic nedělo.

Od té doby měl alchymista na Irwinga spadeno. Než však stihl vymyslet, jak se konkurenta zbavit, pomohla všemu náhoda.

Do města dorazil starý válečný veterán Cory. Kdysi se s Irwingem a jeho nemrtvými střetl na bojišti. Teď na něj narazil, když potřeboval léky na své nemocné nohy. Jakmile nekromanta uviděl, poznal ho. Nedal však na sobě nic znát. Klidně odešel a nikdo nevěděl, že jeho kroky vedly rovnou k městské gardě. O hodinu později k Irwingovi do domu vtrhli gardisté a nekromanta po krátkém boji a záblescích magie zatkli. Na hlavu mu vsadili "trnovou korunu" s krystalky, které mu znemožňovaly koncentrovat manu. Jeho učedník Jesenius vyklouzl jen díky tomu, že byl v době razie na nákupu ve městě.

Dům byl prohledán a bylo zajištěno několik důkazů o Lutherově spojitosti s událostmi během války. Pak už se nehlídal. Jen se zatloukl dřevem a zapečetil. Učedník Jesenius se sem však v noci vrátil a ze dvou tajných úkrytů vyzvedl cennosti.

Ihned po zatčení byl Irwing podroben výslechům a tortuře, jaké odolá jen málokdo. Není proto divu, že se brzy přiznal téměř ke všemu. Když však přišly otázky na jeho společníky, dokázal zamlčet přítomnost svého učedníka.

Jesenius se rozhodl nenechat svého učitele na holičkách. Ukryté cennosti, které vyzvedl, představovaly obrovské bohatství. Bylo to dost na to, aby si zaplatil pomoc místního podsvětí.

V dalších dnech několik strážných náhle a vážně onemocnělo *(díky otravě, kterou zajistilo podsvětí)*. Začaly se šířit zvěsti o nekromantí kletbě.

Místní soudce Morell i kněz Burke tak velmi rádi přijali vyslance, který do města dorazil *(nastrčený herec s padělaným dopisem, najatý podsvětím)*. Přišel převlečený za kněze z města Belteren. V dopise, který přinesl, stálo, že vězeň má být okamžitě transportován do Střilhormi. Tam na něj čeká tajný inkviziční tribunál. Není potřeba děsit lidi tím, že tyto zrůdy mohou být stále mezi nimi. Pečeť na dopise byla k nerozeznání od originálu. K radosti všech tak bylo rozhodnuto o jeho urychleném převozu delikventa.

Jesenius měl dost prostředků na to, aby od místního kmotra podsvětí, Derbutiho, získal kontakt na partu spolehlivých žoldáků, kteří preferují dlouhodobé kontrakty na "práci všeho druhu". Domluvil se s

nimi na tom, že mu pomohou Irwinga osvobodit. Měli dostat třetinu zálohy ihned, další třetinu těsně před akcí a poslední doplatek hned poté, co bude nekromant osvobozen.

Derbuti poskytl učedníkovi, jako dobrou službu za velkou útratu, užitečný tip. Informace o tom, kdy eskorta vyrazí a kudy pojede. Věděl tak, že vůz vyrazí z města až po setmění. Bude ho chránit pět mužů. Jeden bude s vězněm ve voze, dva pojedou na voze a dva koňmo. A že celý tajný transport pojede přes vesnici Blatná *(tedy tak, jak doufal, když vkládal do dopisu požadavek na Střilhorm)*

Pak už nebyl problém vyrazit v předstihu na jih směrem k vesnici Blatná - ideálnímu místu, které znal Jesenius z dřívějška *(protože z tohoto kraje pocházel).*

Učedník spolu s žoldáky dorazil za několik dní k Blatné. Ukázal jim starou opuštěnou kapli v lesích a tam také domluvil místo pro jejich setkání.

Ještě téhož dne se vydal do města porozhlédnout. Chvíli se nenápadně rozhlížel v krčmě, kde koupil nějaké zásoby a slíbil, že se ještě objeví. Pak prošel okolí a navštívil starý hřbitov za vsí. Tam našel starého hrobníka France. Byl to opilec, který neměl příbuzné a nesnášel lidi. Za peníze na chlast neměl žádné zábrany vyslechnout toho divného "doktora" *(tak se mu učedník představil)*. Vyptával se, na co tu kdo kdy zemřel, a nakonec dal Francovi velmi zvláštní nabídku. Chtěl nějaké ne moc zetlelé tělo *(které zhruba odpovídalo tomu, jak vypadá Irwing).* Představil se mu jako Adimedus, potulný doktor. Rád by se pitvou nebožtíka naučil víc a mrtvému by to už bylo jedno. Bylo to sice proti Francovu přesvědčení, ale odměna, kterou mu učedník nabídl, byla ohromná. Tolik by si hrobařením nevydělal ani za rok. A navíc tu byl zrovna pohřbený nějaký chlap, který ani nebyl zdejší. Čert ho vem! Nakonec s tím souhlasil a domluvil se s Jeseniem, že si pro tělo dorazí jeho přátelé po setmění přímo na hřbitov. Dostal zaplacenou polovinu, a zbytek při převzetí. Žoldáci večer mrtvolu vyzvedli a ukryli ji v lese nedaleko plánovaného místa přepadu.

Navečer dorazil do Blatné vůz s vojáky. Dva zůstali u vozu a kněz s dvěma dalšími odešel do hostince. Dokoupili nějaké zásoby a kněz se tu na chvíli usadil. Vojáci se po čase vystřídali se svými kolegy. Zvědavý hostinský jednoho z nich znal. Byl to jeho vzdálený bratranec. Slovo dalo slovo a dověděl se, že tohle není běžná výprava, ale že transportují nebezpečného zločince. Víc z něj ale nedostal.

Druhý den ráno se odehrálo několik věcí:

Jako každý den vyrazila dcera místního ševce s dalšími dětmi sbírat dříví. Místo sbírání se děti samozřejmě bavily tím, že se naháněly a hrály si na schovávanou.

O něco později se vydal vůz s vězněm dále na jih. Po třech mílích vjel do lesů, které se táhnou kolem bažin. Žoldáci už čekali na místě a s pomocí kuší a luků zlikvidovali vojáky dřív, než mohli vůbec zareagovat. Voják uvnitř zemřel po ráně kladivem.

Dívka, která hrála s ostatními na schovávanou, zaslechla vzdálený výkřik. Trochu ji zmátlo, že jde hlouběji z lesa, ale myslela, že se zbytek děcek svolává a je po hře. Vydala se proto tím směrem.

Irwing se dostal na svobodu. Žoldáci jej požádali, aby se svlékl, a dali mu jiné oblečení. Jeho hadry pak navlékli na mrtvolu, kterou tu měli připravenou. Rychle prošacovali zabité vojáky a vybrali vše užitečné z vozu. Navíc vůz uvnitř pořádně zřídili, aby vše vypadalo, že byl prohledaný někým, kdo hledal skryté věci a peníze. Všechny ostatní předměty a zbraně zabitých vojáků sesbírali také.

