

TAJEMNÁ VĚŽ UPROSTŘED KOŇSKÝCH PLÁNÍ

O dobrodružství:

Následující text je určen pouze pro PJ. Popsané události si stejně budeš muset upravit podle svých potřeb. Dobrodružství je určeno pro postavy mezi 4.-7. úrovní, ale není to závazné.

Na konci tohoto dobrodružství možná dobrodruzi získají několik krásných koní. Proto jej ber spíše jako odměnu pro své dobře hrající (a zatím chudé) hráče.

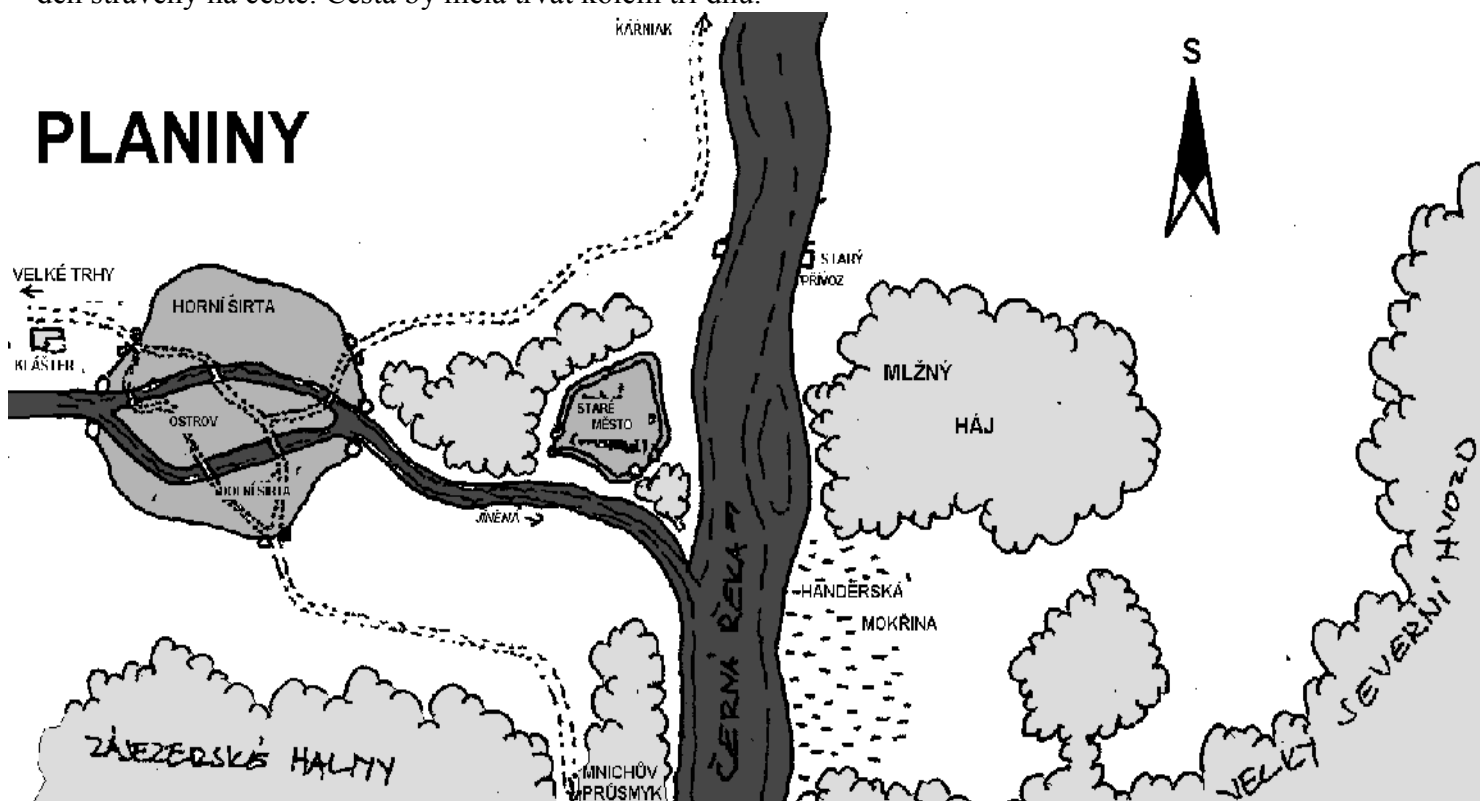
Následující události se odehrávají na Černé ztezce u pobřeží Hasarského moře. Tato ztezka je jedinou přímou obchodní cestou, mezi Sirtou a Karniakem. V těchto končinách panují severské klany. Já pro toto dobrodružství využiji popis klanů, tak jak je popsal ve svých příspěvcích Baru. Ty můžeš bojovníky z klanu Mc Glotorů nahradit nějakými obyčejnými loupežníky.

