

TEMNÁ SPRAVEDLNOST

O dobrodružství:

Toto dobrodružství volně navazuje na příběh Rybí zub. Jedná se o variaci na dobrodružství Kletba Tanuiských Šamanů. Nyní je však ve hře bratrovražda.

Následující popis je určen pouze pro PJ. Závěr dobrodružství nechávám otevřený, protože nevím jak se tví hráči rozhodnou a jak se získanými informacemi naloží. Buď spálí tělo oběti, potrestají vraha osobně, nebo ho duchovi vydají.

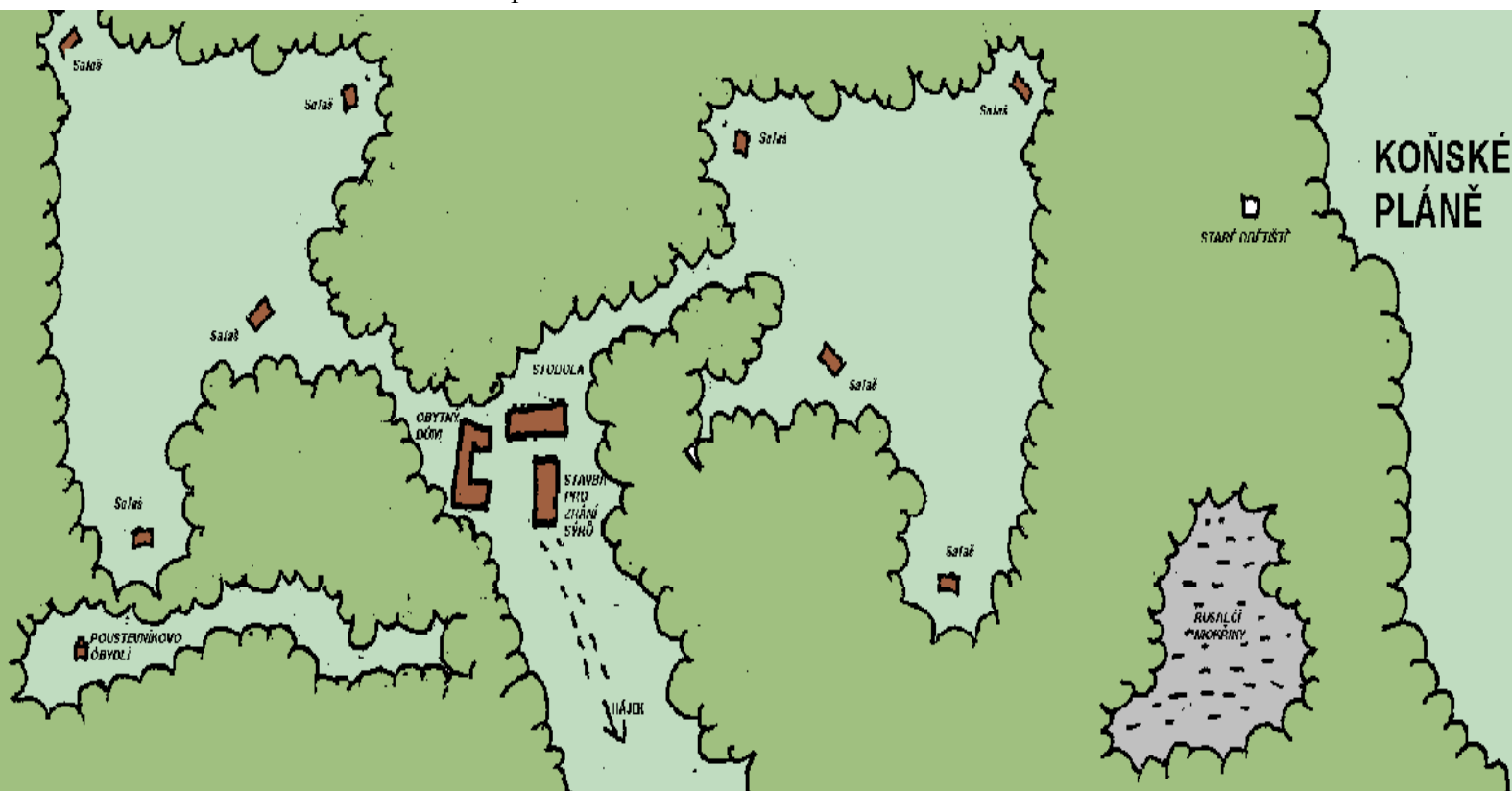
Malá službička:

Předpokládejme tedy, že se naši hrdinové vydali s Leonardem zpět do Tarathova Lože. Zde si mohou den odpočinout. Následujícího dne, brzy ráno je osobně navštíví Armin Ador. Jeho přítel, sedlák, hobit Šíc, se měl již před třemi dny dostavit se svou pravidelnou zásilkou kořeněného sýra.