V tom okamžiku nedaleko zapraskala větev. Žoldáci zjistili, že je někdo sledoval. Byla to dívka Erika, která uviděla zabité a žoldáky. Jeden z nich se proto rozběhl za ní. Brzy ji dohnal, a aby nemohla mluvit, podřízl jí hrdlo. Její tělo ukryl v rákosí bažiny. Poté se vrátil zpět za ostatními k místu přepadení.

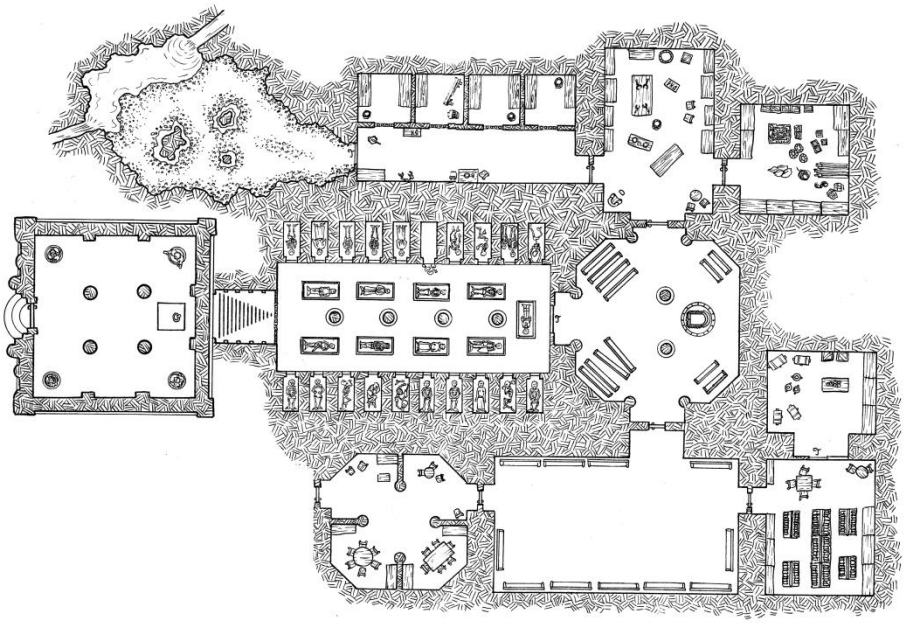
Zde už byla většina práce dokončená. Mrtvá těla byla odtažena do bažiny. Vojáci jen na kraj a připravená mrtvola více do hloubky. Nakonec do bažiny zatlačili i vůz, ale ten se zasekl hned na kraji.

Pod hladinou mu zmizelo sotva kolo. Koně se rozutekli po okolí. Dva, kteří táhli vůz, se použili jako falešná stopa *(směrem do potoka).* Asi po míli chůze potokem žoldáci nechali koně běžet.

Pak se všichni i s osvobozeným nekromantem vydali ke staré kapli. Tam už je čekal Jesenius a vyplatil jim poslední část odměny. Irwing si ale vzpomněl na to, jaké peklo si poslední dny užil. A že za to někdo musí zaplatit. Zadal proto žoldákům další úkol - zabití alchymisty Luthera v Novém Milfordu. Za doručení jeho hlavy měli dostat stejnou částku, jako získali za jeho osvobození. Mají na to měsíc, kdy se plánuje zdržet na místě staré kaple. Pak se určitě přesune zase někam jinam.

Žoldáci úkol přijali a vyrazili velkou oklikou na východ zpět k Novému Milfordu.

Jesenius a Irwing se usadili ve staré kapli. Tam se nekromantovi podařilo sejmout “trnovou korunu”. Od té chvíle už ho nic neomezovalo. Následně spolu s učedníkem otevřeli starou kryptu na hřbitově za kaplí a v jejím podzemí si zřídili svůj úkryt. Aby se nemuseli bát návštěv, přivedli ještě téže noci k životu nemrtvé…



3. Úvod pro družinu

Už třetí den putujete bezútěšnou krajinou plnou bažin, močálů a divokých lesů. Podzim ještě nepřinesl sníh, ale mlhy a déšť jsou snad ještě horší. Místo komárů vás okusuje lezavý chlad a vlhko. Není proto divu, že každou chvíli někdo kýchá anebo hlasitě zakašle. To jsou téměř jediné zvuky, které přerušují kvílení větru a občasné mlasknutí bahenního plynu kdesi u cesty.

Nevíte přesně, kolik dnů ještě potrvá, než se dostanete k Novému Milfordu. Jedno je ale jisté, už to nemůže dlouho trvat a někde tu musí být vesnice Blatná. Slyšeli jste o ní. Je to zapadlá díra, ale je tam krčma, sucho a teplé jídlo. Všechny ty věci, kterých si člověk na cestách tolik váží.

V šedivé mase mraků na chvíli problesklo zlatavé slunce. Došlo vám, že zapadá, a noc tu bude dřív, než se nadějete. Brzy se opravdu začalo šeřit. Naštěstí jste si všimli, že nedaleko před vámi za lesem svítí několik světel. Chvíli se vám zdálo, že slyšíte i vzdálené volání. Povzbudilo vás to a zrychlili jste. Za pět minut jste opustili les a ocitli se v rozbahněných polích poblíž vesnice. Co vás však zaskočilo, byl ruch, který zde vládnul. Všude kolem domů se motali lidé s pochodněmi a lucernami. Čas od času jste zaslechli volání: „Erikóooo, Erikóooo!".

O chvíli později jste minuli několik zachmuřených a promáčených lidí, kteří v hloučku o něčem debatují. Nakonec, stejně jako vy, zamířili do krčmy, z jejíchž oken svítí zlatavá záře….

4. Aktuální situace

Družina dorazila do vesnice večer. Vesničané pátrají po dívence Erice (10 let), dceři místního ševce. Podle všeho měla jako každý den sbírat s ostatními dětmi v lese dříví. Když se však ostatní děti kolem poledne vrátily a ona mezi nimi nebyla, nastal poprask. Od té doby ji většina vesnice hledá. Za celé odpoledne však nikdo neuspěl *(dívka je tou dobou už dávno mrtvá)*.

Jakmile se postavy usadí v hospodě, měly by se zeptat, co se tu děje a dostat patřičné informace. Případně jim je nahodí hostinský, který si rád pokecá. Poté by se družina měla přidat k pátrání *(zoufalý otec nabízí všechno, co má)*.

