

# *Pomsta za slunovratu*

Fanouškovské dobrodružství pro D&D 5e a Jeskyně a Draky.

Autor: Shari

## Pomsta za slunovratu

Postavy cestují v karavaně do města Udenveld na slavnosti slunovratu. Ale ve městě a kolem něj se začíná dít něco podivného. Přijdou postavy na to, co to je dřív, než bude pozdě?

Čas k odehrání: 4 – 5 hodin

Úroveň: 1. – 2.

Počet hráčů: 4 – 5

Roleplay: 4/5

Průzkum: 3/5

Boj: 2/5

## Poznámky

- (1) Toto dobrodružství předpokládá, že postavy budou chtít řešit alespoň *něco* a že budou aktivní. Na hlavní zápletku je nikdo nenajme, bude potřeba, aby se samy zajímaly a hledaly podezřelé souvislosti. Pokud nebudou chtít stopovat lapky, ale půjdou lovit pavouky kvůli odměně od Wila, můžeš je nechat najít tvrz lapků 'omylem' poté, co několik pavouků pobijí. Nebo při cestě k přehradě můžou potkat Steffena, jak se odtamtud vrací, případně můžou na ostrůvku objevit dýku a přivázanou kozu.
- (2) Scény jsou sice číslovány, ale není podmínkou je odehrát v tomto pořadí. Mělo by být jednoduché je upravit podle toho, jak se postavy dostanou k jednotlivým situacím či informacím.
- (3) Pokud není uvedeno jinak, jsou Cizí postavy v tomto dobrodružství lidé. Pokud by ovšem pro potřeby Tvého světa vyhovovaly jiné rasy, můžeš je bez problémů změnit.

## Místa

Popsaná oblast se nachází v mírném pásu pouhých pár desítek kilometrů od moře – počasí je chladné, teploty se drží kolem 10°C ve dne a 3°C v noci. Není sníh, ale je vhodné mít teplé oblečení, dobrou spací soupravu a koupání v řekách se nedoporučuje.

### Město Udenveld

Udenveld je středně velké město na soutoku dvou řek, Nedrijny a Rázy. Ve vzdálenosti do jednoho dne od města se nachází několik farem. Proti proudu obou řek je pár rybářských chalup.

### Přehrada

Na řece Ráze je obrovská přehrada s malým ostrůvkem, kde jsou křoviny a legendami opředený starý oltář.

#### Legenda o vzniku přehrady:

V místech, kde teď stojí Udenveldská přehrada, byl kdysi chrám a obětiště zasvěcený 'Bohům Temnoty\*', kde jejich věrní prováděli obřady s lidskými oběťmi. To ale rozzuřilo 'Bohy Svět-

la\*', kteří pomocí magie a svých služebníků zničili chrám. Následně, aby jej kultisti nemohli obnovit, vztyčili přehradu a místo zaplavili vodou. Ale říká se, že duchové zabitých kultistů a jejich obětí tam o slunovratech a rovnodennostech straší dodnes.

*\* Pokud se do Tvého světa nehodí Bohové Světla a Temnoty, můžeš je nahradit něčím, co je pro Tvůj svět přirozenější.*

### Bažiny

Kolem Nedrijny jsou převážně bažiny a les, uprostřed nichž se na levém břehu nachází opuštěná tvrz.

V bažinách je většinou polopevná zem a dá se jimi projít, ale pod napadaným listím a zetlelými travami se skrývají prohlubně naplněné vodou a bahnem.

V zimě sice nehrozí nebezpečí od komárů a podobné havěti, ale bažinní pavouci se nebojí zaútočit po celý rok.

### Opuštěná tvrz

Těmto ruinám se tvrz říká už jen ze zvyku. Kdysi dávno se řeka Nedrijna několikrát rozvodnila, až vytvořila okolní bažinu, takže se tvrz stala neobyvatelnou a lidé o ni ztratili zájem. Nachází se na břehu řeky, uprostřed bažin a je zpola zatopená. Polorozpadlé zdi ale stále poskytují ochranu před větrem a po drobných provizorních úpravách i před deštěm. Lapkové se zde usídlili zhruba před týdnem.

## O co jde?

Kouzelník **Rikkar** byl před lety vyhozen z magické univerzity a cítí se zrazen životem a všemi a rozhodl se pomstít tím, že si přivolá démona Zozratha. Po letech hledání a předstírání, že je jen pout'ový kouzelník, vyzkoumal postup rituálu a našel vhodné místo pro jeho provedení na ostrůvku uprostřed Udenveldské přehrady.

Až do poslední chvíle, tedy začátek představení v den slunovratu, předstírá, že je tam jen kvůli slavnostem a představení. Ovšem během vystoupení má v plánu se vytrazit, dopravit se na

ostrůvek a zahájit rituál tak, aby démona vyvolal přesně o půlnoci.

➤ Během vyšetřování narazí postavy na různé indicie, které k Rikkarovu rituálu ukazují. Pokud nasbírají alespoň pět z nich, ty zdatné v dovednostech Intelligence (Mystika) nebo Intelligence (Náboženství) si můžou na tuto dovednost hodit se SO 12. Při úspěchu jim dojde, že se zde chystá rituál k přivolání něčeho opravdu zlého. Tyto indicie jsou v textu označeny (Δ) a jsou to:

- Allardova legenda o vzniku přehrad
- ukradené koření – zázvor, skořice a pepř
- jméno démona (Zozrath)
- koupené víno
- ztracená miska
- ztracený svícen
- někdo se ptal po stříbrné dýce
- zmizelá koza – pokud se ti koza jako oběť do rituálu nezdá dostatečně závažná, můžeš ji nahradit dcerkou

## Část 1 – Cesta

Na začátku postavy cestují s Broenovou karavanou jako najatá ochranka. Během cesty mají zajištěné jídlo a **Broen** jim přislíbil 8 zl (1 zl/den) každému, pokud v pořádku dorazí do města.

