

PIRÁTOVA POMSTA

ÚVOD:

Dobrodružství přímo *navazuje na příběh Chytání mazlíčka* a tudíž předpokládá, že se hráčům podařilo přispět k dopadení nebezpečného říčního piráta Krvavé tváře. Dále se odkazuje na příspěvek Niedarské podsvětí, které by mělo být umístěno na webových stránkách Tarie.

Důležité pro toto dobrodružství je:

Postavy hráčů musí mít někoho, kdo se jim chce pomstít. Ať už jeden zatčený pirát (jako v našem případě), nebo zhrzený milenec, kterému jedna z postav nasadila parohy. Podmínkou je, že se bude jednat přes prostředníka (aby hráči neměli možnost se přímo setkat s hlavními hybateli příběhu), který by měl být, na konci dobrodružství zabit a Krvavá tvář se tak stane do budoucna stálou skrytou hrozbou.

Jeden z hráčů musí znát Korvina, trpaslíka z Niedaru, který má velice dobrý přehled o místním podsvětí. On totiž hráčům předá jméno Palika a poté jim pomůže zmizet z Niedaru.

Toto dobrodružství by mělo družinku stmelit a udat ji pádný důvod, proč společně vyrazili na cesty. Navíc, kdykoliv ti pak někdy dojde dech při vymýšlení dalších her, může se náhle Půlork nebo Krvavá tvář zjevit a pokusit se zase mstít.

POZADÍ PŘÍBĚHU:

Piráta Krvavá tvář byl díky dobrodruhům zatčen a uvržen do žalářů v Niedarské pevnosti. Zdejší vězni si odpykávají svůj trest v Mramorových dolech. Zde (za pomoci ostatních vězňů a starých kontaktů) se do týdne dozví, kdo jeho útočiště prozradil. Zjistí si však pouze jedno jméno a to vlastně postavy zachrání (pokud opravdu spolupracují jako družinka).

Podaří se mu přemluvit Kebeta (kouzelník – šaman), který dělá něco jako lékaře ve vězení. Kebet není, žádný svatoušek, je to kupčik s lidskými těly. Krvavá tvář mu nabízí část ukrytého pokladu, za útěk z vězení a za likvidaci jmenované osoby, která jej udala vojákům z Niedarské pevnosti.

Kebet se tedy spojil s Gortem Půlorkem (jeden z šéfů niedarského podsvětí), aby se postaral o vraždu a ten práci zadal Palikovi, začínajícímu nadějnému členovi svého silného gangu (slovo gang si nahrad' Hanzou, bandou atd. Já to slovo používám, protože nejlépe vystihuje podstatu.) Současně v průběhu tohoto dobrodružství podnikne Krvavá tvář pokus o útěk. Záleží však jen na tobě zdali se mu to podaří.

Jenže Palik svůj zadaný úkol podcení a to umožní našemu hráči přežít a dokonce se postupně dostat až k samotnému Kebetovi.

PRŮBĚH DOBRODRUŽSTVÍ:

Jak plyne z předchozího textu: Krvavá tvář přesvědčí vězeňského felčara Kebeta, aby se pro něho setkal v Niedaru s vůdcem podsvětí v Rybárnách (Gort Půlork) a objednal u něho vraždu jedné osoby. Ta osoba je jeden z tvých dobrodruhů.

Gort Půlork pověří tímto úkolem nového nadějného člena. Tím je Palik, černá ovce rodiny Berna, správce veřejných stájí. Ten přímo rozkáže svým třem nejdrsnějším mužům, ať postavu najdou a zabijí. Jenže vrazi svou oběť podcení a při přepadení zemřou. Hráči začou určitě ihned pátrat po tom, kdo si vraždu objednal.

Zde musí požádat o pomoc u trpaslíka Korvina (místní figurka, znající skoro všechno o Niedaru). Od něho se dozvedí, že tito vrazi pracovali pro Palika, který pravidelně navštěvuje Bharovu nevěstu. Postavy si na něj tedy počíhají a přepadnou jej. Palik však uteče do místních kanalizací a bude chvíli trvat nežli jej najdou. Z něho by měli dostat, kdo za jejich smrt zaplatil a kde čeká na potvrzení o splnění zakázky. Dobrodruzi se tedy přesunou za Kebetem do hostince U Zlomeného Klíče.

Jelikož však při souboji s Kebetem vzplane požár (ohnivý šaman prostě musí pracovat s ohněm, že:)) a finální boj uvidí mnoho svědků, nebude problém pro Gorta Půlorka zjistit, kdo mu udělal takovou ostudu. Ono totiž takhle zpackat jednu obyčejnou vraždu, moc reputace nepřidá. Navíc po požáru budou naši hrdinové obviněni ze žhářství.

A zde opět zasáhne Korvin, prozradí jim, že je podsvětí využito jako zbraň na zostuzení Gorta Půlorka. Zbraň, kterou už nepotřebují. Jelikož jsou však Korvinovi simpatyčtí, pomůže jim, dostat na nejbližší loď plující do Drogadu, kde by měli být v bezpečí. K tomu jim přihodí ještě nějaké peníze na cestu.

Takže se postavy musí z nějakého důvodu zdržet minimálně týden v Niedaru, aby měl Krvavá tvář možnost tento plán zorganizovat. Jako mezihru můžeš zatím použít dobrodružství Císař, uvedené v modulu Severní Taria. Poté asi budou hráči u svých mistrů někde v okolí Niedaru. Pravděpodobně se budou scházet v nějaké své oblíbené hospůdce, kde bude také jedné z postav doručen podivný dopis.

Nejdříve se však, musí některý z hráčů seznámit s trpaslíkem Korvinem. Vyber si jednoho hráče a ještě nežli začnete hrát, mu o této (pro dobrodružství nezbytné) postavě řekni. Jelikož „oficiálně“ obchoduje s magickými předměty a rád hraje šach, může se s ním seznámit i „nezloděj“.

PLÁN VRAHŮ:

Vrazi, které Palik vraždou pověřil jsou tři. Jsou to sourozenci a jsou po okolí Rybáren známí jako Bratři Sovijskyj. Jelikož mají jméno, nebude pro ně problém si našeho hrdinu rychle najít. Poté provednou následující plán:

V prvním případě je důležité postavy odlákat na nějaké tiché a opuštěné místo. K tomuto účelu většinou dobře slouží místní hřbitov, starý kostel, nebo jih městských loděnic. Mrtvolky se poté většinou nahází do kanalizace, kde je sežerou krysy a jiná havěť. Není tělo, není zločin. Bratři si vybrali městský hřbitov.

Pošlou tedy přes jednu prostitutku postavě vzkaz, že se s ním nutně potřebuje setkat na místním hřbitově. Vrazi přijdou před uzavřením hřbitova a pak se schovají do obřadní místosti. Zde počkají cca do 23:00 a pak se půjdou rozmístit do dohodnutých pozic, jeden bude lákat oběť k sobě tak, aby druzí dva mohli spustit křížovou palbu do jejich zad. Poté co cíl zabijí, pohodí tělo do otevřené hrobky a zmizí.

Technická připomínka:

Jelikož se dobrodružství odehrává o půlnoci do zhruba půl čtvrté ráno, neměl by jsi zapomenout, že postavy již musí být trochu unavené z předešlého dne. To pak docela ovlivní jejich bojové výkony a přidá do hry efekt, vyčerpávajícího a nebezpečného maratonu.

