

NEKROMANCERSKÁ POMSTA

Pozadí příběhu:

Zatknout obávaného nekromanta, kterého zná skoro celá provincie Karniac je velice hrdinský a záslužný čin. Jenže i potom co temný čaroděj sedí ve vězení a čeká na popravu je dobré být ve střehu a třást se před jeho pomstou...

O dobrodružství:

Toto setkání je přímo inspirováno knihou Puritán od autora R. Howarda. Slouží opravdu pouze jako setkání (tzn. Velice krátká příhoda) a lze jej umístit v podstatě do jakéhokoliv hostince v průběhu libovolného většího dobrodružství. Já sem vytvořil formanský hostinec asi 10 mil na jih od Karniaku.

Hráči přicházejí z Cahemu a jejich cílem je Karniak. Koně ještě nemají a tak putují pěšky.



Hostinec U jednohého racka:

Putujete podél pobřeží Zubové zátoky. Počasí vám nepřeje, protože už od rána vydatně prší. Po cestě jste nenašli žádný ucházející přístřešek, Koňské pláně jsou bez stromů a v těch pár osadách u cesty nestojí o cizince.

K večeru jste v dálce zahlédli nějaké světlo. Když jste přišli až k němu, zjistili jste, že jeho zdrojem je lucerna zavěšená nad dveřmi osamělého, kamenného dvoupatrového hostince, na jehož štítu je namalován jednohý racek.

Jste provlhli a v botách máte mokro po celodenní cestě a tak jste určitě bez váhání vzali za kliku hostince...

Vstoupili jste do příjemně vyhřáté místnosti. Její stěny jsou obloženy dřevem, okna jsou z barevného skla a strop je pomalován různými obrázky s námořní tematikou. Je to příjemná hospůdka osvětlená čadícími lampami. Hlavní zdroj tepla je veliký rošt uprostřed výčepu a dělají se něm nějaké velice dobře vonící masový špíz.

V hostinci „U Jednonohého racka“ není moc lidí. Hned u dveří, kterými jste přišli, sedí dva formani, popíjejí tmavé pivo a ukusují k němu silně aromatický sýr. Naproti, na druhé straně výčepu, sedí jeden tichý muž, podle oblečení woodagarův kněz, již od pohledu slizký jak had. Proto určitě sedí sám.

Ale o největší ruch a hluk v hostinci se starají dva dobrodruhové. Vysoký červovlasý severec a naproti němu podsaditý, holohlavý trpaslík s hnědým plnovousem. Když vás trpaslík zahlédl, bodře se zasmál něco prohodil ke svému severskému druhovy, stoupl si na lavici a zamával na vás.

(Pokud je však ve skupince elf, tak se na ně jen zamračí a nebude si postav všímat. V takovém případě můžeš zloději naznačit, že ti dva dobrodruzi hrají kostky nebo tak něco, aby měla nějaká neelf postava zájem si k Wolfgarovy a Drbohlavovi přisednout.)

„Ale, moc rád vidím dobrodruhy, dobrou a chrabrou chasu, která se nebojí vypít víc jak jeden korbel a nekazí zábavu! Posad'te se k nám, slavíme!“

Pokud postavy přijmou a přisednou si, upovídanejší trpaslík se představí.

„Mě říkají Drbohlav a toto je můj věrný přítel Wolfgar. Zapíjme tady jeden moc vydařený a záslužný čin. My dva a ještě náš kamarád Richard, dej mu Armus věčnou slávu, sme dostali obávaného karniackého nekromanta Ixe. Richard to zatýkání nepřežil, ale my ho dostali a přivezli McClaudům až do hradu. Dostali sme pořádněj vejvar, ale tady Wolfgarovy se nechtělo zůstat ve městě a tak to oslavujem tady. Posad'te se k nám, všechno platíme, pokud ale něco vydržíte...“

Ti dva dobrodruzi jsou již v náladě, ale rádi si vyslechnou jaká dobrodružství zažili naši dobrodruhové. Tvým úkolem je, aby si Drbohlava a Wolfgara oblíbili a měli je za dobré chlapíky. Celý večer můžeš zakončit soutěží, kdo do sebe dostane více alkoholu a nesloží se. K tomu jsem použil alkoholovou tabulku z fánzinu Šavlozubá veverka (v přílohách).