➤ Pěvec **Allard** po cestě vypráví různé příběhy a legendy o hrdinech, říčních monstrech a záhadách z historie, především Legendu o vzniku přehrad. (Δ)

### Scéna 1 – Rozbité kolo

Broen žene karavanu co nejrychleji, aby byli ještě před setměním ve městě. Následkem toho ale jeho přední vůz najede na kámen a rozbije se u něj kolo. Broen se pustí do opravy, která potrvá téměř hodinu.

- Intelligence (Pátrání) se SO 15: Kámen a prohlubeň pod rozbitým kolem nejsou přirozené, jsou tam stopy po kopání a hrabání.
- Charisma (Přesvědčování) se SO 18 (nebo odhalení stop výše): Broen dovolí postavám, aby s opravou pomohly, jinak

### Broenova karavana

Karavana je tvořena třemi krytými vozy.

**Broen** – vůdce karavany. Je sice bohatý, ale držgrešle, nevrlý a nikdy za nic nemůže. Má dva vozy, v jednom jsou drahé látky a koření, ve druhém nářadí, domácí potřeby a zásoby na cestu.

**Darla** – Broenova žena. Unavená cestou. Má přehled o zásobách a logistice.

**Tim, Pim** – Broenovi synové ve věku 15 a 17 let. Vypomáhají s karavanou jen proto, že musí. Před členy družiny se budou předvádět. Cestou několikrát zmíní, jak moc se těší na vystoupení kouzelníka **Rikkara**. Pokud se s nimi postavy spřátelí, můžou po příjezdu do města fungovat jako další zdroj místních klepů: „*To neuvěříte, co jsem právě slyšel!*“ „*Já to slyšel první!*“

**Jasper a Hedy** – mladý manželský pár, vzdálení příbuzní Broena. Mají svůj vůz, kde vezou víno a vlnu (a výrobky z ní).

**Allard** – potulný elfí pěvec. Vlastní vůz nemá, jede na koni a vybavení mu nese oslík. Doufá, že na slavnostech něco vydělá a bude moci mít vystoupení s kouzelníkem **Rikkarem**. Jeho hlavním nástrojem je banjo.

pomoc odmítne s tím, že „*by to stejně zvořaly*“.

➤ Použití triku *Oprava*: je potřeba jej kvůli rozsahu poškození seslat pětkrát.

### Scéna 2 – Přepadení

Krátce po rozbití kola přepadne karavanu skupina lapků – počet lapků je roven počtu členů družiny plus dva.

Broen a zbytek karavany se budou hlavně bránit, ale Tim nebo Pim se budou chtít předvádět a taky zaútočí na lapky.

Většina lapků se bude snažit odvést pozornost – dýmovníci, zapálením keřů, útokem z jiného směru, než odkud chtějí krást. Jejich hlavním cílem je koření (zázvor, skořice, pepř).

Pokud to bude vypadat, že karavanu a její doprovod zvládnou vyřadit, udělají to, ale nesnaží se nikoho vyloženě zabít – když někoho vyřadí útokem na blízko, dotýčný je stabilizovaný.

Pokud to ale bude vypadat, že se doprovod karavany ubrání, budou se pouze snažit ukrást, co potřebují a zmizet. Stejně tak začnou utíkat, pokud budou alespoň dva lapkové vyřazení, a to bez ohledu na to, zda stihli něco ukrást, nebo ne.

Pokud budou zajati a vyslýcháni, budou si chtít zachránit život a vyklopí vše, co vědí (viz *Scéna 4*).

Pokud lapkové úspěšně ukradnou alespoň něco, bude Broen trvat na tom, aby je hráčské postavy pronásledovaly.

### Scéna 3 – Za lapky!

- Okamžité pronásledování: *Moudrost (Přežití) nebo Moudrost (Vnímání) se SO 12*. Pokud postavy ztratí lapky z dohledu, tedy selžou v hodu na Moudrost (Vnímání), není už možné tuto dovednost použít.
- Stopování později: *Moudrost (Přežití) se SO 12 (ve dne) nebo SO 15 (v noci)*.