ÚVOD PRO HRÁČE:

Vezmi si sebou vybraného hráče stranou a přečti mu následující text. Je jedno v jakém hostinci postava sedí. Je pozdě večer a věřím, že nebudou postavy již nebudou moc pít, protože za utrženou odměnu již nakoupili nové vybavení. Je začátek prosince, venku již napadal sníh a z města by vycestoval snad jen blázen.

„V hostinci je opět plno. Je zde pěkně hlučno, protože početná skupinka na druhé straně místnosti, se rozhodla zábavu oživit prisprostlými písničkami. Sedíš u skládaného okna a díváš se na přístaviště. V ledové prosincové tmě vypadají světla luceren na lodích jako močálové světlušky. Desítky rozsvícených luceren slouží k tomu, aby byla loď dobře vidět pro případné připlouvající lodě.

Začínáš čekat na pivo moc dlouho. Hostinský je už asi honě unavený. Zrovna se chystáš zaplatit a vrátit se na svůj předplacený pokoj, když se k tobě přiblížila žena, jež skrývá svou tvář ve stínu svého zdobeného bílého pláště. Zastavila se před tebou a rozechvělou rukou ti podává jakýsi lístek. Pak jenom rychle zašeptá „pomozte mi prosím“ a rychle opusť hostinec. Jelikož banda naproti se rozhodla i tančit, nepodařilo se ti ji zadržet. Na lísku je napsáno...

Musím vám prozradit něco důležitého o muži, kterého znáte jako Krvavá tvář. Pomohl jste ho předat do rukou spravedlnosti. Můžeme se o půlnoci sejít uprostřed hřbitova? Věřím, že je to jediné bezpečné místo ve městě. Budu tam na vás čekat. Prosím přijďte, je to otázka života a smrti.

(Dopis příjemně voní nějakou jemnou kořeněnou vůní - (kadilo))

Pro doplnění: Žena byla najatá „pracovnice“ z Bharovy nevěsty. Předala dopis, dostala 4 zlaté a to je všechno co ví. Postava by ji neměla mít šanci vyslechnout.

Nyní je na hráči co udělá. Pokud se na hřbitov pokusí vyrazit sám, vezmi si stranou dalšího hráče a sděl mu, že viděl jak jeho přítel dostává nějaký vzkaz od tajemné ženy a nikomu o tom neřekl. Určitě něco kuje a nebylo by na škodu, si ho dnes trochu pohlídat. V nejhorším, může jeho příteli onen lístek vypadnout a ostání hráči si jej přečtou.

Podstatné je, aby tam nešel zcela sám. Jinak nemá příliš mnoho šancí. Následující text je psán pro jednoho hráče, ale určitě nebude problém jej číst v množném čísle.

Je něco kolem jedenácté, město již začíná spát. Ulice se začínají vylidňovat. Dokonce i žebráci se stáhli před zimnou do kanálů. Vyšel jsi z hostince do ledové zimy. Přes den trochu tající sníh nyní zmrzl na kámen, takže se musí jít poněkud opatrněji, jinak si taky může člověk zlomit vaz. Mráz tě štípe do nosu a od úst ti jde hustá pára. Dnes je opravdu extrémní zima.

Je tedy pravděpodobné, že postavy půjdou spolu nebo se překvapeně sejdou u hřbitova. Důležité je, aby odsud již byli hráči pohromadě a věděli o sobě. Následný průběh věcí dost záleží na tom, jak budou postupovat hráči dál. Záleží také v kolik přijdou na hřbitov. Jelikož je třeskatá zima, vrazi se rozmístní až půlhodiny před půlnocí. Jinak se urývají v hrobce, kde se ohřívají u olejových lamp. Pak si jeden stoupne doprostřed hřbitova a naláká postavu tak, aby mohl střelec, číhající na střeše hrobky, pálit do jejích zad. Druhý střelec se ukryje za jeden z náhrobků a bude „jistit střelu“. Vrazi však vůbec nepočítají s tím, že by s cílem přišlo postav víc. Proto jsou pouze tři.

Niedarský hřbitov:

Tmavé mraky se na noční obloze pomalu rozestupují. Měsíc dokonale osvětlil zasněženou krajinu. V odstínech černobílé vše najednou působí magicky. Za svými zády máte spící město. Z každého komínu i komínku stoupá bílý proužek kouře, nikdo by si v tuto roční dobu netroufl netopit. I žebráci jsou zalezlí někde v kanalizaci. Udělala se pěkná zima(-24°C), pořádně jste se zachumlaly do svých kožešin.

Stoupáte do schodů, vedoucích na útes, kde leží Niedarský hřbitov. Na schodišti však není žádný sníh. Je pečlivě odhrabaný a led osekáný. Navíc je vše posypáno popelem. Místní hrobník se o svou chmurnou živnost stará dobře.

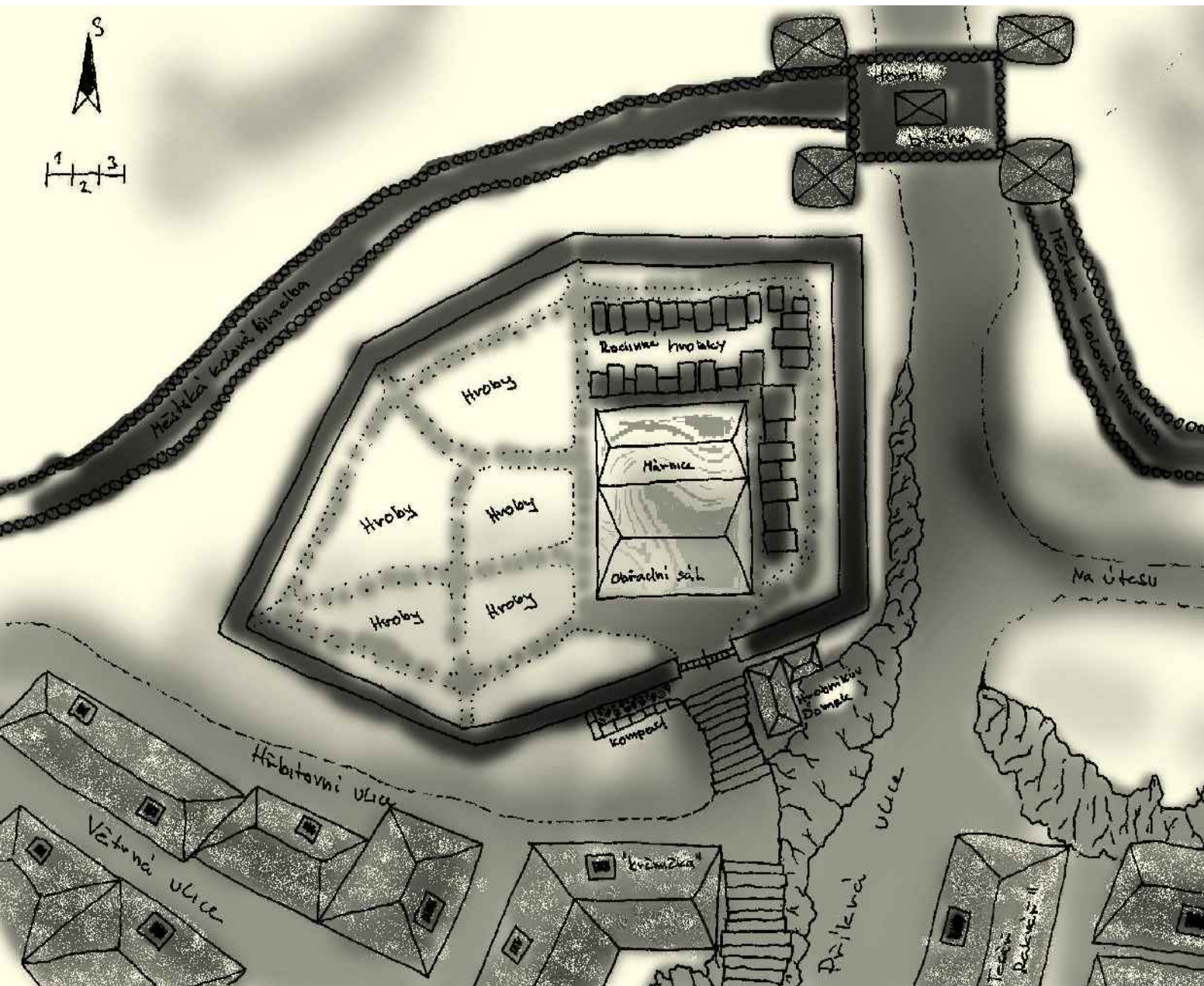
Má svůj malý hliněný domeček hned u hřbitova. Když se ke stavení blížíte, vidíte jak se kolem domku toulá několik koček. Určitě patří hrobníkovi. Hned vedle domečku je na vysokém kůlu přidělán holubník a u hřbitovni zdi je chlíveček. No je vidět, že hrobník má rád kolem sebe život.