Jelikož má příliš mnoho práce s Leonardem na onom Magickém zubu, chce dobrodruhy poprosit, jestli by se nezajeli podívat, co se s ním stalo. Jednalo-by se zhruba o tři dny. Zaplatí jim stejnou rentu, jakou si dohodli s Leonardem. Věřím, že hráči stejně nebudou mít nic zajímavějšího na práci a nebudou proti si udělat takový malý placený výlet přes hobítní chmelnice.

Cesta na Šícovo hospodářství:

Hráči pravděpodobně zvolí nejkratší cestu a to přes pláň do Suchého dolu, odsud přes Kradla a Hájek. Zde pravděpodobně přenocují a k ránu dojdou po dalších 15 mílech k Šícovu domu a pastvinám.



Uvítání u Šíců:

Na Šícově statku pracuje celá rodina Šíců. Šíc a jeho stará matka, veselá manželka, dvě rozhošné dcery a jeden zasněný synek. Navíc jim jednou do týdne chodí pomáhat dva mladí hobiti z Hájku.

Dostane se jim mírného přivítání, ale když postavy prozradí, kdo je posílá, přístup se změní na vřelejší. Hrdinové se dozvědí, že se tady po okolí toulá medvěd nebo vlk zabiják. Zprvu se stratilo jen pár koz. Nastražili tedy několik pastí, ale nic. Za týden jim zmizela další.

Jenže poté to přišlo. Poslední čtyři noci po sobě nacházejí několi mrtvých kusů svých zvířat. To zvíře tu ovci rozsápe na kusy a pak se prostě vypaří. Venku má jen pár koz. Chce tu bestii chtít. Pastvina je v největší síle a on si nemůže dovolit krmit kozy v chlívkách. Musí je vyhnat na pastvu. Jenže je na to sám. Děti ani ženu nemůže vystavit nebezpečí. Jeho žena jezdí vždy na neděli do hájku a prodává sýr, který jim ještě zbyl. Nemůže po ní chtít, aby dovezla pravidelnou zásilku panu Arminovi.

Nyní se asi hráči nabídnou, že by mu s tím vzteklým medvědem či vlkem, mohli pomoci. Šíc nebude proti a za pomoc při hlídání nabízí ubytování a jídlo (a to jídlo je vynikající!).



Setkání s poustevníkem:

Až se budou porozhlížet po kozích pastvinách (nenajdou žádné medvědí nebo vlčí stopy), potkají starého poustevníka. Ten bude z prvu zaražen a bude se chovat trochu plaše. Představí se jim jako starý poustevník, který odvrhl své jméno a stal se bezejmým. Žije zde mimo civilizaci již 10 let.

Když se ho postavy přímo zeptají, zda-li neví něco o těch mrtvých kozách, sdělí jim své podezření. „Bohové vás sem zavedli cíleně! Nedaleko odsud je staré obětiště. Víím, že je prosáklé zlou druidskou magií. Ta mohla oživit nějaké monstrum, které tu po nocích straší. Nebylo by od věci, kdyby jste to místo o půlnoci šli prověřit.“ Ochotně jim ještě popíše, jak se k místu dostat. Sám tam však nevkročí. Z toho místa se ozývají stále zmučené výkřiky obětovaných.

Co ví o poustevníkovi Šíc?