Tvrz, ve které se lapkové nacházejí, se od místa přepadení karavany nachází zhruba hodinu cesty pěšky skrz les a bažinu – a to za předpokladu, že víte kudy jít. Každou půl hodinu nech hráče hodit na ověření výše popsané dovednosti. Pokud neuspějí, jejich cesta se o půl hodiny prodlouží a nastane jedna z následujících komplikací (můžeš určit podle Tvého uvážení, nebo hodit 1k4):

- (1) Postava, která jde první, zapadne do bažiny a je potřeba ji vyprostit – *Síla (Atletika) se SO 12*. Při neúspěchu se sice z bažiny dostane, ale ztratí část vybavení (boty, batoh, zbraň, ...) a je mokrá, tudíž rychle promrzne a získá nevýhodu na Ověření dovedností, dokud se nezbaví mokrého oblečení a nezačne se.
- (2) Postavy jsou napadeny 2k4 bažinnými pavouky.
- (3) Postavy naruší skupinku bažinných hub, které vypustí jedovaté spóry, a musí uspět v *Záchranném hodu na Odolnost se SO 13*, jinak jsou po dobu následujících tří hodin *Otrávené*.
- (4) Chňapající liána s trny zaútočí na jednu z postav, která musí uspět v *Záchranném hodu na Obratnost se SO 12*, jinak utrpí Bodný zásah za 1k4 Bodů výdrže a je omotaná. Pro vysvobození je potřeba uspět v hodu na *Ověření Síly se SO 12*, nebo musí jiný tvor použít akci k rozpletení liány. Za každé kolo, kdy je postava omotaná, utrpí Bodný zásah za 1k4 Bodů výdrže.

Pokud postavy nasbírají tři neúspěchy dříve než dva úspěchy, nechej je po odehrání třetí komplikace i tak tvrz nalézt. Ovšem v tomto případě si lapkové všimli jejich přítomnosti včas a stihli utéct i s lupem (pokud nějaký měli).

### Scéna 4 – Ne-zrovna-opuštěná tvrz

Pokud postavy přišly pozdě, tedy se třemi neúspěchy ve *Scéně 3*, pak je tvrz prázdná, až na pár zbytků jídla, uhašené ohniště a dřevorubecovou sekeru pohozenou v bahně. Ve zpola zatopeném, zamčeném sklepe se nachází dřevorubec **Jurgen**. Ten je hladový a oblečení má mokré, takže je i promrzlý. Pokud mu postavy nepomůžou se zahřát, nepřežije cestu domů. Pokud ho ani nenajdou, do večera v den slunovratu zemře.

V případě, že ale postavy přišly včas, tedy získaly dva úspěchy ve *Scéně 3*, pak jsou ve tvrzi lapkové, kteří přežili přepadení ve *Scéně 2*. Při spatření postav se ten, který má pytel s kořením, pokusí utéct, zatímco ostatní na ně zaútočí při pokusu je zdržet. Bojující lapkové ve chvíli, kdy bude jeden z nich zraněn, začnou utíkat také. Pokud nemají volnou cestu k úniku, nebo je postavy zvládly zastrašit, vzdají se a začnou žadonit o milost.

- Prohledání lapků: 3k10 měďáků, 2k6 stříbrňáků, jejich zbraně a utržený kousek papíru se slovem *Zozrath*. Na dotaz, co to znamená, lapkové odpoví, že heslo, kterým se mají ohlásit **Zefovi**, jinak se neukáže. Mají se s ním setkat večer o slunovratu po setmění pod přehradou. *Osoby zdatné v dovednostech Inteligence (Mystika) nebo Inteligence (Náboženství) si můžou na tuto dovednost hodit se SO 15*. Při úspěchu si vzpomenou, že toto slovo už slyšely – jedná se o jednoho z nižších démonů, takových, které se nezodpovědní mágové či kultisté sem tam pokoušejí vyvolat, aby jim sloužili.
- **Dřevorubec:** Zajali ho, když sekal dřevo a náhodou na ně narazil.
  - Slyšel něco o přehradě a svícnu a jméno **Zef**, ale nikoho takového nezná.
- **Lapkové:**
  - Najal je **Zef**, černovlasý statný půlelf s vypelichanou bradkou a dobře vypadající zbrojí a mečem.

- Měli za úkol ukrást koření (zázvor, skořici a pepř) a ty pak předat Zefovi pod přehradou. (Δ)
- Také měli zjistit informace o stříbrné dýce, ale o té nic neví. (Δ)

## Scéna 5 – Příchod do města

Cesta z tvrze na cestu je jednodušší, neboť už postavy znají nebezpečí bažiny a vědí kudy jít. Pokud je vede dřevorubec, dostanou se do města snadnou. Pokud ne, potřebují jeden úspěšný hod na *Moudrost (Přežití) se SO 10*. Při neúspěchu použij komplikace ze *Scény 3*. Pokud s sebou postavy vedou lapky, aby je předaly strážným, ti se při první komplikaci pokusí utéct.

Pokud postavy přivedou lapky až do města a předají je strážným, lapkové poputují do vězení.

Broen se spokojí s vráceným zbožím. Pokud bude poškozené nebo neúplné, vyplatí jim pouze 5 zl (každému), protože „zboží neochránily dobře“.

## Část 2 – Město Udenveld

V závislosti na tom, kdy se postavy vydaly za lapky do tvrze, se dostanou do města buď v noci (pokud po přepadení jely rovnou do města) nebo až druhý den ráno (pokud pronásledovaly lapky). V každém případě můžou strávit několik hodin zábavou ve městě, pokud chtějí.

### U Hladového Tygra

Slušný hostinec ve městě. Hostinská **Ajna** je zhruba padesátiletá vdova, která čiperně obsluhuje hosty a ráda si s nimi popovídá. O slunovratu už mají jen jeden volný pokoj, neboť se sjeli lidé z okolí. 7 st/osoba/noc, 2 st za slušné jídlo, 1 st za místní pivo.