Jako kontrast působí hřbitov, který vidíte za železnou branou, pokrytou bílou jinovatkou. Hned za branou je márnice a zádušní místnost, napravo od nich je vidět „městečko“ rodinných hrobek. Všechno, postaveno z vápencových bloků, působí proti tmavému nebi přízračně.

Brána je spojena mohutným řetězem s velkým zámkem. Ten je zcela jasně celý zčernalý od sazí, jak ho každé ráno hrobník rozmrazuje pochodní. Nežli se dobývat skrz špinavý a zamrzlí zámek, je lepší použít okraj kompostu a prostě přelézt zeď.

Hráči se pravděpodobně schodnou, že přes zeď by měl přelést jenom jeden, aby ženu „nevyplašil“. Ti ostání můžou jít na půzkum, ale nenápadně. Nyní záleží dost na tvé zkušenosti, jak se budou chovat vrazi. Ti však budou stále spoláhat na to, že moment překvapení je na jejich straně. **Takže, jakmile uvidí někoho přelézat zeď, začnou hrát své předem dohodnuté role.**

Jakmile první z vás vylezl na zeď, hned uviděl uprostřed hřbitova nějakou postavu v bílém plášti. Ta se rychle schová za jeden z náhrobků, ale spíše jen symbolicky. Stále vás pozoruje. Vypadá to, že neví jestli má utíkat, nebo jít k vám. Opatrně zamává...



Takto se hráči ukázal jeden z vrahů a pokusí se jej nalákat trochu více na otevřenou krajinu. Gesty a chováním (nepromluví) se jej bude snažit přesvědčit, že je žena, která má strach a chce, aby přišli blíže. Dokonce je ochoten vykročit směrem k postavě.

Ostatní vrazi se zatím pokusí postavě dostat do zad.

Nyní velikou roli hraje hobitův čich, krollův sluch a trpasličí zrak. Postavy by těsně před útokem vrahů měli dostat šanci vzít nějaké zbraně do rukou. Nyní by vás měla čekat efektivní přestřelka na měském hřbitově. Nezapomeň, že mezi náhrobky se mohou všichni velice dobře krýt a tak se předpokládá velká spotřeba munice.

Zabiják zloděj 2x

Životy: 6

Útočné číslo: $(+2+5/0 \text{ k.meč a dýka}) = 7/0$
 $(+4+4/0 \text{ krátký luk } 10/20/30) = 8/0$

Obranné číslo: $(+4+3 \text{ kožená zbroj}) = 7 (+3)(-2)$

Odolnost 11+0

Velikost: B

Zranitelnost: humanoid

Pohyblivost: 19+4/humanoid

Intelligence: 10 +0

Přesvědčení: ZmZ

Zkušenost: 50

Charisma 15+2

Zabiják válečník (vábnička)

Životy: 12

Útočné číslo: $(+3 + 6/-2 \text{ široký meč a tesák } +1 \text{ rodová}) = 10/-2$
 $(+1 + 4/0 \text{ krátký luk } 10/20/30) = 5/0$

Obranné číslo $(+1 + 3 \text{ kožená}) = 4 (+2)(-2)$

Odolnost: 16+2

Velikost: B

Zranitelnost: humanoid

Pohyblivost: 18+3/humanoid

Intelligence: 12 +0

Přesvědčení: ZmZ

Zkušenost: 50

Charisma 4 -3



Zvláštní schopnosti zabijáků:

Schování se **38%**

Útok ze zálohy (pokud ho protivník 1 kolo neuvidí a pouze v boji z blízka)

Tichý pohyb **19%**

Získání důvěry **13%**

Pouze zabiják zloděj má schopnost šplh po zdech **70%**

Jakmile však vrazi uvidí, že oběť se brání poněkud více, nežli by měla a pokud je napadnou i další dobrodruzi, pokusí se zmizet. Všichni se potřebují dostat k dokům v dolním přístavu. Odtamtud na loďce kamkoliv do Nového města. Všichni musí však zemřít. Ať již rukama hrdinů, nebo nešťastnou náhodou způsobeným pádem ze zdi. Jestli chceš, můžeš uspořádat divoukou honičku po ulicích Niedaru. Vrazi však nesmějí padnou hráčům do ruky živý, protože by nám to dobrodružství velice zkrátilo.

Hluk, který způsobil boj, samozřejmě probudí hrobníka. Jelikož uvidí to, jak se postavy vlastně bránili, nepoběží hned pro valanty.

Poslední z vrahů padl mrtev na zem. Sníh na hřbitově zčernal jejich horkou krví.

V ten okamžik se od brány ozve hromovým hlasem od brány hřbitova: "U mocné Asai, bohyně podsvětí! Okamžitě opusťte hřbitov nebo dojdu pro Valnty!!!" Z hrobníkova domku vychází oranžové světlo, ale hrobníka nevidíte.

Co děláte?

Hrobník je postarší moudrý muž. Bude ochoten uvěřit příběhu o přepadení či vraždě, Upozorní je ale, že se zítra musí dostavit k Adamovi Šatlavovi svědčit a nechá si sdělit jejich jména.

Nyní se dostáváme k důvodům, proč musí mít hráči nějaký kontakt na podsvětí v Niedaru, jinak pro ně dobrodružství zde na hřbitově končí. Osobně přímo doporučuji Korvina, který je blíže rozepsán v příspěvku *Niedarské podsvětí* a každou noc tráví v hostinci Sluj, kde hraje šachy.

Ohledání vrahů:



Kromě zlodějského náčiní, maskovacího bílého pláště, kuší a zbraní nemají vrazi u sebe žádnou další výstroj. V kapse má každý přesně 10 zlatých. Na zápěstí mají všichni stejné tetování. Jakýs paprskový ornament s runovým nápisem. Je to pravděpodobně cechovní znak místního podsvětí, ale nevíte komu patří.

VE SLUJI:

Kamenné schůdky vás dovedli na zasněženou dřevěnou terasu. Oranžové světlo z oken kamenné krčmy tvoří na sněhu dojem, jako by hořel. I v těchto pozdních hodinách je v krčmě stále hlučno.

Otevřeli jste nízké dřevěné dveře a do nosu vás udeřil silná vůně dýmkového koření a kvasnicového piva. V nízké vápencové sluji, je mlha tak hustá, že není pořádně vidět na druhou stranu místnosti. Na stěnách jeskyně, opracovaných do rovných tvarů, visí různé hornické nářadí a pomůcky.