Jelikož však má Drbohlav a Wolfgar již náskok, měl by jeden z našich dobrodruhů sázku vyhrát, pomoci ostatním do jejich pokojů, které jsou v druhém patře a sám se nachystat ke spánku.

Následující text je určen právě pro našeho odolného kaliče.

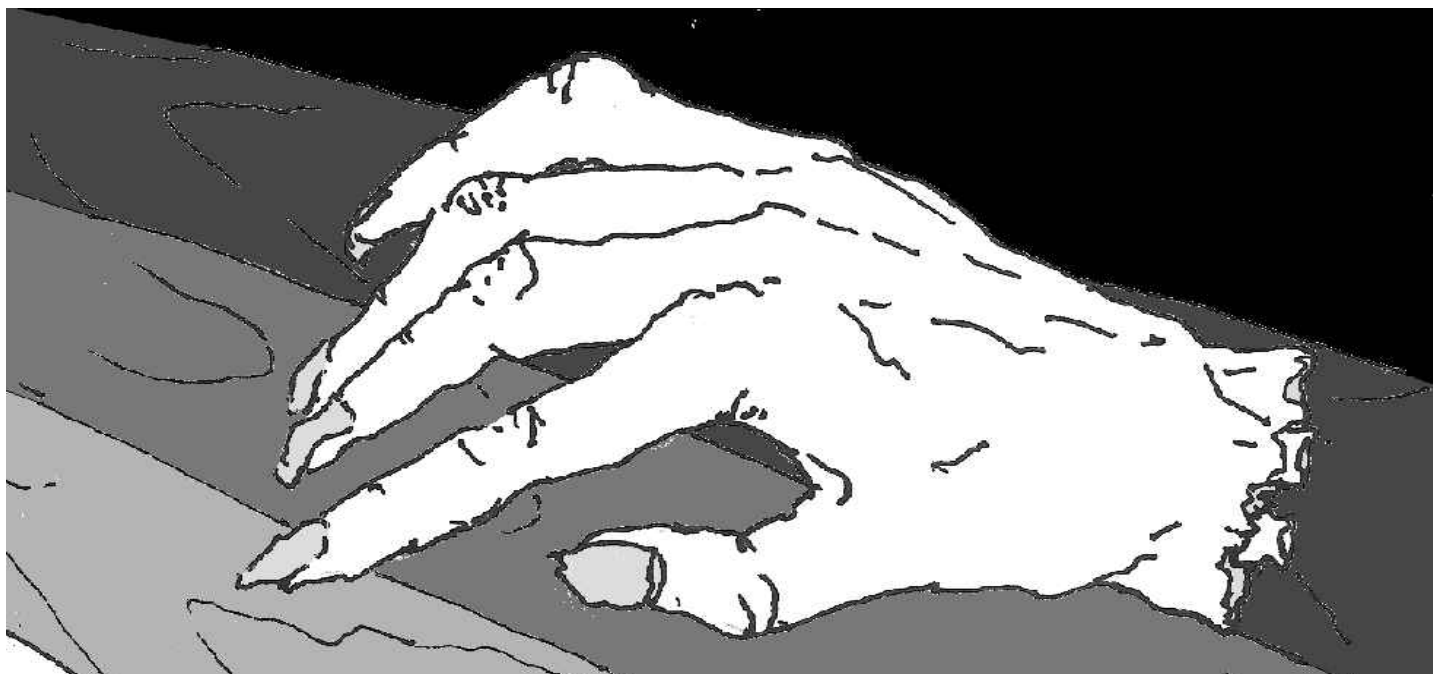
Noční běs:

Mezi nočními zvuky, kdy tví přátelé chrápou, vítr od moře se opírá do budovy a nekončící dešť bubnuje do střechy, jsi najednou zaslechl něco, co do tohoto koloritu nepatří. Škrábání pod oknem vašeho pokoje.

Až se půjde postava podívat k oknu, zjistí, že okenice jsou zavřené a škrabání se přesouvá někam jinam. Až otevře okenice, zahlédne jak do Wolfova a Drbohlavova pokoje vlezl pootevřenou okenicí jako lidská ruka veliký chlupatý pavouk.