5. Časová osa a sled událostí

Den -28 Zatčení nekromanta Irwinga
Den -24 Jesenius se spojuje s šéfem podsvětí Derbutim, a zjišťuje, jak na tom nekromant je
Den -20 První otrava jídla a pití dozorcům ve vězení – první problémy - nevolnost
Den -17 Druhá otrava – halucinace
Den -14 Třetí otrava – halucinace a násilí
Den -10 Příjezd "posla" s žádostí o transport vězně
Den -9 Schválení transportu do Střilhormi a tajné přípravy
Den -8 20:00 – Odjezd vozu po setmění z Nového Milfordu směrem na Blatnou a Střilhorm
Den -2 Příjezd Jesenia do Blatné a kontrola terénu
Den -1 11:00 - Dohoda s hrobníkem o odkupu mrtvého těla
17:00 - Večer příjezd vozu s vězněm do Blatné a přenocování
21:00 - Odvoz těla ze hřbitova žoldáckou družinou

Den 0 7:30 - Brzy ráno příprava místa v lesích na přepadení
9:00 – Přepadení v lesích a zabití vojáků
9:15 – Pronásledování a zabití dívky Eriky a ukrytí jejího těla
9:30 – Uklizení vozu i těl k bažině, příprava falešné stopy koní směrem pryč
11:00 – Setkání Irwinga a Jesenia u staré kaple a vyplacení odměny žoldákům
12:00 – Odjezd žoldáků na severovýchod pryč od Blatné – směr Nový Milford
13:00 – Zahájení pátrání po ztracené dívce Erice
15:30 – Sejmutí "trnové koruny" nekromantovi a průzkum hřbitova
17:30 – Příjezd družiny do Blatné a pátrání po dívce
18:30 – Družina se zřejmě přidá k vyšetřování – odměna 20 zl.
23:00 – Vyvolání nemrtvých v kryptě u staré kaple

Den +1 **DOPOLEDNE:**

Družina by měla najít tělo dívky (pokud už neuspěla v noci)
Stopy od těla by měly družinu zavést k místu přepadu

- Vše vypadá jako loupežné přepadení
- Těla na sobě mají nedbale oblečené poškozené uniformy. Jedno tělo ale vypadá jinak (jiné oblečení – prostá pytlovina) a netypický vzhled
- Je vidět dvoje stopy koní, které se však asi po jedné míli ztrácí v potoce
- Je vidět (stopy kol) že vůz přijel původně od vesnice Blatná

ODPOLEDNE:

Návrat do Blatné a ohlášení nálezu mrtvé dívky

- Vesničané vypisují odměnu na vraha dívky v hodnotě 100 zl.

Zahájení vyšetřování vraždy

- Rozhovor s hostinským
  - Zjištění, že tu vůz opravdu byl (5 vojáků – transport)
  - Po větším snažení
    - Ve voze byl převážen vězeň

        - Ve vesnici byl poslední dva dny cizinec a nakoupil velké zásoby jídla, svíček a oleje
    - V hospodě chlastající drban, který si poroučí nejlepší kořalku *(hrobník)*
        - Pokud se družina nechytá - chlap nadává, že pití je jako chcanky *(a zaplatí zlatou mincí za nejlepší pálenku)*
        - Hostinský může říct, že takhle pije už od včerejška

Zjištění informací o voze, vězni a tajemném cizinci

- Výslech hrobníka
    - Chce to kreativní přístup jak z něj dostat informace – opít ho ještě víc, hypnóza, násilí?
        - Zjištění, že někomu prodal tělo nebožtíka (popis tajemného cizince)
        - Mrtvola odpovídá tělu, které se našlo na místě přepadu
        - Pro tělo si přijelo 6 ozbrojených mužů a odjeli směrem k lesu na východ. Nikdy dřív je tady neviděl, ale vypadali jako nebezpeční chlapi, a netuší, kde k nim ten doktor přišel.
        - Pokud by se postavy ptaly na další hřbitovy v okolí, může hrobník zmínit, že v lesích je ještě stará kaple a tam byl taky hřbitov, ale místo již není pravidelně svěceno a už tam nikdo nechodí (došlo tam kdysi k vraždě klerika a k požáru). Další jsou až v jiných vesnicích (jeden nebo dva dny cesty).

Zjištění informací o zrzavém těle, cizinci a partě, která jela na východ do lesa

- **HINT**
    - Pokud by byly postavy totálně zaseklé a ptaly se na nějaké divné místo, určitě všichni zmíní lyhaří vesnici ale MIMODĚK mohou zmínit (hlavně staří pamětníci) že v lesích byla kdysi kaple, ale vyhořela a klerik, co tam sloužil, byl zabit nějakou loupeživou bandou. Tak se kaple přestala používat a kdo tam chodil - onemocněl a bylo to tam strašidelné, takže se tomu místu lidé vyhýbají… navíc v těch místech nic rozumného není

Cesta ke kapli v lesích

VEČER / DALŠÍ DNY:

- **"Lov" na vrahy**
    - Družina by se měla vydat ke staré kapli
    - Tady si může po chvíli pozorování všimnout, že se v oknech kaple mihotá slabé světlo svíčky a je cítit slabý dým ohně (Jesenius je nahoře v kapli a připravuje jídlo). Po té vyjde ven a zajde někde za kapli (jde dolů do krypty)
    - Pokud družina dojde ke kapli, může si (pokud si to zaslouží a budou šikovní - je tma!!) všimnout, že z trávy občas vystupuje šedavý kámen náhrobku. Krypta je však nepřehlédnutelná.

Boj s nemrtvými

- Pokud vejdou dovnitř, čeká je napadení nemrtvými (3 zombie a 5 koster) + Jesenius a Irwing
- Irwing bude bojovat zuřivě pomocí magie, Jesenius bude spíše přemýšlet jak uniknout
- Pokud nebudou postavy úplně šílené, Jesenius se bude snažit prosit o přežití (pokud uvidí, že je situace marná). – pokud se nestane nějaké peklo, mohl by přežít, aby hráčům trošku osvětlil situaci a to, že vrazi vyrazili do Nového Milfordu zabít alchymistu Luthera.
- Zda přežije Irwing a jak se to celé vyvine je otázka hry samotné
- V kryptě najdou docela dost pokladů (nějaké drahokamy)

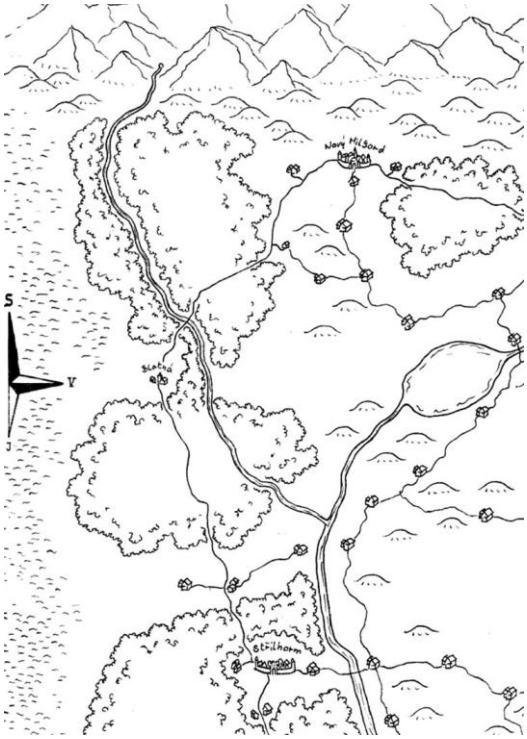
Výslech zajatců, zajištění pokladů a zjištění směru cesty žoldáků

- Pokud by Jesenius i Irwing zemřeli oba, mají postavy ještě šanci najít stopy šesti žoldáků a vydat se za nimi.