Ti vyšší návštěvníci se mohou bez problému rukou dotknout stropu. Hostinec je osvětlen starými důlními lucernami, která jsou postaveny na každém stole. U nich sedí snad všichni trpasličí obyvatelé města.

Pomalou se rozhlížíte, kde by jste si mohli na chvíli sednout a v klidu najít trpaslíka, kterého hledáte. Nosí jasně fialový kabátec a na hlavě má bílý baret, který nikdy nesundává. Jeho hlava je totiž holá. Stejně tak je na tom i jeho obličej. Nemá obočí ani vousy. Navíc má na obličejích neustále nějaké menší popáleniny. To svědčí o tom, že ten koho hledáte je určitě pyrofor.

Rád hrává šachy a velice rád přijímá výzvy. Při hře se dokáže bavit o obchodu, dávat či získávat informace. Jiným způsobem to ani nedělá. Přitom se většinou hovoří o šachách. Samozřejmě se bavíte čistě metaforicky.

(Například ten, kdo hraje za černé obchod nabízí a na opak. Sázka o kterou se hraje připadne tomu kdo prodává. Prostě tak, že ho ten druhý nechá vyhrát.)



Ano, už ho vidíte. Sedí u stolu pro dva, vedle krbu, takže je docela ve stínu. Proti němu zrovna pokládá na šachovnici krále, rozložený trpaslík rovněž bez vousu. Hlavu má také holou jako koleno a navíc má přes levé oko pásku. Je svému soupeři velice podobný, jenže tenhle má kroužkovou zbroj a na zádech má upravený široký meč. (Je to Garach Jednooký, z dobrodružství Kejkliři...)

Korvin schrábl výhru a začal rovnat figury na šachovnici. Ten druhý se s ním pokývnutím rozloučil a odešel k jinému stolu. Nyní máte příležitost zahrát si šachy se starým Korvinem. Kdo to bude?

Trpaslík rád uvítá jakéhokoliv nového hráče. Korvin se nejdříve svého nového protihráče zeptá na jméno. S neznámými lidmi prostě nehraje. Potom se zeptá za jaké figury chce hrát. Postava by si měla vybrat bílé. Potom se Korvin zeptá na sázku. Zde by měl hráč dát na stůl obrázek tetování. K tomu sumu něco kolem 20 zlatých. Trpaslík si o ni když tak řekne tím, že zvedne sázku.

Celý rozhovor nechám už na tobě a hráči, který se rozhodl s Korvinem hrát šachy. Není na škodu, mít před sebou skutečnou šachovnici, docela to usnadňuje „šachovou“ komunikaci☺.

Korvinovy informace:

Postava by se měla dozvědět toto. *Tetování je znakem Sowijských bratří. Jsou to hrdlořezové a rabijáci. Běžně se nechávají najímat na špinavou práci. Nejčastěji si je však najímá Palik, nezbedný čtvrtý synek Berna, správce veřejných stájí.* (Tatíkovi se to samozřejmě moc nelíbí, protože si myslel, že synáček převezme spíše jeho pašeráckou činnost. Tato informace v závorce je však až od ceny nad 20 zl.)

V Bharově nevěstě je každou noc. Nicméně stále bydlí u svých rodičů. Vždy, kolem 3 hodiny ráno se vrací v doprovodu svých kamarádků domů. Jezdili pro ně dva kočáry a po hlavních ulicích se vrací k veřejným stájím. Ty koně mu zařídila samozřejmě jeho maminka. Vozy jsou kryté, aby měl synáček větší pohodlí a nevymlouval se na špatné počasí a každé ráno jezdil domů.

Jenže nedávno Barta jeho synáček velice rozlobil. (Palik si půjčil cizího koně ve stájích a nechal ho schromnout) a tak Palik o kočáry přišel. Nicméně termín návratu domů trvá. Synáček tedy s kamarádky musí chodit pěšky. Chodí většinou tou nejkratší cestou na Bílé náměstí. Nejsou nikdy střízlivý, takže by se dalo Palika skřípnout. Prý je velice pyšný na své nádobičko. Takže mu stačí pohrozit na těch správných místech.

Zcela zdarma pak Korvin řekne postavě, že by nebylo dobré, kdyby je někdo poznal a kdyby Palik přišel ke smrtelné úhoně...

To proč je Korvin takto zdílný souvisí s městskými intrikami, jejichž podrobnější popis se sem nevejde.

Až bude rozhovor ukončen, musí postava položit figurku krále a vzdát se. Korvin si vezme výhru, a zdvořile se rozloučí a pokyne postavě, aby opustila místo. Za malou chvilku si k němu sedne nějaký hobit a celá scénka se opakuje. Korvin má prostě na pilno.

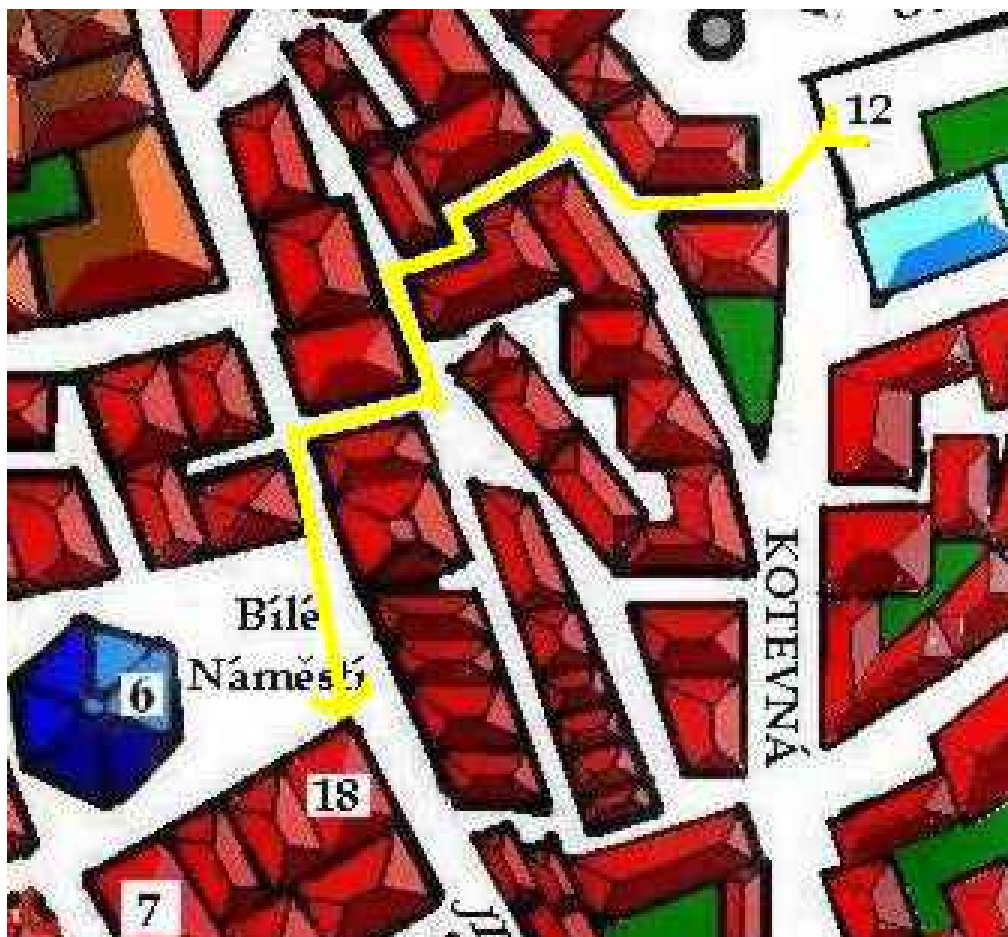
Nyní je na hráčích jak se připraví na přepadení Palika. Mají na to cca dvě hodiny, aby si našli vhodné místo, kde se Palika budou vyptávat.