Je to uťatá ruka nekromanta Ixe, kterou si uřízl ve své cele (dejme tomu, že dýku někde šikovně sehnal), oživil a vyslal za pomstou. Nyní záleží na tom, co náš přiopilý dobrodruh udělá a jak rychle se do Drbohlavova a Wolfova pokoje dostane. Ruka totiž začne okamžitě jednoho z nich škrtit a jen co skončí s jedním pustí se do druhého, pak „zemře“ jakmile se nad mořem objeví úsvit. Jinak ji zabije pouze spálení.

Je zcela jedno jak to dopadne, v nejhorším ráno najdou těla i tu useknutou ruku, ale bylo by dobré, kdyby přežil alespoň jeden dobrodruh. (Postavy tak nebudou moci „znárodnit“ jejich věci:). Přeživší dobrodruh pak pohřbí tělo svého kamaráda nedaleko hostince a odejde na jih.



Závěr v Karniaku:

Až postavy později dojdou do Karniaku, hned u brány uvidí oběšence u kterého je napsáno, že se jednalo o nekromanta Ixe.

V jeho tváři je strašliví výraz, jako by se na vás zlověstně smál. A jeho pravá ruka je useknuta v zápěstí. Zezadu k vám přišel nějaký žebrák, temně se na viselce zašklebil a pak se podíval na vás...

„Tu ruku si prej uhryzal v cele a jelikož ji nenašli, tak ji asi snědl. Pak když ho vedli na popraviště byl duchem nepřítomný, pořád si něco mumlal, něco jako: Dál, dál, nahoru, doleva, dál. V momentě, když mu podkopávali špalek se vítězně zasmál a pak si zlomil vaz. Moc strašidelný to bylo...“

PŘÍLOHY

Dobrodruh s červenýmnosem, aneb jak si přivodit opici

Předpokládejme, že s organismem dobrodruhů si pohrávají dva faktory. První faktor je množství vypitého alkoholu, útočícího na organismus za účelem jeho naprosté destrukce.

Je dán tzv. *alkoholovým číslem*, které se vypočítá z tabulky podle množství vypitého alkoholu. Protože faktor náhody je obsažen v každé činnosti, i čísla za vypitý alkohol mají jistou variabilitu, určující, zda dobrodruhovi tato sklenička sedla či nikoliv. To pak může rozhodnout i o tom, bude-li dobrodruh pít dál.

Druhým faktorem je tzv. *protialkoholové obrané číslo*, které se skládá ze dvou částí - a to části konstantní, která je dána dobrodruhovou rasou, povoláním, velikostí a odolností a částí variabilní, která se mění podle toho, jak je na tom dobrodruh fyzicky a psychicky (zvyklost, sytost, únava, popř. teplota nápoje).

Každá rasa má navíc ještě nějaký ten rodový nápoj, proti kterému má zvýšenou odolnost.

Tabulka rodových nápojů:

Elfové	medovina a bylinkové víno +1
Kudůci	kořalka do 52% +2
Trpaslíci	Trpasličí špiritus +3
Krollové	Krollí dryják +3
Hobiti	pivo +2
Lidé	víno +2
Barbaři	všechno co teče, kromě asfaltu a vody +1

Tabulka bonusů za rasu:

Elfové	+1
Kudůci	+1
Trpaslíci	+2
Krollové	+2
Hobiti	+3
Lidé	+2
Barbaři	+2

Tabulka bonusů za velikost:

A	- 0
B	- 1
C	- 2-4
D	- 5-7

Tabulka bonusů za povolání:

Pyrofor	+3
Theurg, bojovník, šermíř	+2
Chodec, lupič, sicco	+1
Druid, mág, čaroděj	0

Tabulka bonusů za odolnost jedince:

1-4	0
5-8	+1
9-12	+2
13-16	+3
17-20	+4
21	+5

Bonusy za sytost dobrodruha:

Hladový	0
Lehce najeden	1
Sytý	2 *
Přecpán	3 **

*- lze zpestřit hru tím, že od těžké opilosti výše, hrozí nebezpečí zvracení - dobrodruh si při každé nové normativní dávce háže na past Odl-6-nic/zvracení

** - to samé, ale již od lehké opilosti

Bonusy a úpravy za získanou odolnost na alkohol

Nepije vůbec, nebo jen minimálně	0
Pije občas v malém množství	1
Pije denně v malém množství	2-3
Pije denně ve velkém	4-7*

*- jedná se tzv. o závislost na alkoholu. V tabulce opilosti se těmto dobrodruhům ruší úsek lehké opilosti, která se rozděluje mezi střízlivost (0-5,99) a silnou opilost (6-19,99). U dobrodruhů s bonusem 6 a 7 se může případně vynechat stav střízlivosti a můžou se od začátku nacházet v mírné opilosti.