Ozbrojený doprovod:

Předpokládejme, že se naši hrdinové nacházejí ve městě Sirta. Zde přijmou nabídku, jednoho Fabriána, aby mu dělali ozbrojený doprovod při cestě do Karniaku.

Černá ztezka by sice měla být bezpečná, ale u klanů jeden nikdy neví. Odměna by měla být něco kolem 2zl na den strávený na cestě. Cesta by měla trvat kolem tří dnů.

PLANINY



Musím ještě podotknout, že někde obchodníka po cestě zabít a okrást, je postavám k ničemu. Kupec u sebe má pouze 5 zlatých na cestovní poplatky. Postavy vyplatí, hned co prodá zboží. Zboží může prodávat pouze osoba, patřící k nějakému kupeckému cechu. Takže získané zboží nebudou mít hráči kde prodat. Nicméně, toto dobrodružství je za odměnu, takže si myslím, že něco takového tví hráči neprovedou.

Cesta podél Černé řeky - První den:

Kupec veze jeden čtyřkolový vůz, plný ovsa, tažený dvěma statnými voly. První den tedy urazí zhruba 35 mil. Cesta vede nedaleko od levého břehu Černé řeky a toto území patří klanu Mc Sandů, o kterých se říká, že jsou to velice schopní pašeráci koní. Nicméně opovažte se, to říčí některému z nich do očí! S lidmi vycházejí dobře a neválčí s nimi. Pokud neopustí obchodní ztezku, nechávají všechny pocestné být.

K večeru na druhé straně řeky dobrodruzi uvidí, pozůstatky nedávného boje. U břehu leží několik mrtvol koní i jejich jezdců. Všechny mrtvoly jsou oblečeny v pískově žlutých kyltech. Jasný znak klanu Mc Sandů. S kým bojovali však nevidíte. Nicméně na zemi je více mrtvých koní, nežli jezdců.

Kupec se k tomu vyjádří asi takto: „Někdo napadl klan Mc Sandů. Jelikož je to na hranici s klanem Mc Glotorů, nositelů černých klytů, vinik je na snadě. Nicméně je jasné, že mezi klany vypukne opět válka.

(Tato příhoda je zde proto, aby Mc Glotoři vzbudili pozornost hráčů a uvedlo jim tyto barbary jako nekompromisní zabijáky. Ty tento popis můžeš změnit na loupežné přepadení, které udělali lupiči, o kterých si kupec určitě vzpomene, že tu vlastně řadí.:))

Kupec nabídne hrdinům dvojnásobek dohodnuté odměny, když mu pomohou dostat se co nejrychleji do Karniaku. Jestliže jsou jeho dedukce správné, je on poslední vůz s obilím, který se může dostat do Karniaku. Pak již budou klany ve válce a na ztezce nebude určitý čas vůbec bezpečno.

Pokud budou hráči souhlasit, kupec pojedou do západu slunce a pak na ztezce rozbijí tábor. Pokud nebudou používat příliš velký oheň, proběhne noc v poklidu.