OBĚTI VRACÍ ÚDER:

Palik půjde vyznačenou cestou a někde v těchto úzkých uličkách by ho měli postavy přepadnout.

Moji hráči si vybrali část zhruba uprostřed Palikovi cesty domů, místo příhodně zvané Tichá ulice. Nezapomeň, že Bílé náměstí je dobře hlídáno Valanty a pro změnu blízkost Bharovy nevěsty znamená příliš blízko očím podsvětí. Všechny domy v uličce jsou přízemní. Střechy jsou z došek a díky sněhu to na nich trochu klouže (ale ne tak moc, aby se tam nedalo vylézt).

Nech hráče vychutnat si atmosféru chystaného přepadení.



12) Bharova nevěsta

6) Ochrán moře

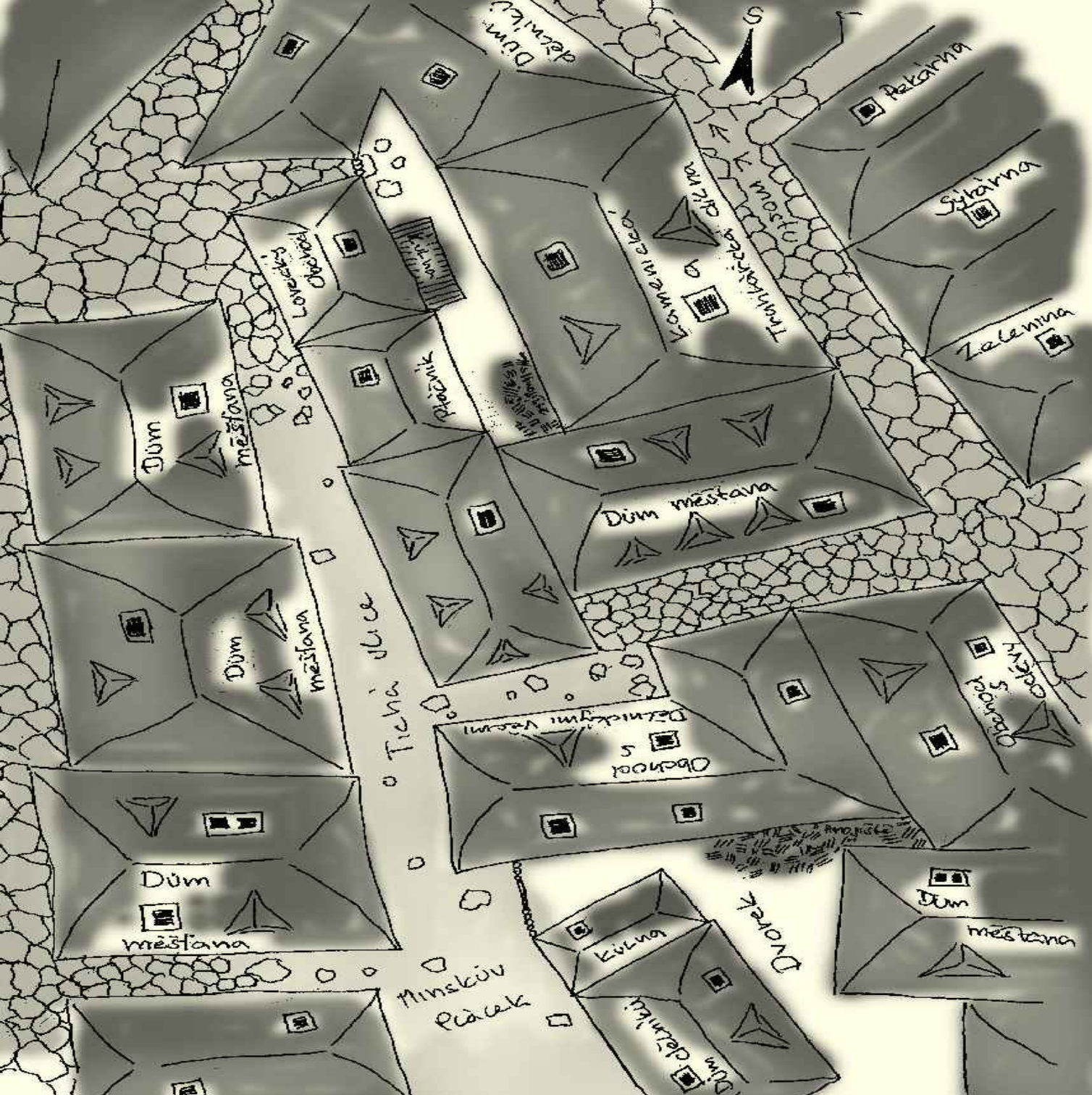
18) Veřejné stáje

7) Sídlo Kornela Morata
správce loděnic

→ Cesta po níž chodí
Palik a jeho nohsledi
domů

Jste na svých místech a čekáte, až tudy půjde Palik. Měsíc se zase schoval za mraky a na uličku padla tma. Začíná se zvedat vítr. Ten smetává ze střeh sněh, takže to občas vypadá jako když sněží. Nicméně krutý mráz nepolevuje.

Na konci uličky se najednou objevilo světlo lucerny. A za ním další a ještě jedno. V dvoustupu se sem blíží skupinka lidí. Jejich oblečení je drahé a krásně zdobené. Nicméně na takovouto zimu poněkud nedostačující. Je na nich vidět, jak se klepou zimou. Každý z nich má u pasu pochvu s mečem. Začíná k vám doléhat jejich rozhovor. Z jejich hlasu je slyšet, že jim není víc jak osumnáct.



Palikova banda povede mezi sebou zhruba tento rozhovor:

První hejsek: „*Je strašná kosa, když si uvědomím, že sme se mohli výst ve vyhřátém kočáře - stála ta rytířova dcera vůbec za to?*“

Druhý hejsek: „*Prosím tě ani si neštrejch, byl rád že si nezlámal vaz, když ten hřebec šlápnul do nory.*“





Palik: „*Bud'te rádi, že nám táta nešáhl na prachy. Držte huby a přidejte, nebo mi zmrznou koule na kámen.*“

Třetí hejsek: „*Kéž by, aspoň by jsme se vezli v kočáře, tady nás klidně může někdo přepadnout.*“



První hejsek: „*Sklapni posero. Nikdo není takovej vůl jako ty, aby Nás přepad tady v Novým městě. Palikův tatík by mu narval koule do huby.*“

Palik: „*Sklapněte všichni!!! Za chvíli jsme doma, tam se ohřejem tátovou žitnou...“
Pak už budou jen průběžně opakovat to samé: Sakra zima, sakra kočár, sakra děvky...*

Postavy by měli zaútočit rychle a hlavně překvapivě: Floutci budou dvě kola jen zírat a tak by nemělo být těžké všechny zneškodnit. Nedoporučuji, aby někoho zabili, v tom případě si rozlobí další část Niedarského podsvětí.

Všichni floutci, včetně Palika, jsou lidé válečníci na první úrovni. Navíc jsou trochu opilí.