Možná cesta po stopách žoldáků a boj s nimi

- Měli by je během dvou dnů dohnat
- Mohou pak zjistit informace, které měl sicco, který je pomohl kontaktovat, a tak pochopit celý příběh (pokud je družina nevybije dřív, než by někdo z nich mohl "zazpívat".

Vyzvednutí odměny v Blatné



6. Předpokládaný průběh událostí

Den -1 *(18:30)*

Družina dorazí do Blatné v podvečer. Vidí, že kolem vesnice pobíhají lidi s pochodněmi a lucernami a volají "Eriko". Kdokoliv jim poví, že se pohřešuje holka (dcera ševce). Postavy se mohou rovnou přidat nebo chvíli zkoumat ve vesnici. Narazí klidně i na ševce, který se právě s nějakou skupinou vrací a je celý v slzách. Stejně tak je tu hostinský atd. Švec je schopen družinu namotivovat odměnou 20 zl (na naše cca 20.000). Jsou to jeho celoživotní úspory.

Pokud nemá družina hraničáře nebo zázračný nápad, zřejmě holku nenajde. Může se od děcek dovědět, že se hrálo na schovávanou v lese, ale pak se ztratila. Koukaly po ní, ale nenašli ji. Hrály si jihozápadně od Blatné.

I pokud by družina uspěla a našla útržek hadrů v lese, dokáže se dostat maximálně k tělu holčičky v bažině (a zjistit, že byla podříznuta). Další stopy už ale určitě nenajdou (je večer, jsou unavení a do toho zase vlci)

Pokud je družina moc rozjívená, je dobré jí trošku srovnat smečkou vlků. **V případě, že jde o nepoučitelnou bandu, doporučuji fake novinky "Určo za to můžou ti parchanti z bažin! Lyhaři!" a poslat družinu na pořádný náklep do bažin. Bludičky, bahno a do toho "místní" mloci, velcí jako lidé, s kopími. Není lepší korekce morálky…** ☺

Shrnutí:

- Družina by měla přijmout úkol.
- Dívku asi nenajde, ale pokud má hraničáře, šance je větší.
- Vše začne nálezem útržku hadrů v lese na jih od Blatné.
- I pokud tělo najdou, od dalšího vyšetřování je snad odradí únava, tma, vlci.

Den 0

(RÁNO)

Druhý den ráno se družina vydá znovu hledat dívenku, anebo pokračuje tam, kde ji večer našla. Objeví stopy *(mužské)* vedoucí od místa nálezu dívky. Pokud se po nich družina vydá, dovedou je k místu, kde došlo k masakru eskorty vozu s vězněm.

Naleznou zde vůz ponořený *(zatlačený)* do bažiny. Těla pěti vojáků (v bažině na kraji) a tělo zrzavého muže. Jeho obličej vypadá jako roztrhaný divokou zvěří. Jeho oblek je prostý šedý hadr *(pytlovina)*. Vůz je uvnitř vyrabovaný, jako když někdo něco hledal. Nedaleko vozu leží ztracená mince. Vojáci atd. jsou obraní o všechny věci. Jasná loupež…Vůz přijel zjevně od Blatné (stopy kol v bahně).

Od místa masakru dále vedou dvě koňské stopy směrem pryč a ztrácí se v potoce asi o míli dál. Pak už nejdou nalézt.

Kolem poledne by se měla družina vrátit s tělem dívky a oznámit smutnou novinu. Navíc by měli začít pátrat po tom, co byl vůz vlastně zač.

Shrnutí:

- Vše vypadá jako loupežné přepadení.
- Těla na sobě mají poškozené a neupravené uniformy.

- Jedno tělo vypadá jinak – zrzek s obličejem rozdrásaným k nepoznání, asi od zvěře (jiné oblečení – prostá pytlovina)
- **VELMI POZORNÍ** si mohou všimnout toho, že tělo zrzka (rány) jsou jiné – nezkrvavené *(už byl dávno mrtvý, když do těla sekali, jen aby to vypadalo, že byl zabit – byla to mrtvola nastražená ze hřbitova, která měla nahradit opravdového Irwinga)*
- Je vidět dvoje stopy koní, které se však ztrácejí asi po jedné míli v potoce
- Je vidět (stopy kol) že vůz původně přijel od vesnice Blatná
- Družina by se měla vrátit do vesnice ohlásit smrt dívky a vyptat se na vůz

(ODPOLEDNE)

Družina se zřejmě vrátí do vesnice a ohlásí smutnou zprávu. Během několika minut se místní srotí kolem hospody a začnou hlasitě volat po pomstě vrahům. Skončí to tak, že vypíší odměnu 100 zl. za jejich nalezení a potrestání.

Družina úkol zřejmě akceptuje a měla by začít vyšetřování tím, že zjistí maximum o voze. Jako dobrý zdroj informací se ukáže hostinský. Ten jim může říct, že tady vůz s eskortou předevčírem byl. Přijeli navečer a bylo to pět vojáků. Ráno pak vůz zase odjel. Vojáci nechtěli o účelu své mise nic říct.

Pokud by si postavy hostinského nějak šikovně získaly, mohou se dovědět, že jeden z vojáků prozradil, že transportují důležitého vězně. Víc ale říct nechtěl. Prý je nebezpečný a jsou sotva rádi, že bude pryč z Nového Milfordu.

Družina se také může doptávat na neznámé lidi v okolí. V tom případě se dozví o tom, že dva dny před příjezdem vozu se v Blatné objevil neznámý cizinec v kápi. Nakoupil v krčmě zásoby jídla, pití, oleje a svíček a před příjezdem eskorty odešel pryč.

V krčmě nasává místní hrobník a, což je zajímavé, platí zlatými mincemi. Hostinský může říct, že takhle tady blbne už druhý den a jak předtím neměl ani na pivo, teď si poroučí jenom nejlepší pálenku.