Výpočet alkoholového čísla (normativní dávky):

1dcl vína	8+(1k6/2)
1dcl medoviny	12+(1k6/2)
1dcl kořalky	35+1k10
0,5l krollího dryáku	4k10
0,5l piva	12+(1k6/2)
0,5dcl trpasličího špiritusu	40+2k10
0,5dcl severské pálenky	55+3k10

Tabulka opilosti:

Zde se dostáváme k tomu, nač jsme tak složitě vypočítávali alkoholové a protialkoholové číslo. Když vydělíte AČ/PČ získáte výsledek (tzv. koeficient opilosti), podle kterého si pak vyhledáte v tabulce opilosti momentální stav dobrodruha (koeficienty se průběžně sčítají). V tabulce jsou zahrnuty také některé schopnosti dobrodruhů, které se mění v závislosti na jejich stavu (např. kouzlení, boj, jízda na koni atd.). Údaje v této tabulce jsou stavěny převážně pro dobrodruhy, kteří pijí pro náladu a dobrovolně. Pokud dobrodruh zapíjí např. žal, může se stát, že jeho nálada nebude zdaleka tak sdílná, jak udává tabulka. Proto je na každém PJ aby s těmito faktory počítal a popřípadě podle nich tabulku upravil.

Stádia střízlivosti:

- 0 - 1,99 Naprostá střízlivost
2 - 3,99 Nejistá střízlivost

0 - 3,99 Střízlivost - postava se cítí úplně O.K. Nemá žádné postihy

4 - 11,99 Lehká opilost - nálada postavy se vyhraňuje buď k optimistické, nebo pesimistické formě. Začíná cítit lehkou ztrátu stability. Pravděpodobnost pádu z koně je v tomto stádiu asi 5% na stádium a háže se každých pět ujetých mil. Charisma klesá o 2 body za stádium (ne však pod 5). Pravděpodobnost vytáhnutí informace od této osoby je 12% na stádium.

Doba střízlivění - hodina na stádium. Pravděpodobnost neúspěchu kouzla se zvyšuje o 10% na stádium.

Stádia lehké opilosti:

- 4 - 5,99 Náladička
6 - 8,99 Opička
9 - 11,99 Opice

12 - 19,99 Silná opilost - Postava začíná zpívat, uzavírá se do sebe, nebo se popřípadě rozhlíží po možném cíli jeho nevybité agresivity. Někteří se stávají sdílnými, jiní přemýšlejí, kterými že to vlastně přišli dveřmi.

Pravděpodobnost pádu z koně se zvyšuje o 15% na stádium na každou ujetou míli. Charisma klesá o 3 body za stádium (ale ne pod 5).

Pravděpodobnost vytáhnutí informace z této osoby je 12% na stádium. Doba střízlivění - 2 hodiny na stádium.

Pravděpodobnost neúspěchu kouzla se zvyšuje o 10% na stádium.

Stádia silné opilosti:

- 12 - 14,99 Náladový chaos
15 - 16,99 Dráček
17 - 19,99 Drak

20 - 23,99 Totální indispozice - postava upadá do dřímoty, popř. do neprobuditelného stavu, za kterého je ji možno dostat jistými drastickými metodami asi po 4 + 1k6 hodinách. Jinak se sama probudí až po řádném 10 - 12 hodinovém spánku.

Stádia totální indispozice:

- 20 - 21,99 Dřímota
22 - 23,99 Mrtvolno

24 a výše Otrava alkoholem**Stádia otravy alkoholem:**

- 24 - 26,99 Léčitelná otrava
27 - Naprostá otrava

A na závěr malé poučení. Nesnažte se opít trpaslíka notorika a do mrtva se zpijte jen tehdy, když je na blízku někdo, kdo vás může pohřbít.