Nepříjemné překvapení:

Toto je jen taková akční vsuvka, aby si hráči nemysleli, že je všechno tak jednoduché. Nemusíš ji sem dávat, ale proč ne.

V okamžik co uplynou dvě kola, přiletí do bojiště dvě dýmovnice a hned na to zaútočí Palikův (matkou placený) ochránce.

Na začátku bude na druhé straně ulice. Přeskočí z jedné střechy na druhou a pokusí se přiblížit na takovou vzdálenost, aby mohl vrhat hvězdice bumerangy.

Je to velice hbitý hobit a bude se snažit mít postavy od sebe co nejdále. Pokud by však hráčům dával moc zabrat, hold musí nastat boží zásah a hobit uklouzne. Zraní se pádem a měl by ještě dopadnout blízko nějaké jiné postavy.

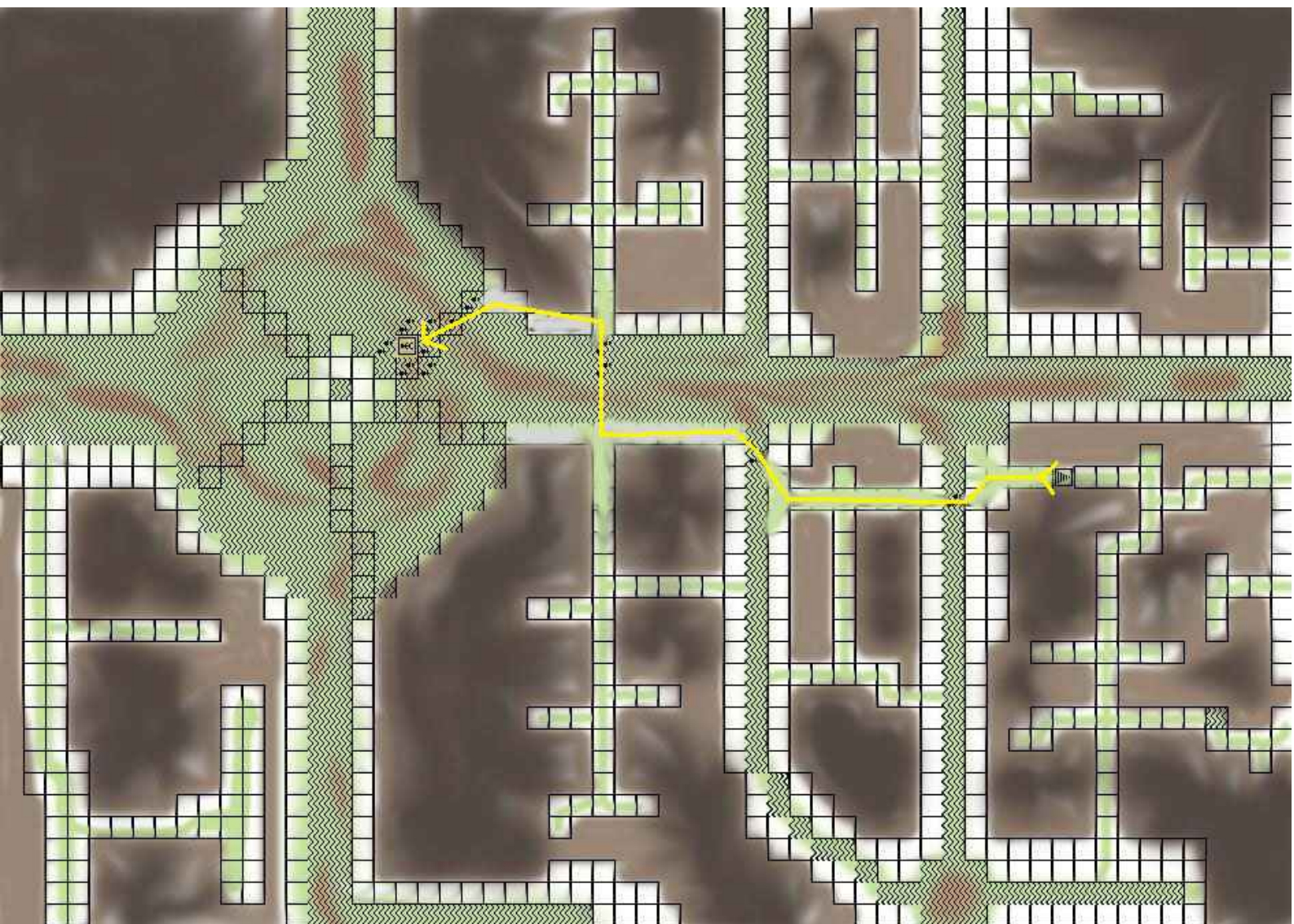
Je to hobit zloděj na $x+2$ úrovni, kdy x je úroveň postav. Bude používat hvězdice bumerangy a měl by mít s nimi $+2$ k iniciativě pokud bude na nižší úrovni nežli 6. V opačném případě by měl mít bonus $+4$.



Opět se jedná o efektivní souboj, tentokrát s hobitím ninjou, na sněhem pokrytých Niedarských střechách. Díky tomu, že Ninja odvede pozornost se může Palik pokusit utéci do kanalizací.

Honička v kanálech:

Žlutá šipka na mapě znázorňuje, kudy bude Palik utíkat, nežli spadne do „gulášovky“, velké kalné jámky.



Pokusí se doběhnout až k jámce a pokusí se přeručkovat po starém řetězu doprostřed jámky. Odtamtud by se dostal ke kanálům vedoucím na Bílé náměstí.

Jenže na kotevním řetězu leze velká krysa, kterých se Palik štítí. Rozhodne se pro zoufalý skok. Ten mu nevyjde, spadne do jámky a pak se začne pokoušet šlapat „gulášovku“. Okamžitě začne zoufale volat o pomoc. Je jen na postavách jak rychle a kde ho dostihnou. Může se stát, že se jim Palik utopí a to by byl konec dobrodružství.

Palik je zcela zdrcen a škemrá o vytažení. Velice rychle postavám vyzradí podrobnosti úkladné vraždy.

Je to nějaký chlapík z Mramorovejch dolů, Klabet nebo Klebet si říká, čeká tet' na odpověď v hospodě u Zlomenýho klíče. Najal si na to Gorta Půlorka a ten to svěřil mě a já hlupák to svěřil bratrům Sowinským. Ale vy ste měli bej jen jeden. Měla to bejt jednoduchá prácička...

No tak, nic osobního, když mě vytáhnete dám vám peníze. Můj tatík vlastní zdejší stáje. Určitě se nějak dohodneme, co?

Pokud ho tedy nakonec pustí, ochotně jim vše zopakuje. Jakmile se však dostane do svého domu, přestane velice rychle spolupracovat, začne se vymlouvat a pak prostě zmizí.

Myslím si však, že se budou postavy soustředit na Klabeta, který čeká v hostinci U Zlomeného klíče. Je na čase, aby mu postavy doručili odpověď.

ODPLATA:

Jelikož hráči mohou vymyslet cokoliv, popíšu zde tedy jen věci z pohledu Klabety.

U zlomeného klíče. Dvouposchod'ový dřevěný hostinec nevalné pověsti. Okenice v horním patře jsou všechny zavřené. Až na to mé, pokoj číslo 7. Dole v hostinci je ještě pár pijáků a ti tam vydrží určitě až do svítání. Kde jen ti vrazi můžou být. Je to něco přes tři hodiny ráno. Už by tu dávno měli být. Palik říkal, že to bude snadná práce a oni už mají dvě hodiny zpoždění. Neměl jsem jim ty peníze dávat předem. Počkám ještě hodinu a pak se musím ztratit z města. Pirátovy zatím nic neřeknu. Až seženu více peněz najmu si někoho schopnějšího nežli toho Půlorka.