- Pěvec **Allard** zde vypráví příběhy, včetně legendy o vzniku přehrady. (Pokud byla během cesty vynechána, můžeš ji hráčům říct tady.) (Δ)

Drby, které lze v hostinci zaslechnout:

- Přijelo koření, takže Ajna může podávat místní specialitu, pstruha na zázvoru.
- Kouzelník **Rikkar** sem jezdí už šestým rokem, pokaždé o slunovratu a předvádí kouzla pro pobavení lidí. Prý byl kdysi na

magické univerzitě někde daleko, ale bylo tam víc politiky než magie, tak toho nechal a začal jezdit po vesnicích a městech.

- Na ostrůvku na přehradě straší. Už pár let tam jsou vždycky kolem slunovratu duchové, tak už tam nikdo nechodí.
- Před dvěma dny místnímu knězi **Martijnovi** někdo ukradl ceremoniální misku na svčenu vodu. Byla taková pěkná, stříbrná, zdobená. (Δ)
- Řezbářka **Eliza** se strachovala, že její manžel, dřevorubec **Jurgen** včera nepřišel domů. V zimě obvykle přes noc v lese nezůstává, něco se mu mohlo stát. Pokud postavy zmíní, že ho zachránily, dostanou oběd zdarma.
- Zrovna včera starostovi někdo ukradl svícen, který se u nich v rodině dědil po generace. (Δ)

### Rybí Kost

Krčma, která za 3md nabízí cosi jako pivo s příchutí a vůní ryb. Krčmář **Uno**, jednooký robustní půlork ve středních letech s páskou přes oko, je zároveň placeným informátorem a také zaměstnává místní dětský zlodějský gang.

Lze zde zaslechnout stejné drby jako u Tygra, navíc může Uno prodat následující informace (5 st/kus + jednorázové ověření *Charismatu (Přesvědčování) se SO 15* – znalost Zlodějské hantýrky dává výhodu):

- „Slyšel jsem, že v tom vopuštěném baráku v bažině kolem Nedrijny se něco děje. Divný zvuky, světla a tak. Asi lapkové.“
- „O stříbrný misce ani svícnu nic nevim, ale někdo se tu sháněl po stříbrný dýce s měsíčním kamenem. (Δ) Nevim, kdo to byl, takovej čerrovlasěj půlelf s vypelichanou bradkou.“ (Pokud s ním postavy mluví dostatečně dlouho po vyhnání lapků z tvrze, přidej): „Ten samej týpek se ptal taky na vás.“
- „Ten **Rikkar** z univerzity neodešel, vyhodili ho. Proč? Nevim. Ale pokaždý když tu je, tak šmejdí kolem toho ostrova na přehradě.“

## Kaple

Městská kaple je zasvěcená božstvu úrody, hospodářství, domova. Spravuje ji mladý kněz **Martijn**, který sem nastoupil teprve před čtyřmi lety. K postavám je přátelský a rád jim požehná (bez herního efektu). Při rozhovoru si postěžuje na to, že mu zmizela stříbrná miska na svěcenou vodu, která bývala součástí kaple. Martijn si ještě ze studií pamatuje teorii a může pro družinu identifikovat slovo *Zozrath*, jako jméno nižšího démona.

## Apatyka

Poněkud zapadlý obchůdek, kde půlorka **Hilga** prodává bylinky, masti a lektvary. Z bylinek a mastí má všechno možné, pokud budou postavy shánět něco, co vypadá běžně a dává smysl, pak to mít bude. Příklady bylinkových směsí: na zažívání, pro lepší spánek, pro dodání energie. Příklady mastí: na svědění/vyrážku, na omrzliny, na popáleniny. Z lektvarů má na skladě 4x Léčivý lektvar (50 zl/kus). Také má Léčivé obklady (viz sekce *Speciální předměty*) za 5 zl/kus.

- *Charisma (Přesvědčování) se SO 10*: Ráno tu byl černovlasý půlelf (byl z něj cítit tabák) a ptal se po zázvoru. Hilga ho odkázala na tržiště, kam sama zašla, aby si doplnila zásoby.
- Pokud postavy zabránily lapkům ukrást koření, stávil se tu krátce po obědě **Rikkar** a prodal jí nějaké vzácné suroviny – chtěl toho prodat docela dost najednou, takže to byl výhodný obchod.

## Tržiště

Náměstí a přilehlé širší ulice se před slunovratem rychle plní obchodníky z přilehlých vesnic i vzdálenějších končin, aby prodali co nejvíce svého zboží.

Na tržišti můžou postavy koupit, co je jen napadne (v rámci zdravého rozumu), ceny jsou v době slunovratu o 30-50% vyšší, než je běžné.

- Pokud postavy v dřívějších scénách zabránily lapkům odnést koření, můžou si během odpoledne všimnout kouzelníka **Rikkara**, jak kupuje u Broena větší množství zeleného pepře, skořice a zázvoru. (Nebo jim to řekou Tim a Pim.) (Δ)

- Pokud se dají do řeči s Jasperem nebo Hedy, ti jim s nadšením povypráví, že si **Rikkar** u nich koupil jejich nejlepší lahev vína. (Δ)

## Kouzelníkovo pódium

Na okraji náměstí stojí pódium a u něj jsou zaparkované dva kvalitní a zdobené cestovní vozy. V těch vozech bydlí kouzelník **Rikkar** a jeho pomocníci, pódium bude sloužit k večernímu představení.