Cesta přes Klanový přivoz:

Na druhý den, lehce v podvečer, se bez problémů dostanou až ke Klanovému přivozu. Zde si klany vybudovali opevněný a jediný převoz přes Černou řeku. Momentálně u něho mají právo vybírat poplatky členové rodu Mc Donald. Ti je za 4 zlaté všechny převezou na obrovském voru na druhou stranu. Nikdo z barbarů s nimi nebude chtít komunikovat (leđa, že by naši hrdinové měli v družině přes 50% zastoupení rasy barbar). Prostě převozníci vyberou poplatek a mlčky a bez problémů je převezou na druhou stranu.

Až vystoupí z voru, můžou všichni zahlédnout, jak se k pobřeží blíží z moře pěkně silná bouřka. Kupec však bude dobrodruhy přemlouvát, aby pokračovali co nejrychleji v cestě. Mají před sebou ještě tři hodiny cesty. Ráno se dostanou na území Mc Glotorů a když sebou hodí, vjedou do bran Karniaku těsně při zavírání městské brány.

„Jestliže bude špatné počasí, tím lepe pro nás. Máme o to větší šanci, že si nás na ztezce nikdo nevšimne.“

Kupec musí hráče přemluvit, aby pokračovali v cestě. Asi po dvou hodinách se od moře přičítá obrovská bouře. Tma. Prudký vítr, provazy vody z nebe, blesk za bleskem. Postavy na sebe budou muset rvát, aby se slyšeli.

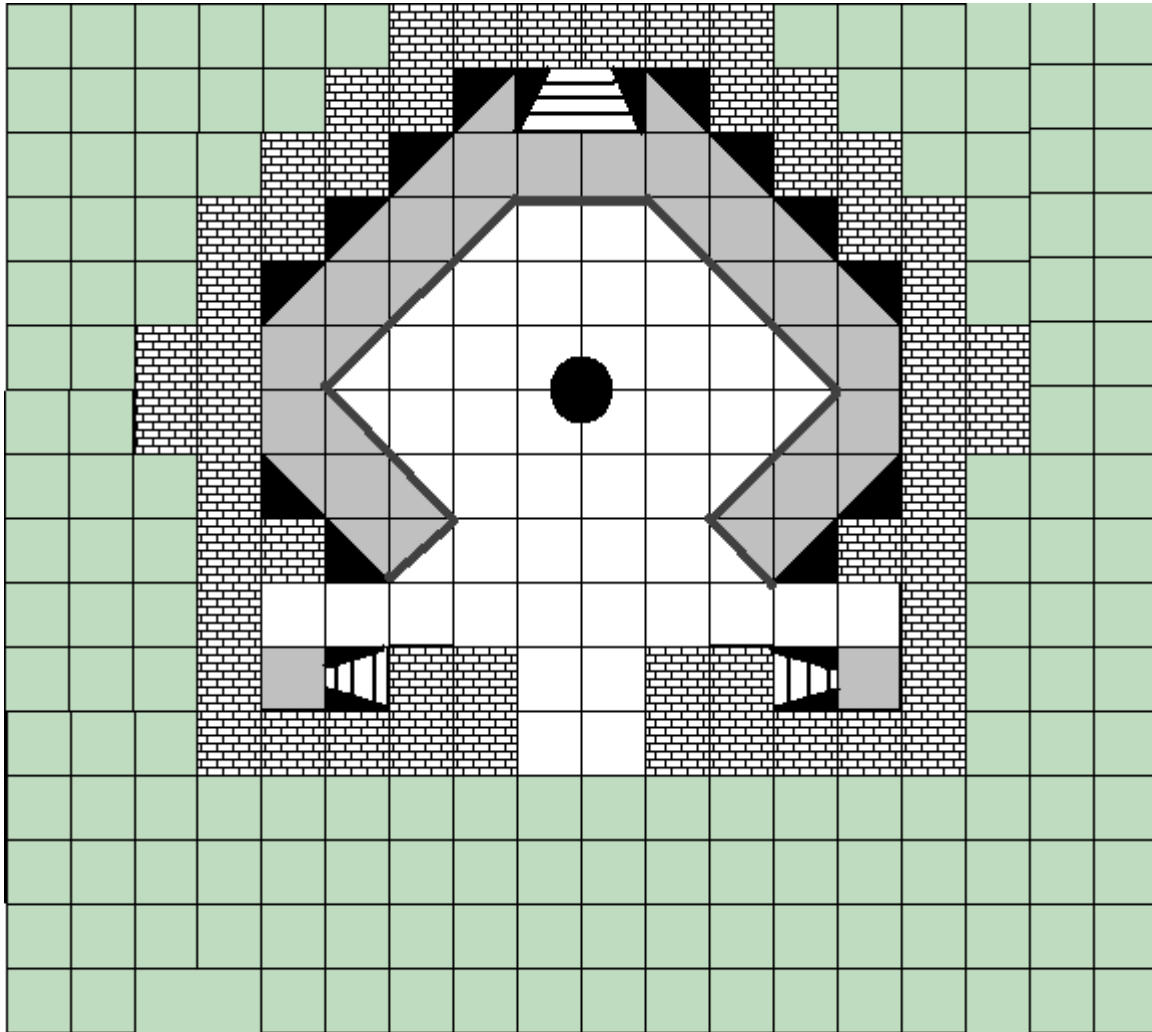
Na planinách se není kam schovat. Žádné stromy, jen travou zarostlé pláně. Cesta se změnila v blátivou past a splynula s okolním terénem. Postavy čeká velice krušná noc. Navíc obilí provlhne a bude k ničemu. Zoufalá situace....