Jediný kdo zůstal uvnitř šenku schopným vnímat je hostinský. Pokud sem postavy přijdou, bude předpokládat, že hledají noclehy. Pokud ho někdo zabaví, ostatní se mohou dostat do horního poschodí. Nebo pokud si na oko najmou pokoj za 5 stříbrných, budou bez problémů vpuštěni nahoru.

Klabet čeká v jednom z pokojů (číslo 7), až k němu přijde někdo od Palika pro zbytek peněz. Začíná již být nervózní a začíná tušit, že se něco pokazilo.

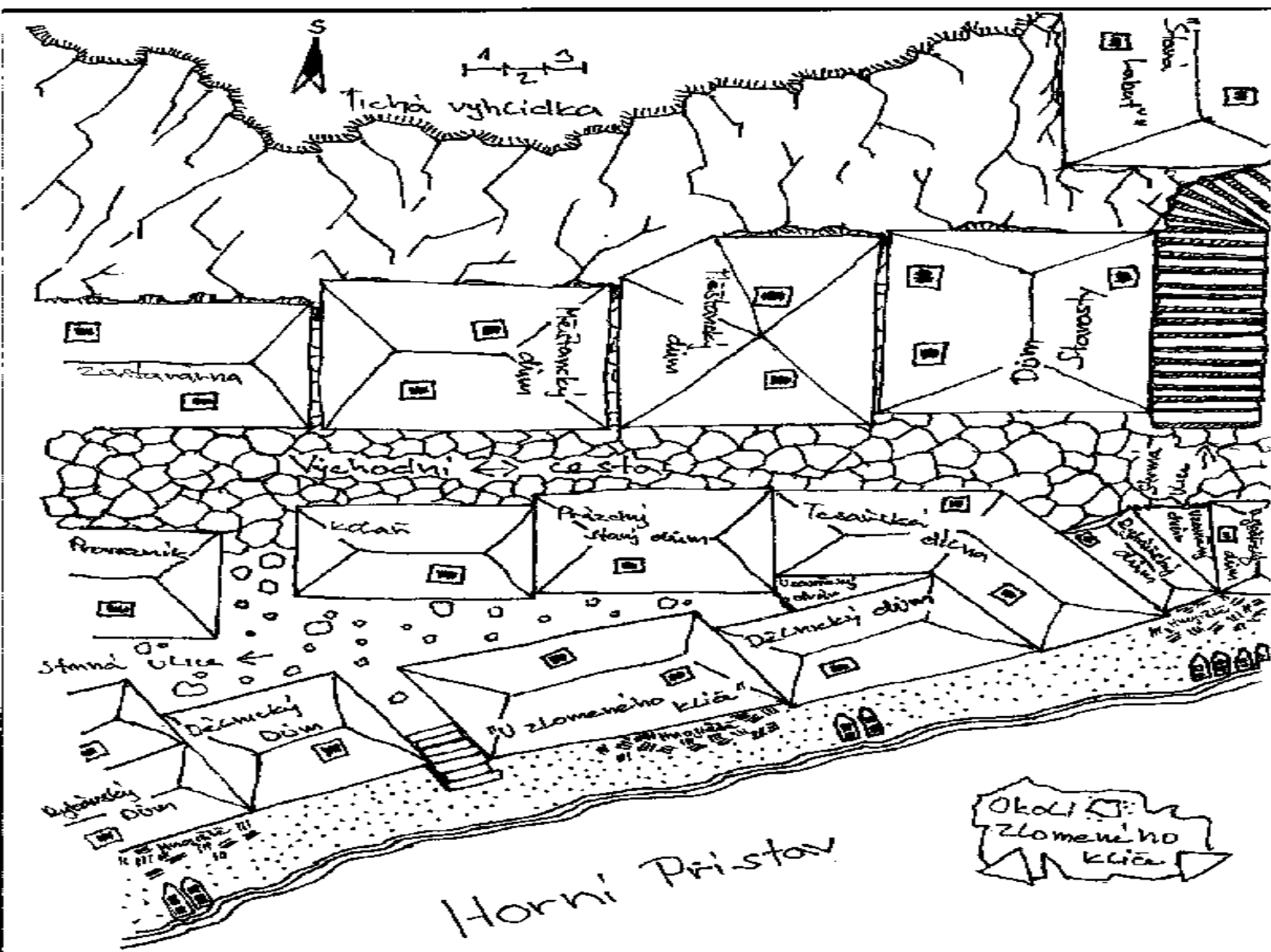
Nyní mají hráči zcela volný prostor jak na Klabetu zaútočit. Klabet počítá s profesionalitou vrahů a tak sebou nemá nikoho na ochranu. Navíc má svá ohnivá kouzla. Nutno podotknout, že to nejsou kouzla, ale šamanské zázraky. Tudíž budou probíhat poněkud jinak. (zhypnotizovaný bude pomalejší, Klabet se nemusí soustředit na kouzlení ohně atd.)

Bratři Sowjesky a Klebet mají dohodnuté heslo, podle kterého se hned poznají.

Kněz řekne: „Čekal jsem vás až za měsíc“

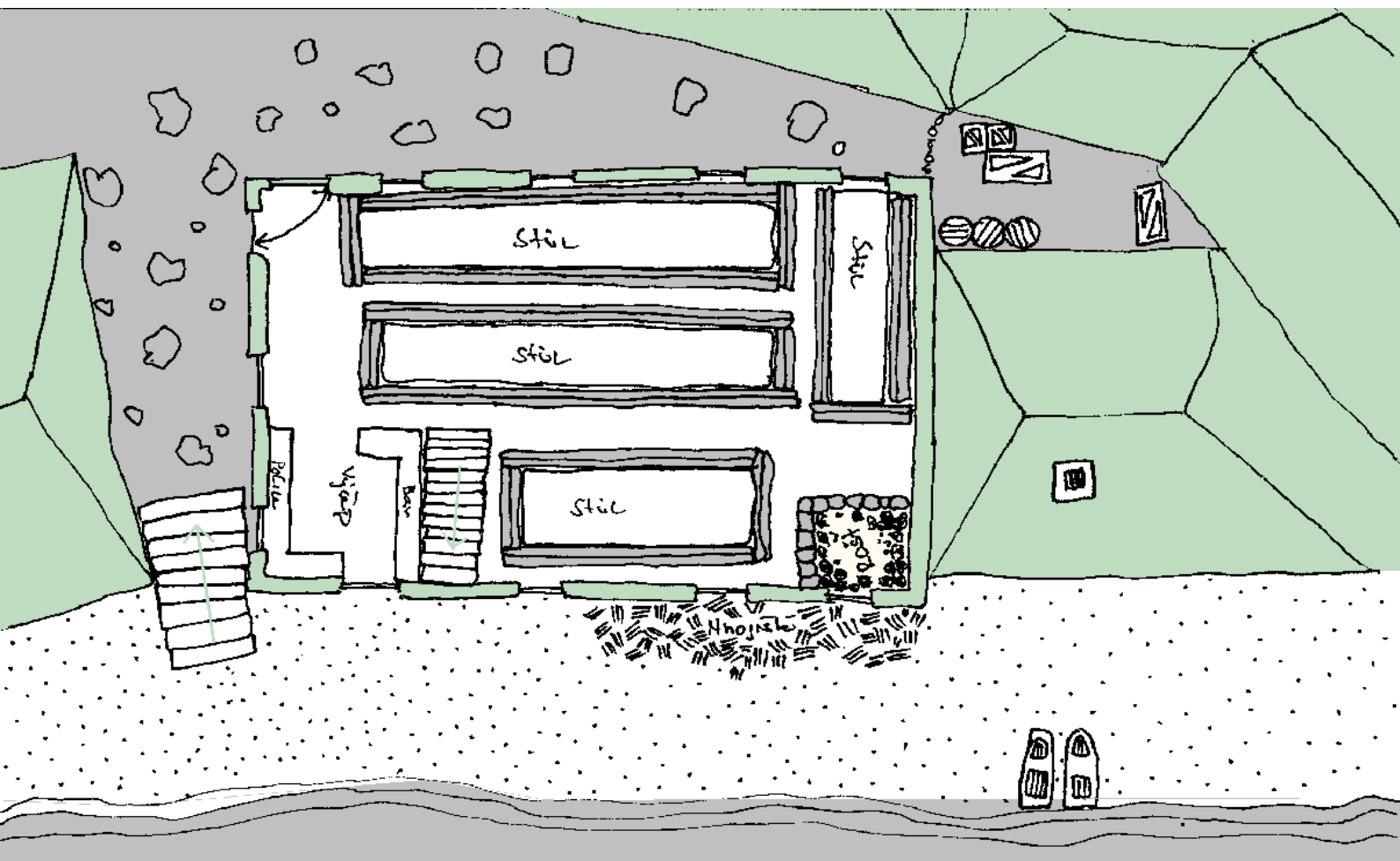
Vrah ukáže uřezané uši (či jiný důkaz o vykonané práci) a odpoví „Měsíc už zapadl.“