Kolem vozů se vždy pohybuje alespoň jeden městský strážný a dva až tři Rikkarovi poskoci, jimž velí **Steffen**, blond půlelfí válečník. Toho je možné běžně zahlédnout kolem pódia s dýmkou v puse.

Je to právě **Rikkar**, kdo stojí za krádežemi z okolí. **Steffen** s ním spolupracuje a **Zef** je jeden z jeho převleků, když chce zůstat v anonymitě.

- Rikkar s sebou všude nosí svou koženou kabelu, v níž má ukrytý svitek s rituálem a nakradené (případně koupené) předměty. Před představením to jsou: stříbrná miska, stříbrný svícen, koření, víno a čtyři svíčky. Pokud jsou postavy v jeho blízkosti, můžou ucítit vůni koření.

Pokud se ho postavy pokusí obvinít z čehokoli, lidé jim neuvěří, dokud nedodají přesvědčivé důkazy. Přeci jen, Rikkar je *jejich* kouzelník, oni jsou jen nějací cizáci. Důkazy lze najít v kabele nebo ve voze. Kouzelníkovi poskoci je tam ale jen tak nepustí a je potřeba odvést jejich pozornost jinam. Při vstupu do vozu i výstupu je nutné rozptýlení lidí kolem a hod na *Obratnost (Nenápadnost) se SO 15*. Uvnitř je malý psací stůl, postel s matrací a několik menších skříněk.

- Ve stole je dopis od vedení magické univerzity, oznámení o Rikkarově vyloučení kvůli nevhodnému přístupu k magickým naukám.
- Pod matrací je spousta listů papíru popsaných a pokreslených různými magicky vypadajícími znaky a obrázky. *Osoby zdatné v dovednostech Inteligence (Mystika) nebo Inteligence (Náboženství) si můžou na tuto dovednost hodit se SO 15*, a při úspěchu pergameny identifikovat jako pokusy o rituál



k vyvolání démonů. Případně je může identifikovat městský kněz **Martijn**.

### **Přístav**

Přímo na soutoku Rázy a Nedrijny je říční přístav. Jedná se o několik doků s převážně rybářskými čluny. Místní rybáři si rádi popovídají s kýmkoliv a za pár měďáků jim prodají obyčejné říční ryby a povypráví, o čem budou chtít, včetně:

- **Uno** jim může prodat informace.
- Poslední tři dny viděli večer pod přehradou, kam nikdo nechodí, světla, jako by tam někdo byl.
- Bratrance jednoho z rybářů v noci zmizela z chlívku koza (pokud místo kozy chtějí obětovat dcerku, pak ta zmizela během poledne). (Δ)

### **Strážnice**

Sídlo městské stráže se nachází na náměstí. Na nástěnce jsou oznámení o ztracených předmětech (miska, svícen) a poznámka o zmizelé koze (popřípadě rybářské dcerce), vše se slíbenou, blíže nespecifikovanou, odměnou (viz *Zakončení*). Za stolem sedí **Bruto**, úředník dbající na to, aby všechno bylo správně zapsáno.

### **Elizino řezbářství**

**Eliza**, žena ztraceného dřevorubce **Jurgena**, má dílnu a obchod v klidné uličce města. Nabízí zboží různého druhu, od praktického, jako například nádobí až po dekorativní, například sošky. Pokud postavy přivedou Jurgena živého, moc jim poděkuje a poprosí je, aby přišly za hodinu, že pro ně bude mít odměnu. Tou odměnou jsou dřevěné amulety s přírodními motivy, nádherně vyřezávané, které nechala posvětit místním knězem (viz sekce *Speciální předměty*). Pokud postavy přinesou jen zprávu o tom, že Jurgen zemřel, dá každé 15 stříbrných za informaci, zavře krámek a půjde truchlit.

- Pokud se o postavách rozneslo, že zachránily Broenovu karavanu před lapky, ráno za nimi **Eliza** přijde a poprosí je, aby by **Jurgena** našly.

### **Kovárna**

Ve městě jsou dvě kovárny, které jsou vůči sobě v přátelské rivalitě. Jednu vede elf **Aafje**, druhou trpasličí sestry **Beryl** a **Rubína**.

- *Charisma (Přesvědčování) se SO 10:* V obou kovárnách byl černovlasý půlelf, ne místní, který chtěl nechat postříbřit dýku. Rozmyslel si to, když mu řekli cenu (100 zl) a že by to trvalo tři až čtyři dny. (Δ)

### **Koželužna**

Půlelfí koželuh **Wil** prodává či opravuje různé běžné kožené výrobky (brašny, opasky, popruhy, a podobně). Koženou zbroj se pokusí opravit, ale vyrobit novou si netroufne. Nabízí odměnu za kůže bažinných pavouků (5 zl/kus).

### **Další obchody a služby**

Pokud by postavy hledaly obchod nebo službu, které zde nejsou uvedené, ale dávaly by smysl, aby ve městě byly, (například dráteník, holič, pekař, tkadlec, švec, hrnčír,...) přidej je.

## **Část 3 – Vystoupení a rituál**

### **Scéna 6 – Ostrůvek s oltářem**

Pokud se postavy vydají na ostrůvek během dne, najdou tam zmizelou kozu přivázanou ke stromu (popřípadě dcerku, která je svázaná a zabalená do teplé deky), zbytky ohniště a dýku na oltáři. Tato dýka leží v magickém obrazci a na její čepeli je velmi neobratně nanesená vrstva stříbra.