Asi bude následovat výslech hrobníka (je třeba jít na něj chytře – hypnóza, úplatky, opíjení alkoholem, nebo násilí mimo hospodu?) Pak by šlo zjistit, jak k penězům přišel. Den před příjezdem vozu ho neznámý muž navštívil u hřbitova. Ptal se na to, jak se daří, kolik práce tu má a podobně. Představil se jako doktor. Všichni vědí, jak se klerici staví k tomu, aby se někdo hrabal v mrtvých. Pro mediky je to ale nutnost. Nakonec dal nabídku, že shání tělo zrzavého muže, a nabídl vysokou odměnu (100 zl.).

Hrobník tolik nevydělá ani za rok, takže kývl a dal Jeseniovi tělo chlapíka, kterého před týdnem pohřbil a který odpovídal "doktorovým" požadavkům. Od té doby spokojeně chlastá.

Může postavám říct i o tom, že si pro tělo přijelo šest jezdců a odvezli ho v noci směrem na východ do lesů.

Postavy mohou zjistit, že na východ "nic není" (kromě staré kaple, která před čtyřiceti lety vyhořela a zemřel tam klerik – od té doby má to místo špatné jméno a nikdo tam nechodí).

Tyto informace by měly stačit k tomu, aby se tam družina vydala…

Shrnutí:

- Družina by měla přijmout úkol vypátrat vrahy a zjišťovat informace o voze s eskortou
- Hospodský
  - Byl tady vůz (přijeli předevčírem večer – 5 vojáků) a ráno odjel
  - Motal se tu neznámý chlap (o dva dny dřív) a koupil si velké zásoby (jídlo, svíčky, olej atd.) a už se neobjevil

    - Může dát zmínku o kapli (pokud bude správný dotaz)
- Hrobník
    - Chlastá za zlaté mince
    - Navštívil ho chlap a chtěl zrzavou mrtvolu. Shodou náhod tady před týdnem jednoho cizince pochoval. Odměna 100 zl.
    - Pro tělo přijelo večer šest mužů a odjeli na východ k lesu
    - Může dát zmínku o staré kapli (40 let opuštěná po požáru a zabití klerika). Je to špatné místo, dneska už dávno zarostlé stromy a trávou. Nechodí se tam.
- Družina má cíl, kam se vydat

(VEČER)

Všechny získané informace by měly stačit k tomu, aby se družina v pozdním odpoledni vydala směrem ke staré kapli. Pokud nemá dost informací, mohou *(pokud nebudou hloupí)* ještě znovu zpovídat lidi, a dotaz na divné nebo tajemné místo jim přinese tip na kapli.

Když k ní dorazí, bude už zřejmě soumrak. Ucítí vůni dýmu (vychází z kaple) a za oknem je vidět matné světlo. Pokud chvíli vydrží, dým zmizí a z kaple vyleze Jesenius se svíčkou a kotlíkem jídla. Půjde dozadu za kapli, kde zmizí.

Družina by měla být schopna najít kryptu a otevřít ji. Zvuk samozřejmě upozorní ty, kteří jsou uvnitř a budou proto nachystaní. Družina by měla sejít dolů a tady bude napadena nemrtvými. Půjde o 3 zombie a 5 koster. Asistovat jim budou pomocí magie Irwing i Jesenius. Naštěstí mají oba minimum many, protože vyvolávali nemrtvé a musí je držet pod kontrolou.,

Pokud se družině podaří monstra porazit, Irwing se nebude chtít vzdát a bude bojovat do posledního dechu. Jesenius je ale "rozumnější" a bude se snažit zachránit. Je to proto šance získat ho nakonec živého a získat od něj informace o tom, co se tady dělo. Asi se pokusí trochu lhát, ale je tam málo prostoru, takže není problém ho přinutit mluvit pravdu. Když pochopí, že by mohl zemřít, radši všechno vyklopí. Nicméně se pokusí družinu uplatit zbytkem pokladů, které má, aby ho pustili. V prvním možném okamžiku (po spánku a meditaci) se pokusí utéct (hyperprostor atd.).

Shrnutí:

- Družina by měla dojít ke kapli a pozorovat ji
- Poté se vydá za kapli a otevře kryptu (udělá kravál – kámen o kámen)
- Po vstupu do krypty následuje boj
- Buďto vybijí všechno anebo přežije Jesenius
- Zjistí informace o celém pozadí příběhu a to, kam jdou žoldáci
- Nebo zjistí podle stop, které tu zbyly, kam jdou žoldáci

Den +1

(RÁNO)

Družina se zřejmě dověděla, že žoldáci vyrazili zabít Luthera. Případně vědí, že žoldáci zabili nebohé vojáky i dívku, a vědí, kam šly stopy. Měli by se tedy vydat na pronásledování…

Den +3

Družina by mohla dohnat žoldáky. Pokud budou chytří, počkají na večer a provedou noční útok. V horším případě zkusí boj proti přesile. Ať tak nebo tak, je důležité, jak všechno dopadne.

Shrnutí:

- Družina dostane poklady z krypty
- Družina má šanci získat i velkou kořist od zabitých žoldáků
- Družina dostane odměnu za polapení vrahů v Blatné (pokud přiveze nějaký důkaz)

7. Cizí postavy a NPC

Irwing (člověk, nekromant)

- asi 180 cm vysoký
- věk zhruba 50 let
- výrazně zrzavé vlasy, hubený, zlé černé oči, vystouplé lícní kosti
- oblečený do temně modré róby mága

Jesenius (člověk, učedník nekromanta)

- asi 170 cm vysoký
- věk zhruba 30 let
- hnědovlasý a svalnatý chlap, husté černé obočí a zelené oči
- oblečený do černých cestovních šatů s kápí

INFO:

Ví o celé akci, a jak všechno bylo.
Ví o tom, kam jeli žoldáci.
Má u sebe část pokladu.

Hostinský Klajda (hobit)

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

INFO:

Ví o příjezdu i odjezdu vozu.
Ví, že to byl vojenský transport.
Ví, že vezli nebezpečného vězně.
Ví, že tu byl cizinec, který nakoupil zásoby (olej, svíčky, jídlo, pití).
Ví, že hrobník poslední dva dny utrácí a platí zlatem > NEUVĚŘITELNÉ!
Ví o starém zlém místě v lesích na východě (stará kaple).

Hrobník Franc (člověk)

- asi 190, nahrbený, statný chlap
- věk zhruba 55 let
- červený v obličeji, špatně srostlý dříve zlomený nos, skelné oči, páchnoucí močí.
- na sobě má hadry špinavé od hlíny a zablácené boty.

INFO:

Ví o tajemném cizinci, který chtěl zrzavé tělo.
Ví o partě šesti ozbrojenců, kteří přijeli pro tělo a odjeli na východ do lesa.
Ví, že v lesích je stará kaple.