V případě napadení zkusí Klebet nejdříve kouzlo hypnóza a nechá jednoho z útočníků, napadnout své ostatní parťáky. (Měl by to být někdo slabý, aby ostatním moc neublížil. Těm pak stačí, aby ho omráčili)

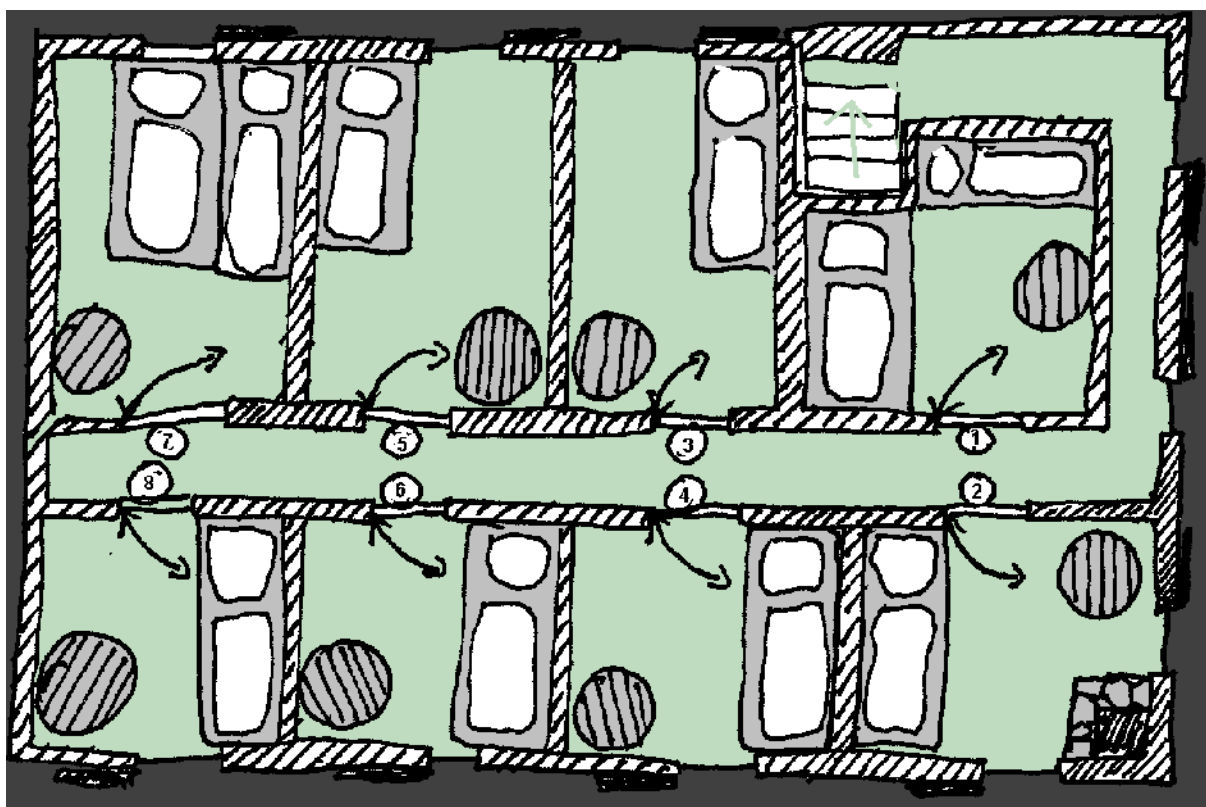


Pak podpálí svůj pokoj a pokusí o teleportaci za hostinec. Poté nasedne do lodičky a začne prchat směrem k loděnicím. V jedné z kúl na něho čeká zaplacený kuň. Po pláži pak rychle opustí město a pojedje přímo na východ k Mramorovým dolům. Doufám, že se Klebet nedostane daleko od hostince a nebo, že by jim dokonce utekl. Ještě před smrtí jim prozradí, že si jej najal pirát Krvavá tvář, který dnes v noci utekl z vězení v Niedarské pevnosti a nepřestane, dokud je všechny nezabije.

U zlomeného klíče přízemí:



U Zlomeného Klíče, horní patro s pokoji.



NĚCO KONČÍ, NĚCO ZAČÍNÁ:

Tak, ten kdo si objednal jejich vraždu, i když to byl vlastně jen další prostředník je nyní zpacifikován. Je jen na postavách jestli jej zabijí nebo předají spravedlnosti. V obou případech však rozhněvají Gorta Půlorka. Navíc při boji s Klebetem, byl podpálen Zlomený klíč. Takže, ani ne v šest ráno, jednu z postav zkontaktuje Korvin osobně (a to v podstatně nehledě na to, kde se bude v ten okamžik nacházet).

Velice dobře provedeno mládenče. Když se tě něco pokouší zabít, zneškodni to. No, sponzoři vám každému posílají 50 zlatých i s poděkováním za tu ostudu co má teď Půlork. Podmínkou však je, že musíte, ehmm, pro vaši bezpečnost, opustit Niedar a to nejen město, ale radši i celou provincii.

Doporučoval bych Drogad, svobodné malé město v Záhvzdí a osobně bych doporučoval hned. Za půl hodiny odplovuvá Drogadská obchodní loď zpět do svého mateřského města. Kapitán už o vás ví a proto vám doporučuji tuto loď nepropásnout.

Předpokládám, že postavy mají stejně již všechny věci v Niedaru zařízené a tak této nabídky využijí.

Pokud ne, vezmi si každého hráče zvlášť, nech jeho postavu vstoupit někam do ulic na obyčejný nákup, kde ji přepadne ze zálohy 10 dobře ozbrojených zabijáků. Nebo ji nech, každé ráno hodit na past na odolnost, protože je pravděpodobné, že má jídlo otrávené, nebo se v noci probudí a zjistí, že její pokoj je v plamenech nebo...

... POKRAČOVÁNÍ PŘÍŠTĚ...