- *Intelligence (Mystika) nebo Intelligence (Náboženství) se SO 15 (pouze zdatnost):* Obrazec slouží k přitáhnutí magických energií a nabití předmětu v něm.
- *Intelligence (Pátání) se SO 15:* Vrstva stříbra na dýce odpovídá svou konzistencí stříbrným mincím.

Jelikož tu pravou dýku Steffen zatím nesehnal a postříbření v kovárně by zabralo moc času, vypomohl si provizorním řešením a roztavil mince, které následně na čepel nalil.

### **Scéna 7a – Pod přehradou**

Pokud postavy půjdou na místo pod přehradou ve dne, najdou v bahně zbytky tabáku.



Pokud tam půjdou těsně po setmění (což je v době zimního slunovratu kolem šesté večer) na schůzku zmíněnou ve *Scéně 4*, nepotkají po cestě nikoho, všichni jsou totiž na představení. Aby si **Steffen/Zef** nevšiml, že se nejedná o jeho lapky, budou si muset postavy buď sehnat převleky, nebo si hodit na Obratnost (Nenápadnost) se SO 15, aby se nenápadně připlížily.

- Pokud se ale rozkřiklo, že si s lapky postavy poradily, **Steffen** se na schůzku nedostaví a najme si nové poskoky mezi dělníky, kteří pomáhali se stavbou pódia.

Pokud v hodu či převleku uspějí a řeknou správné heslo (*Zozrath*), zpoza jednoho pilíře se objeví **Steffen** (v převleku **Zefa**) a zeptá se jich, jestli dýku našly a že pro ně má další úkol – jít s ním a s kouzelníkem na ostrůvek a 'hlídat' rituál (ve skutečnosti chce lapky obětovat démonovi). Když zjistí, že postavy nejsou jeho lapkové, pokusí se utéct kolem přehrady nahoru a schovat se v podrostu.

- Při jeho prohledání postavy odhalí černou paruku, falešnou bradku a oboustranný svrchní kabátec. Plus kroužkovou košili, dlouhý meč a 3k8 zlatých a 5k6 stříbrných.

**Steffen** je **Rikkarovi** loajální a při pokusu o zastrašení či podplacení neprozradí nic. Je možné předstírat, že je poslal kouzelník, v tom případě musí uspět v hodu na Charisma (Klamání) se SO 18. Při úspěchu jim sdělí, že všechno je připraveno a bude předpokládat, že jsou už najaté na 'hlídání' rituálu.

### **Scéna 7b – Nepodařené vystoupení**

Pokud jsou postavy těsně po setmění ve městě, můžou sledovat vystoupení pěvce **Allarda**. Ten zopakuje legendu o vzniku přehrady (**Δ**) (lidé ji mají rádi) a přidá několik dalších příběhů a legend, včetně nově složené bajky o tom, jak se hrdinní dobrodruzi vypořádali s bandity (pokud se tak stalo), doprovázené hrou na banjo. Skončí zhruba po hodině, ukloní se a oznámí příchod *skvělého a legendárního kouzelníka Rikkara!* Ten se objeví, předvede několik iluzí a prohlásí: „Dnes o půlnoci skončí svět! Pro všechny, kdo kdy někdy učinili nepravost! Ale než se tak stane, uvidíte to nejfantastičtější kouzlo, které kdy svět viděl!“ Poté pronese

zaklínadlo a zmizí. Jedná se o *Mlžný krok* a postavy, které ho mají na seznamu kouzel svého povolání, ho dokážou poznat.

Obyvatelé města jsou zmateni z divného proslavu, to jim na Rikkara nesedí. Jejich zmatení vzroste, když se ani po několika minutách kouzelník znovu neobjeví. Začnou si šeptat, pak mluvit hlasitěji a nakonec začnou panikařit. Někteří se budou snažit Rikkara najít, jestli se mu něco nestalo.

Kouzelníkovi poskoci, kteří o jeho plánu nevěděli, budou též zmateni a nebudou bránit postavám v prohledání jeho vozů.

**Rikkar** se teleportoval do vedlejší, prázdné, ulice, pak na sebe seslal *Neviditelnost* a rychle utekl z města směrem k přehradě a ostrůvku. Na břehu přehrady na něj už čeká **Steffen** s poskoky a připravenou veslicí (pokud nebyl postavami zadržen, v tom případě tam čeká pouze prázdná veslice a poskoci). Počet poskoků doplňuje počet postav (celou družinu, nikoli pouze postavy na scéně).

Pokud půjde vše podle jeho plánu, na ostrůvek se dostane cca mezi osmou a devátou večer, má tedy dost času, aby si nakreslil magický kruh a připravil suroviny.

Ve chvíli, kdy rituál začne (cca hodinu před půlnocí), se nad přehradou objeví různobarevné světelné efekty viditelné z města.

### **Scéna 8 – Rituál**

K provedení rituálu musí sesilatel ve stříbrné misce smíchat zázvor, skořici, pepř, víno a čerstvou krev ve světle čtyř svící na stříbrném svícnu potřené tou samou čerstvou krví. Nakonec oběť, lidskou či zvířecí, musí podříznout stříbrnou dýkou a zbytkem její krve musí sesilatel nakreslit patřičné magické obrazce.

Pokud mu v tom postavy nezabránily, začne hodinu před půlnocí Rikkar s rituálem. Pokud postavy z ostrůvku odnesly 'postříbřenou' dýku, použije svoji normální. To, jakou dýku použije, nemá vliv, ani jedna není ta správná.