Když tu se nedaleko nich objeví stará strážní věž. Čtvercová stavba, které něco strazilo její horní polovinu stranou. V té slotě nebyla předtím vidět. Je kousek od stezky a navíc díky souvyslému travnímu porostu se tam s vozem jede lépe, nežli na bahnité cestě. Místa je vní dost i pro povoz a ještě další tři k tomu.

Kupec poděkuje bohům a urychleně se k věži vydá. Pokud bude někdo odporovat, stačí mu argumentovat tím neuvěřitelným počasím. Na podporu jeho argumentů, můžou začít padat kroupy.

Stará věž:

Oblast výskytu věže je označen žlutým kruhem na mapě. Proč je tento kruh tak velký si domyslíš z následujícího textu.



Věž byla původně 20 sáhů vysoká, ale čas a počasí na ní zapracovali a horní patro se sesypalo stranou vedle základny. Nyní je tedy o 10 sáhů nižší a z vnitřku nelze vystoupit na její vrchol. Strop v přízemí stále drží, ale místy z krz něj protéká. Je pět sáhů vysoko a podpírá jej kamenný sloup uprostřed místnosti. Vchod nemá žádná vrata a dovnitř dost fouká. Je to však stále o dost lepší, nežli zůstat venku.

Jeden čtverec jsou dva sáhy. Zeleně vyplněné představují pláně. Šedivé znázorňují velice strouchnývělý systém dřevěných nástaveb které kdysi vedly na vrchol věže. Jsou podpírány dřevěnými kůly, zpevněných železnými (zrezlými) obručemi. Jsou zhruba ve výšce dvou sáhu od země. Menší místnůstky po obou stranách vchodu do věže, sloužili dříve jako zásobárna sena a obilí pro koně. Z nich na dvou místech proti sobě vyseli žebříky vedoucí do hroního patra věže, které sloužili jako ostřelovna pro jednoho muže. Vše je však prázdné a nese jasné známky toho, že tu desítky let nikdo nebyl.

Nech hráče se „ubytovat“ a porozhlédnout kolem. U schodiště, naproti vstupu do věže, vede do podzemí tajná chodba. Není příliš těžké ji objevit a otevřít. Na stopu je může přivést to, že voda kapající za stropu protéká zkrz dlaždice na podalze někde do hlubin.