Mrtvá dívka - Erika

- cca 140 cm
- věk 10 let
- dcera ševce Hadery
- pomněnkově modré oči, dlouhé černé vlasy, na sobě potrhané šaty
- podřezaný krk

OSTATNÍ

švec	Hadera
žoldáci	Břitva (vůdce), Karim, Hastroš, Kevin, Drek a Taran
vesničané	Alois Jech, Malvín Bran, Róza Kretová
děti	Adam, Tris a Bětka
další postavy	Dorian de Hartsey, Flavius, Elenče

8. Popis lokací

Blatná

- Nevelká vesnice obklopená bažinami na západě a lesy na severu i jihu.
- Ve vsi žije asi stovka lidí ve zhruba dvaceti dřevěných domech.
- Vesnici obklopují pole a v těsné blízkosti domů pak stojí několik stodol a kutníků.
- Mistní se živí především zemědělstvím. Několik málo pak rybolovem a lovem.
- Je zde k nalezení také švec, hrobník, kovář atd
- Vesnici „vévodí“ krčma „Na Blatech“, kde se místní lidé sdružují a kde lze získat informace.

Hřbitov u Blatné

- Asi míli na severovýchod od vesnice je hřbitov. U něj stojí malý dřevěný domek *(márnice),* kde jsou uschovány nějaké lopaty, rýče a podobně.
- V boudě márnice je stůl, dva rubáše a prázdná rakev.
- U tlejícího dřevěného plotu lze nalézt několik hrobů, které nemají žádné označení *(přespolní, sebevrazi a podobně).* Ostatní hroby mají většinou dřevěnou desku nebo kříž se jménem.
- Hroby jsou poměrně mělké. Nad sebou nemají kamenné desky, ale pouze malé kopečky hlíny.
- Jeden hrob nese známky poměrně čerstvého vyhrabání *(hlína je prokypřená a není tam tráva)*

Vesnice lyharů

- Nachází se na severozápad od Blatné
- Vesnice sestává asi ze třiceti domků z rákosí. Jsou postaveny na kůlech a trčí tak nad bažinou
- Lyhaři se striktně vyhábají lidské vesnici a to samé očekávají od vesničanu – platí nepsaná dohoda, kterou nikdo neporušuje
- Pokud se družina vydá k lyharům, čeká jí asi střet s těmito tvory.
- Lyhaři vypadají jako asi sáh a půl vysoké bytosti hnědézelené barvy. Mají žabí hlavu, vypoulené oči, ploské nohy a blány mezi prsty
- Jsou ozbrojeni dřevěnými oštěpy a vydávají podivné bublavé zvuky *(nerozumí lidské řeči).*

Stará kaple

- Nachází se několik mil na východ od Blatné. Je to rozpadlý kamenný kostel, kterému už dávno propadla střecha.
- Okna jsou rozbitá a pokud mají postavy štěstí, mohou si povšimnou dýmu *(když bude nekromant uvnitř připravuje na ohništi jídlo)*
- Za kaplí je starý hřbitov s ¨několika kamennými náhrobky a vchodem do krypty
- V kryptě samotné jsou pak pohřbeni služebníci boží.
- Vnitřek krypty je popsán na příslušné mapě pro Pána Jeskyně

9. Užitečné tipy

Podrobné mapy jsou určeny pouze vypravěčům. Hráči by je neměli spatřit předčasně, aby se nestaly neherně získanou indicií k řešení zápletek.

Ideální skupina hráčů by si měla své mapy kreslit sama v průběhu hry podle aktuálně získávaných informací. Tyto informace hráči získají od PJ, a měli by je používat úměrně schopnostem svých postav.

V poslední části mapové přílohy je obraz vhodný pro tisk na papír formátu A3. Takto připravenou pomůcku je možné předložit hráčům jako tzv. BattleMapu pro závěrečný souboj s nekromanty a nemrtvými v kryptě - (je vhodné dalšími volnými listy zakrýt průchody i místnosti, které doposud nebyly družinou herně prozkoumány).

10. Slovo závěrem

Zpracování příběhu do použitelné podoby pro ostatní je velká výzva. Je to tvrdý test mistrovství ve vypravěčství a literárních dovednostech. Dobrodružství musí být sepsáno tak, aby se v něm kterýkoli jiný Pán Jeskyně rychle a intuitivně pohyboval. Pokud něco takového máš nebo si na něco podobného troufáš, budeme moc rádi, když se s námi spojíš. Najdeš nás na adrese www.DraciHlidka.cz

Pokud máš nějaké vlastní dobrodružství, o které se můžeš podělit, udělej to!