Pokud postavy odvedly připravenou oběť, pokusí se o rituál i tak s použitím trošky vlastní krve. To bude mít za následek, že o půlnoci sebou vymaluje ostrůvek a nic neprovola.

V případě, že ale oběť obětuje a rituál dokončí (tj, nikdo mu jej nepřekazí), se o půlnoci objeví démon Zozrath. Protože ale použil špatnou dýku, vyvolávání se zvrtné a démon nebude pod jeho kontrolou, takže kouzelníka zabije a zaútočí na osoby kolem (Steffena, poskoky či postavy). Jestliže nechceš, aby s ním postavy bojovaly hned, může se pokusit s nimi uzavřít dohodu, slíbit jim bohatství, slávu, nebo cokoliv, co tě napadne.

Pokud **Steffen** přežije až sem, pokusí se už během souboje nebo rozhovoru s démonem utéct.

## Zakončení

Existuje několik možných variant, jak toto dobrodružství ukončit. Pokud postavy vrátí ukradené předměty (misku, svícen), majitelé jim z vděčnosti vyplatí každému 4 zlaté za předmět.

U variant 2, 3 a 4, tomu lidi nechtějí moc věřit, ale když se kouzelník neobjeví ani druhý den, nechá starosta prohledat jeho vůz, kde najde pergameny s rituály a dopis z univerzity.

V každém případě, pokud postavy doprovodí kapitána strážných na ostrůvek a ukážou mu zbytky rituálu, případně zastaví kouzelníka předtím a donesou důkazy, vyplatí jim (každému) 15 zlatých za zažehnání hrozby.

### 1) Postavy zastavily kouzelníka před dokončením rituálu

Pokud postavy přivedou kouzelníka živého ke strážným s tím, že chtěl vyvolat demony, bude se bránit, že to oni chtěli vyvolávat a on je chtěl zastavit. Kapitán strážných nechá prohledat jak věci postav tak věci kouzelníka.

Pokud je kouzelník mrtev, budou postavy čelit obvinění z vraždy.

Po prohledání kouzelníkových vozů a nalezení listů s rituály lidé postavám uvěří.

Co ale dělat s přeživším kouzelníkem? Zavřít ho nemůžou, on by se mohl pomocí kouzel dostat ven. Starosta může požádat postavy, aby pomohly skupině strážných dopravit kouzelníka do hlavního města k soudu, jako odměnu jim slíbí 60 zlatých (dohromady). *Cesta není součástí tohoto dobrodružství. Pokud máš s postavami jiné plány, kouzelníka přepraví jen větší množství strážných.*

### 2) Kouzelník zemřel a nic nevyvolal

Za zachráněnou kozu, pokud ji postavy odvedou původnímu majiteli, dostanou dohromady 15 stříbrných. (majitel víc nemá)

### 3) Kouzelník byl zabit démonem, postavy zabily démona

Postavy mohou posbírat různé části démonova těla, za které jim apatykářka **Hilga** dá dva Léčivé lektvary.

### 4) Kouzelník byl zabit démonem, postavy nechaly démona uprchnout nebo s ním uzavřely dohodu

Pokud démonovi **po aktivaci křídel** zbyde alespoň 15 Bodů výdrže, proletí se nad městem, aby si užil vyděšený křik lidí a uletí neznámo kam.

### 5) Něco jiného

Představivost hráčů nezná mezí a je možné, že budeš muset hodně improvizovat.

## Speciální předměty

### Léčivý lektvar

Po vypití obnoví tento lektvar 2k4 + 2 Bodů výdrže.

### Léčivý obklad

Pokud postava použije Léčivý obklad během Krátkého odpočinku, za každou utracenou Kostku obnovy může hodit ještě jednou a hodnotu přičíst k výslednému počtu obnověných Bodů výdrže.

### Posvěcený amulet

Postava, která má amulet nasazený, ho může kdykoliv aktivovat (není potřeba akce) a získat tak Výhodu k jakémukoli hodu k20 – je možné tuto Výhodu aplikovat až po provedení hodu, ale před vyhodnocením výsledku. Poté se amulet stane obyčejným nemagickým přívěskem.

## Cizí postavy a nestvůry

### Bažinný pavouk

Malé zvíře

Výdrž: 13 (2k8 + 4)

Sil, Odl, Obr: 14 (+2); Int, Cha: 5 (-3); Mdr: 10 (+0)

OČ: 14 (přirozená zbroj)

Rychlost: 8 sáhů

Útok kousnutím: (*útok na blízko zbraní*) +4 ÚČ, dosah 1 sáh, bodný zásah 1k4 + 2 + zásah jedem 1k4.

Bažinní pavouci jsou velcí, jejich hnědošedé tělo pokryté jemnými tenkými šupinami dosahuje i 30 cm.

### Lapka / Poskok

Střední humanoid (člověk)

Výdrž: 11 (2k8 + 2)

Sil, Odl, Obr: 12 (+1); Int, Mdr, Cha: 10 (+0)

OČ: 13 (kožená zbroj)

Rychlost: 6 sáhů

Útok lehkým kladivem: (*útok na blízko zbraní*) +3 ÚČ, dosah 1 sáh, drtivý zásah 1k4 + 1.