Podzemí věže:

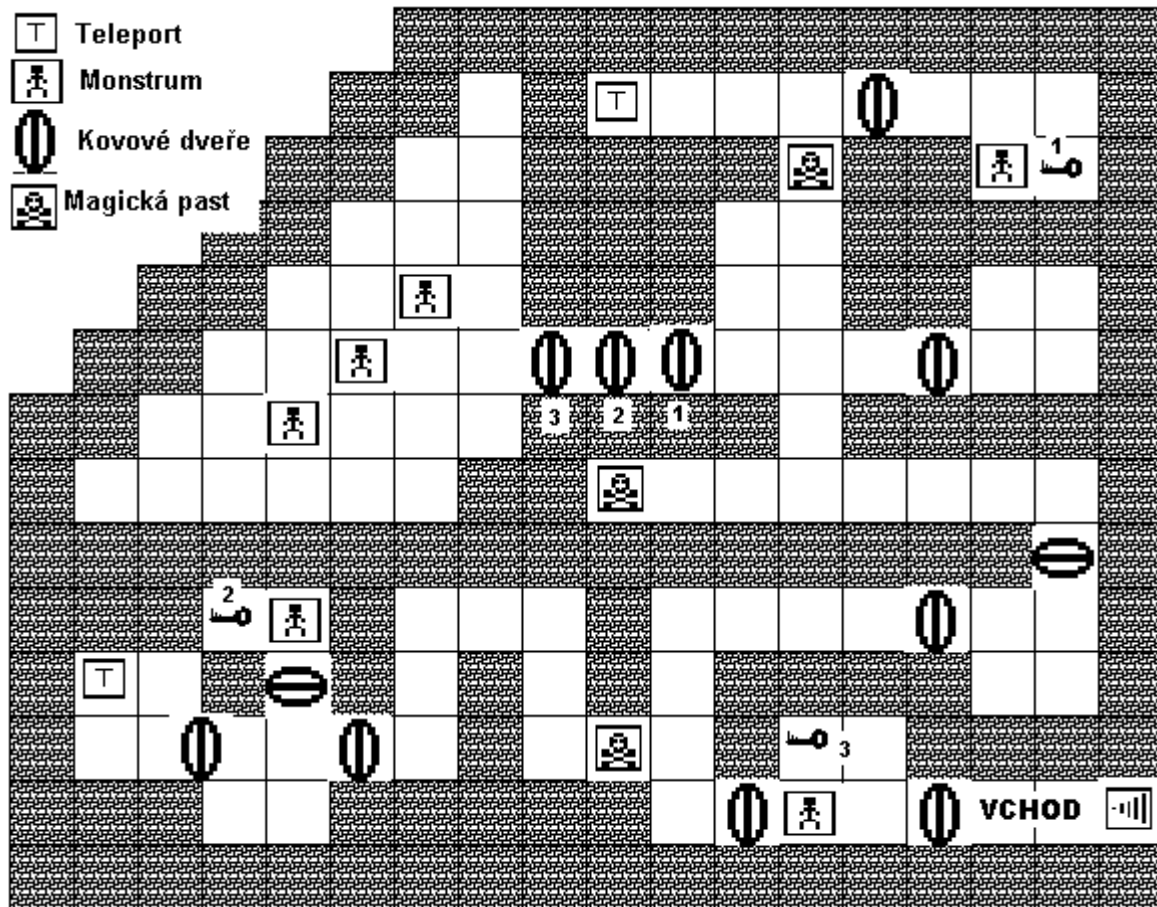
V podzemí se nachází tajná laboratoř, která nese jasné stopy po nějaké hrůzné katastrofě. Vše je roztavené, u stěn jsou obrysy lidí, na zemi je spousta prachu. Nikde však nejsou žádné pavučiny.

Můžeš sem přidat několik monster, skládajících se převážně z různých alchymistických experimentů, které stále ještě žijí. Neměly by však být pro hráče překážkou, spíše by je to mělo všechny přilákat sem do podzemí.

To je velice důležité. Velice ti to usnadní průběh následujících událostí. Hráči usoudí, že musí v

podzemí zlikvidovat veškeré případné nebezpečí. Kupci v současné době nic nehrozí, stále jsou na území klanu Mc Donaldů, kteří se zavázali, že budou chránit obchodníky na této ztezce. (To je podmínkou pro možnost, vybírat peníze za převoz.) Je tedy velice pravděpodobné, že se do podzemí vydají všichni. Kupec sám, nebude nic namítat.