© 2017 Pavel "Sir Tirus" Ondrusz

Korektury: Petr "Pret" Vařeka

Ilustrace obálky: Ondra Hrdina

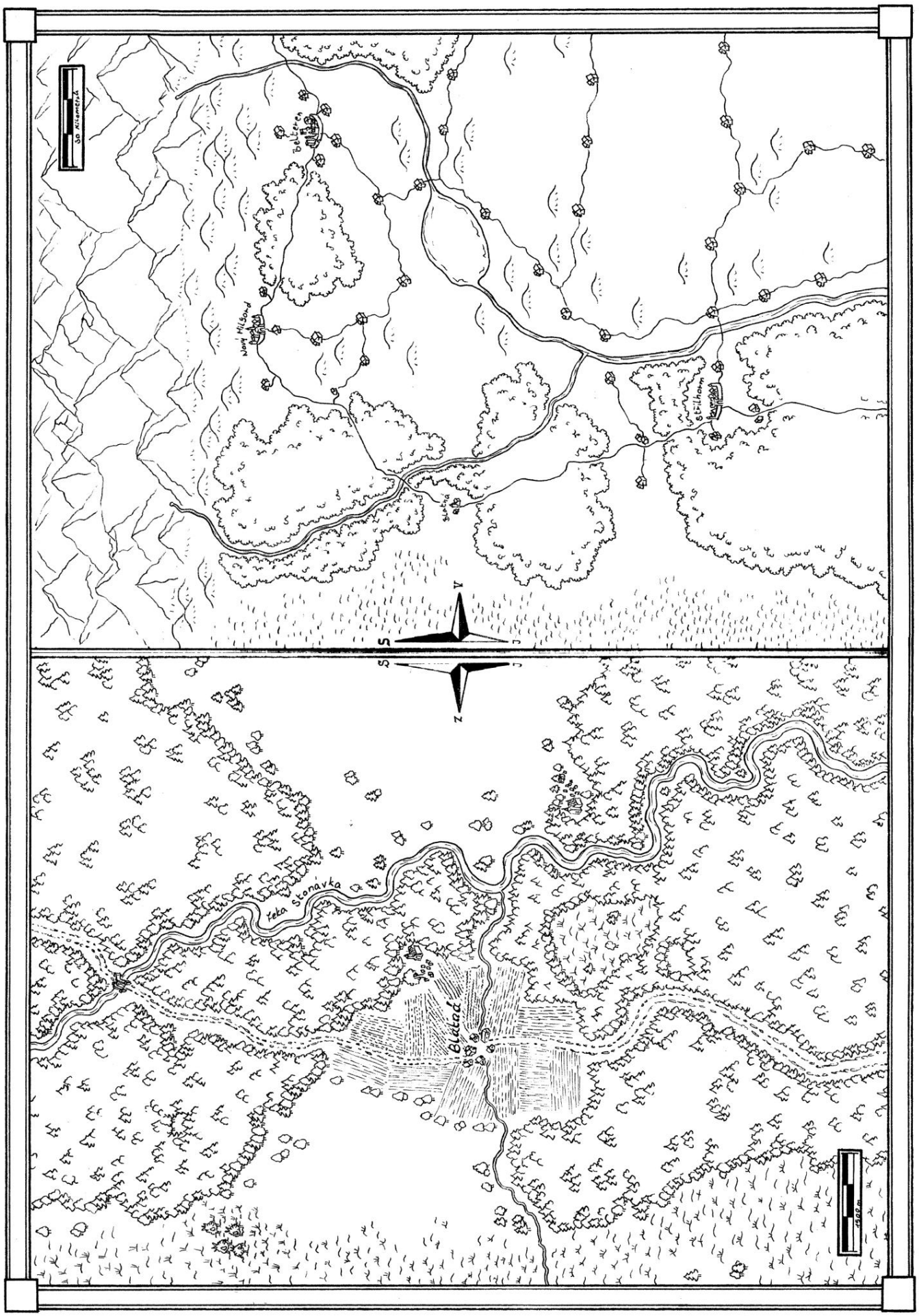
Mapy: Lukáš "Bunny" Králík

Všechna práva vyhrazena

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

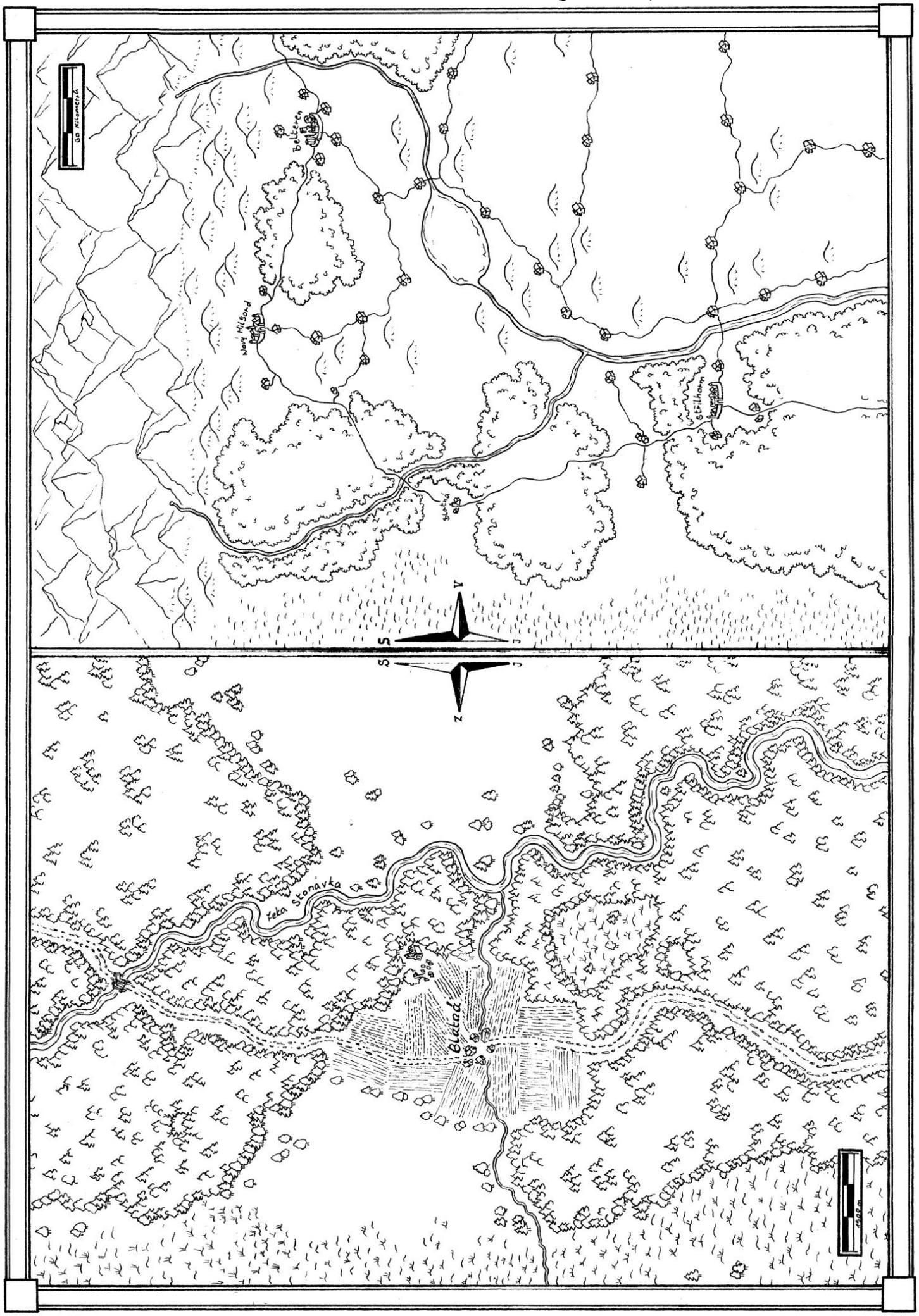
11. Mapy

Severní Othion a okolí Blatné (pro vypravěče)