Útok dýkou: (*útok na blízko zbraní*) +3 ÚČ, dosah 1 sáh, bodný zásah 1k4 + 1.

Útok prakem: (*útok na dálku zbraní*) +3 ÚČ, dostřel 6/24 sáhů, drtivý zásah 1k4 + 1.

Lapkové jsou nedisciplinovaní, neupravení a povětšinou zbabělí. Budou se snažit si hlavně zachránit vlastní život. Není obtížné je zastrašit. Při podplacení slouží tomu, kdo dá víc.

### Tim / Pim

Střední humanoid (člověk)

Výdrž: 5

Sil: 12 (+1); Odl, Obr: 10 (+0); Int, Mdr, Cha: 9 (-1)

OČ: 10

Rychlost: 6 sáhů

Útok dýkou: (*útok na blízko zbraní*) +3 ÚČ, dosah 1 sáh, bodný zásah 1k4 + 1.

Útok motykou: (*útok na blízko zbraní*) +3 ÚČ, dosah 1 sáh, sečný zásah 1k6 + 1.

### Steffen

Střední humanoid (půlelf)

Výdrž: 39 (6k8 + 12)

Sil: 16 (+3); Odl, Obr: 14 (+2); Int, Mdr, Cha: 12 (+1)

OČ: 15 (kroužková košile)

Rychlost: 6 sáhů

Vidění ve tmě (12 sáhů), Vílí původ (výhoda na záchraně proti Zmámení)

Útok dlouhým mečem (2x za Akci): (*útok na blízko zbraní*) +6 ÚČ, dosah 1 sáh, sečný zásah 1k8 + 3 (1k10 + 3 při obouručním držení meče).

Vyvolání psa (Bonusová akce): poklepáním na tetování psa vyvolá Stínového psa, který je mu oddaný a poslouchá jeho rozkazy. Použitelné 1x za den.

Steffen měl kdysi co do činění s Vílami, a za své služby obdržel dar v podobě tetování psa na pravém předloktí, které mu umožňuje takového psa vyvolat. Také má slabou Vílí auru (pro případ kouzla *Najdi zlo a dobro*). Je velmi loajální Rikkarovi a plně podporuje jeho plán na vyvolání démona. Zastrážit ani podplatit se nenechá.

### Rikkar

Střední humanoid (člověk)

Výdrž: 28 (5k6 + 10)

Sil: 8 (-1); Odl, Obr: 14 (+2); Int, Cha: 16 (+3); Mdr: 14 (+2)

OČ: 12 nebo 15 (Mágoва zbroj)

Rychlost: 6 sáhů

Kouzla:

Triky: Kyselinová koule (5. Úroveň), Kejkle, Tančící světla

1. stupeň (4 pozice/3 pozice po představení): Mágoва zbroj, Hořící ruce, Štít, Tichý obraz

2. stupeň (3 pozice/1 pozice po představení): Mlžný krok, Neviditelnost, Rozpal kov

3. stupeň (2 pozice): Páchnoucí oblak, Zpomalení

Pokud bude Rikkar bojovat po večerním představení, bude mít už spotřebovanou 1 pozici 1. stupně a 2 pozice 2. stupně.

Vzhled: prořídle šedé vlasy a dlouhé vousy, šedé oči, vráscitá kůže, obvykle chodí oblékaný

v tmavě hnědém rouchu s koženou brašnou přes rameno. Pro představení si bere tmavomodré roucho se zlatě a stříbrně vyšívanými mystickými znaky.

Při jednání s lidmi působí důležitě, občas arogantně. Lidé mu to ale odpouští, protože je to přece *jejich* kouzelník.

Během cesty k rituálu na sebe sešle Mágovu zbroj.

### **Stínový pes**

*Střední víla*

Výdrž: 11 (2k8 + 2)

Sil, Odl, Obr: 12 (+1); Int, Mdr, Cha: 10 (+0)

OČ: 11

Rychlost: 6 sáhů

Útok kousnutím: (*útok na blízko zbraní*) +3 ÚČ, dosah 1 sáh, bodný zásah 1k6 + 1.

Stínový pes se rozplyne, pokud mu Body výdrže klesnou na 0, nebo pokud osoba, která ho přivolala, upadne do Bezvědomí.

### **Démon Zozrath**

*Střední běs*

Výdrž: 45 (6k8 + 18)

Sil, Odl, Obr: 16 (+3); Int, Mdr, Cha: 14 (+2)

OČ: 15 (přirozená zbroj)

Rychlost: 8 sáhů (chůze), 8 sáhů (let)

Útok drápy (2x za Akci): (*útok na blízko zbraní*) +6 ÚČ, dosah 1 sáh, sečný zásah 2k6 + 3.

Křídla (Bonusová akce): za cenu 5 Bodů výdrže Zozrathovi naroste pár kožnatých křídel.

Pokud bude démon zraněn za 20 a víc Bodů výdrže, ale zbyde mu alespoň 6 Bodů výdrže, ve svém následujícím kole aktivuje schopnost Křídla a pokusí se uletět.

### **Příklady jmen pro další Cizí postavy**

Ženy: Aleida, Bente, Carolla, Cilla, Erna, Gerlinda, Heleen, Inge, Jetta, Leonie, Marieke, Quirine, Rika, Tessa

Muži: Bram, Daan, Evert, Flip, Gerd, Jochem, Kobus, Lieven, Menno, Quinten, Reinoud, Rutger, Servaas, Teunis