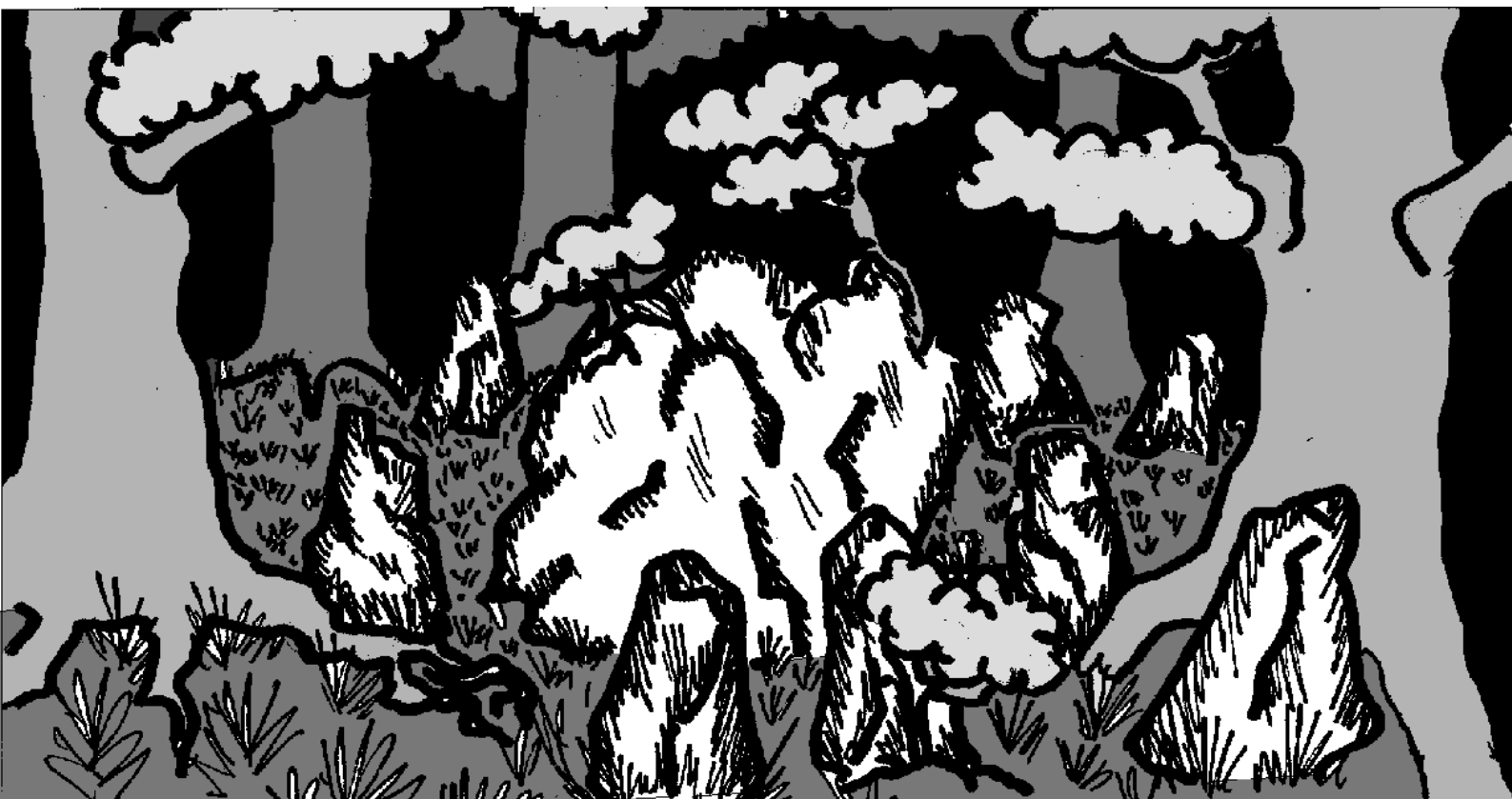
O starém poustevníkovi ti můžu říct, že je to tichý muž. Byl tady již před deseti lety, když jsem získal tyto pozemky a rozhodl se zde založit rodinu. Jmenuje se prý Samson a o své minulosti mi nechce nic říci. Vyzná se však v léčení a občas mi pomůže s nemocnými kozami. Jediné co za to chce je, abychom jej navštěvovali pouze v případech nouze. Prostě tam na té mýtině chce dožít sám. Respektujeme to, přeci jenom se vyzná v léčení a nic za to neplatíme. Už tak čtrnáct dní jsem se s ním neviděl. Občas jej nezahlednu ani měsíc. Myslím si, že v minulosti sloužil u armády. Ale nemám tušení u které.

Poustevníkův příbitek:

Skromná chýše ze dřeva a hlíny. Vybavení chýše odpovídá přesné představě poustevnického života. Jen příčna, jeden kotlík, jedna lžice (vše vlastní výroba). Pár knih, zaobírající se náboženstvím přírodních duchů. Nic nebezpečného nebo temného. Pokud však někdo za poustevníkovi nepřítomnosti prohledá chýši pořádně, najde zlodějské náčiní a boty z rysí kůže (magické tichošlapky pro zloděje), krátkou kuši a několik dýk. Vše je zakopáno v zemi, v jednom z koutů chýše.

Pokud jej konfrontují s těmito důkazy, přijde poustevník s historkou, že měl velice hříšné mládí a zde vlastně činí jakési pokání za své nečestné skutky.

Průzkum starého obětiště:



Hrdinové se půjdou na obětiště určitě podívat. Za bílého dne ani nejde pořádně poznat, co se zde kdysi odehrávalo. Jen několik křovím zarostlých úzkých nízkých kamenných menhirů postavených kolem nějakého velikého bludného kamene. Když zavane vítr správným směrem, ozve se tajemné a táhlé zakvílení. Tento zvuk vydává tajný vstup do hrobky pod bludným balvanem. Funguje to podobně, jako když foukáte do skleněné láhve. Pro neznalé to však zní, jako nárek nešťastných lidí, kteří byli na tomto místě obětováni.