Tato mapa slouží spíše jako inspirace. Podzemí by nemělo být moc velké, ale mělo by hráče na chvíli zabavit.



Celé podzemí je nabito magenergií. Projevuje se jako statická elektřina. Skoro vše čeho se hráči dotknou bude takto „kopat a jiskřit“.

Teleport je stále funkční a je obousměrný.

Monstra jsem již zmiňoval výše. Musí být na nich známky toho, že je vytvořila surová magie.

Kovové dveře (až na ty označené čísly) jsou jenom zapasované a je nutné je vyrážet. Bude to prostě trvat o chvilku déle se skrz ně dostat.

Magické pasti, nejsou pasti jak je chápeme. Jedná se spíše o magické anomálie, jako blesky, ohnivé jiskry, dusivé oblaky, oživlé kameny atd. Vznikli zde jako jakási místa, kde se uvolňuje zbytková magenergie.

V prázdných místnostech můžou hráči nalézt ještě pár funkčních alchymistických lektvarů nebo magických svítek.

Největší místnost je bývalá hlavní laboratoř. Tu musel zničit obrovský žár. Všechno vybavení laboratoře se kdysi rozteklo, jako by bylo jen z vosku. Až pobijí monstra v místnosti a trochu ji prohledají začne se teprve dít něco zajímavého...

Věž se probouzí!:

Podzemí se rozhoří miliardou eliašových ohníčků. Ze země se začne zvedat prach a začne proudit v tenkých pramínkách směrem k východu z podzemí. Dotkne-li se tento pramínek něčeho, obalí to a během chvíle promění v ten samí materiál jako je on. Je-li tento předmět příliš velký, spojí se několik těchto pramínků dohromady. Proces je pomalý, ale nekompromisní.

Postavy můžou zvolit „taktický ústup“ nebo riskovat proměnu v podivný světelkující prach.

Velice nepříjemná návštěva:

Předpokládám, že postavám potrvá projít podzemím minimálně jednu hodinu. Za tu dobu se stane mnoho nečekaných věcí.

Bouře k věži přivane i skupinu 15-ti McGlotorů na válečné výpravě. Je velmi pravděpodobné, že si hrdinové a kupec rozdělali oheň, takže budou barbaři obezřetní a místo si obhlédnou. Když uvidí, že je ve věži jenom kupec nekompromisně jej napadnou a zneschopní.

Předpokládám, že si dobrodruhovému nevezali všechno vybavení sebou a tak barbarům rychle dojde, že tu není sám. Náš kupec je však hrdina a bude tvrdit, že je zde sám. Pokusí se dokonce obchodovat. Obylí osobně doveze do nejbližšího klanového opida, jen když jej ušetří.

V tento okamžik by měli hráči být u tajného východu z podzemí a zjistit, že zde nejsou sami. Vychutnej si na chvíli pocity postupně panikařících hráčů. Prachové prameny jsou již blízko a venku je 15 po zuby ozbrojených válečníků.

Pokud se hráči pokusí o teleportaci, zjistí, že to nejde. Magie se sešla, ale v okamžik kdy kouzelník (nebo kouzelný předmět) vyšle kouzlo, to se (jako by se bálo) opět vsaje zpět do kouzelníka a promění se zpět v magenergii.

Pak se stane něco osudného...

Děsivé finále:

Vůdci skupiny, který McGlortory vede, dojde s kupcem trpělivost a naprosto nekompromisně jej v púlce věty zabije. Podřízne mu krk a v křečích nechá vykrvácet. Do toho mu bude nadávat do jižanských prasat a podobně. V okamžik, kdy kupec skoná, zmizí v podzemí všechny elijášovy plamínky a prachové prameny. Jako by se něco obrovského nadšeně nadechlo a na chvíli zatajilo dech.