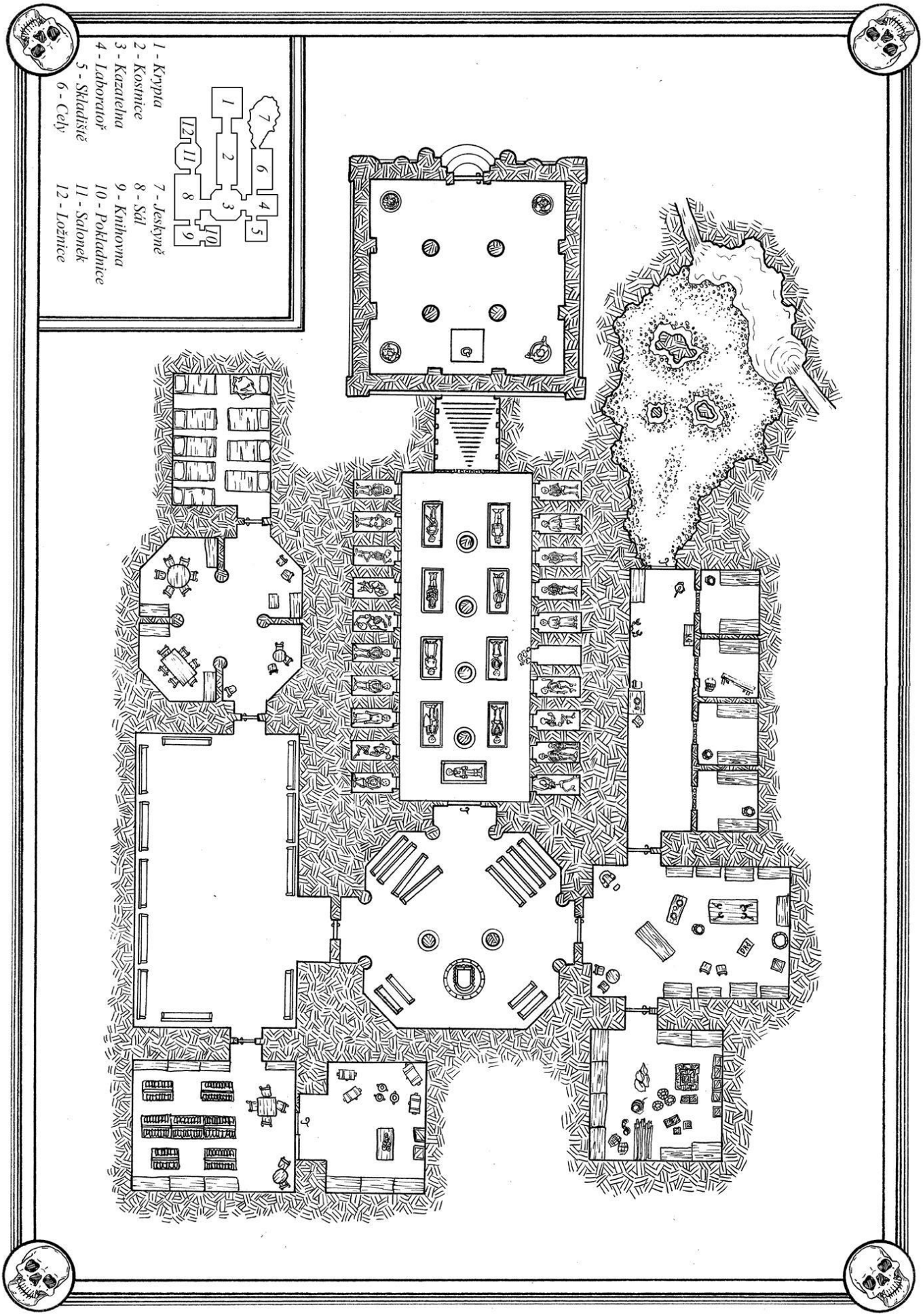
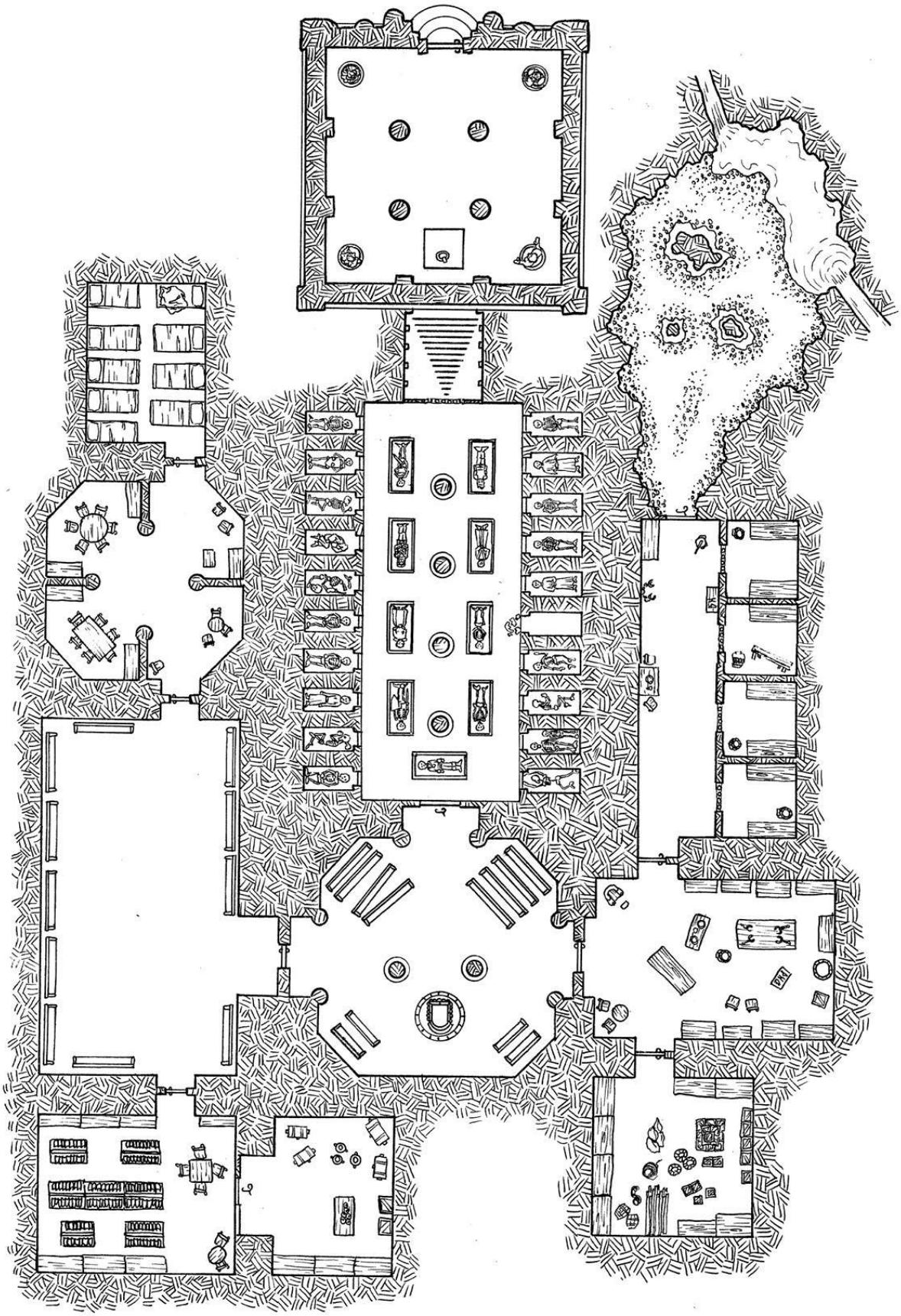


Lokality jsou od sebe vzdáleny dle měřítka, leč zobrazení důležitých prvků je zvětšeno nepoměrně. Zanecháno ve skutečném měřítku, jednalo by se o nepřehledně malé a tenké body. U map našeho charakteru jest třeba se s tímto smířiti.

Severní Othion a okolí Blatné (pro hráče)



Krypta (mapa pouze pro vypravěče)



Krypta (BattleMapa pro hráče)