Barbaři znejistí a všimnou si jakéso nepřirozené změny. Tasí zbraně a připravují se k boji. Jeden z nich vyvede ven všechny koně.

Mrtvé kupcovy tělo sebou začne na zemi házet. Najednou na něm popraská kůže a vyhřeznu z něho všechny vnitřnosti. Z explodujících kapek krve se začne neuvěřitelně rychle zhmotňovat cosi neuvěřitelně odporého. Hromada svalů a slyzu plná zubatých tlam se žraločními tesáky. Z této masy vystřelí chapadla a chytanou kupcovy voly. To vše se stane během cca 5 kol. (Necelé minuty). Za celou dobu se barbaři v němém užasu ani nepohnou. Věřím, že pokud tuto scénu popíšeš barvitě, budou s otevřenou pusou chvíli koukat i hráči.

Pak se barbaři na monstrem vrhnou. Voly zatím chapadla přitáhnou k Mase a ta je během chvílky pozře. Poté se zvětší o trojnásobný objem, který před chvílí pozřela. Barbaři vedou marný boj. Když useknou jedno z chapadel Masy, z té se za chvíli vylíhne nové. Spustí se obrovský nerovný boj. McGlortorům jejich rodové zásady zakazují opustit své druhy v boji a tak zde všichni zahynou. Chapadla je omotávají, oni se osvobozují a marně bodají své meče do té hroudy masa a tlam. Postupně podléhají chapadlům, kterých je stále více a více...

Tohoto zmatku by měli využít hráči. Rychle se vykrást z tajné chodby a co nejrychleji se dostat ke vchodu. Je nutno podotknout, že pokud budou postavy opravdu jenom utíkat a nestarat se o věci kolem, mělo by jim to vyjít. Monstrem se zatím soustředí jen na barbary a ti zase pouze na něj.

Jakmile všichni hrdinové vyběhnou ven, zjistí, že zde hlídá jeden z barbarů koně. Myslí si, že zdrojem toho křiku uvnitř jsou hrdinové a bez zaváhání je napadne, vyzbrojen bastardem a štítem. Hráčům nezbude nic jiného nežli jej rychle skolit. Zde venku již magie pracuje bez problému.

Věž odchází...:

Jamile hlídající McGlortor padne k zemi zableskne se a ozve se strašlivá ohlušující rána. Někteří koně barbarů se spláší, zpřetrhají své uzdy a utečou do planin i s vybavením barbarů. Několik jich však zůstane a bude pobíhat kolem.

Přestane vát vítr a déšť se zmírní. Na obloze se již neukáže ani jediný blesk. Když se postavy rozhlédnou, zjistí, že věž je pryč. Kdokoliv byl uvnitř, zmizel. Jako by se to vše nikdy nestalo. Věž zmizela a nasycena bude vyčkávat na další neopatrné poutníky.

Je jen na tobě, jestli bude mezi koňmi, kteří zde zůstali i nějaký Tanuiský hřebec. Jelikož klan McGlotorů je mocný, většina jeho lepších bojovníků vlastní takového vzácného hřebce. Pokud je prodají v Karniaku budeme se bavit muset bavit o několika ticících zlatých.

Proto zde znovu upozorňuji, že toto dobrodružství by mělo být pro hráče jaksi za odměnu.

Závěr:

Hráči zde asi počkají až do svítání. Od moře se bude pro změnu valit mlha. Nicméně celkem řídká, tak aby mohli již postavy v klidu dojít až do Karniaku. Po cestě mohou potkat několik protijedoucích karavan a podobných skupinek jako jsou oni. Nesmíme zapomenout, že Černá ztezka je jediná stálá ztezka mezi Sirtou a Karniakem, takže by neměla být opuštěná. Válečný stav klanu Mc Glotor je absolutní čerstvou novinkou a naši hrdinové mohou být prvními zvěstovateli přicházejících potíží...

...POKRAČOVÁNÍ JE UŽ JEN NA VÁS...

Tímto se s DrD loučí Pavel Havránek alias PJ SUP.

„Dobře strávený čas...“