Pokud prozkoumají místo, které fungovalo jako obětní kámen, najdou pod ním tajnou úzkou chodbu vedoucí do hlubin země. Nachází se zde hrobky ještě z dob temného šarlatánství. Jakási heretická frakce druidů. Vstup byl zapastřovaný, ale už je někdo deaktivoval (zvěř). Hroby jsou vykradeny (dobrodruzi), ale v jedné z nich se skrývá nemrtví Stín. Hráči jej asi zabijí a poté budou chtít oznámit tu novinu Šícovi. Jenže na vchod nečekaně padá jeden z menhirů a zablokuje výstup na povrch. Hráči budou muset využít pouze své schopnosti, aby se odsud dostali.

Velice stručný popis podzemí pod hrobkou:

Hrobku si nechal vystavět vůdce sekty Uctívačů Černého Pegase, na jehož jméno si již nikdo nevzpomene (cca před 300 lety).

Do hrobky se nechal uložit spolu se zaživa pohřbenými manželkami (přes 10) a 10 nejvěrnějšími bojovníky (taky zaživa, ale ti šli dobrovolně). Poté se sekta rozpadla (jak už to bez hlavního vůdce bývá) a upadla v zapomnění.

Z našeho vůdce sekty se postupem času stal nemrtvý Stín. Není však schopen vstoupit do místnosti A, kde jsou ochráněny znaky knížecích kněží.

Nechá hrdiny prozkoumávat hrobky a ve správný okamžik zaútočí na některou postavu zezadu. Poté se rozplyne mezi stíny a bude zase vyčkávat.

Vzniká tak velice zajímavý souboj, kdy se budou muset hráči bát každého stínu. Budou muset vymyslet nějaký trik, jak se Stínu zbavit.

Jeskyně je vykopána do hlíny. Chodby a místnosti jsou obloženy a zpevněny kvádry z pískovce, na kterých je sem tam vyobrazen motiv letícího okřídleného koně. Strop je dva sáhy vysoko a visí z něho kořeny stromů. Dá se však mezi nimi bez problémů protáhnout. Všechny dveře jsou z kamene, který se dá při vynaložení menší námahy odvalit „do stěny“. Po chvíli se vrátí na své místo.

Místnost A:

Tato místnost je celkem zachovalá a na podlaze jsou zcela zřejmé rýhy v zemi. Jsou to runy, které sem po válce s druidy vyryli kněží. Fungují jako pečeť proti případnému zlu, které by mohlo z hrobky vystoupit. Takové runy se dají najít téměř u každé takovéto stavby. Pokud je v družince nějaký znalec kněz, shledá, že jsou stále účinné.

Místnost B:

Na zemi je spousta kermamiky, mezi nimi jsou však ještě nezničené džbány. Zde věřící měli chodit skládat obětiny svému božskému vůdci.

Místnost C:

Zde je falešná vůdcova hrobka. Je v ní umístěna jedová plynová past. Jestli bude po tolika letech funkční, nechám na tobě.

Místnost D:

Zde, v zrezivělých železných rakvích, leží vůdcovy manželky.

Zde by měl zaútočit spíše náš Stín.

Místnost E:

V této místnosti leží deset koster ve zrezivělých zbrojích. Bojovníci po uzavření hrobky, ještě tři dny hlídali a poté všichni vypili jed (fanatismus je hrozná věc...).

Místnost F:

Zde jsou uloženy ostatky vůdce. Jsou tu zlaté šperky a pár drahých kamenů. Může tu být i nějaká prokletá zbroj nebo zbraň.

Místnost G:

Sem se uložili věci, které budou ženy potřebovat v posmrtném životě, kde budou pečovat o svého božského vůdce. Kuchyňské potřeby, různé vonné oleje, šatstvo atd.

Takže nakonec hráči udolají Stín, ale zjistí, že cosi zavalilo vchod do hrobky. Kámen, který se na vchod svalil, váží něco kolem 1000 kg. Je jen na hráčích, jak se odsud vyhrabou. (Buď to doslova, nebo se spíše teleportují).

Pokud hraničáře napadne prozkoumat okolí spadlého menhiru, zjistí, že jej někdo svalil pomocí sochoru. Lidské stopy vedou k Šicovu statku, kde se však ztratí mezi stopami rodiny Šicových a koz.

Copak je to s Dalimilkem?:

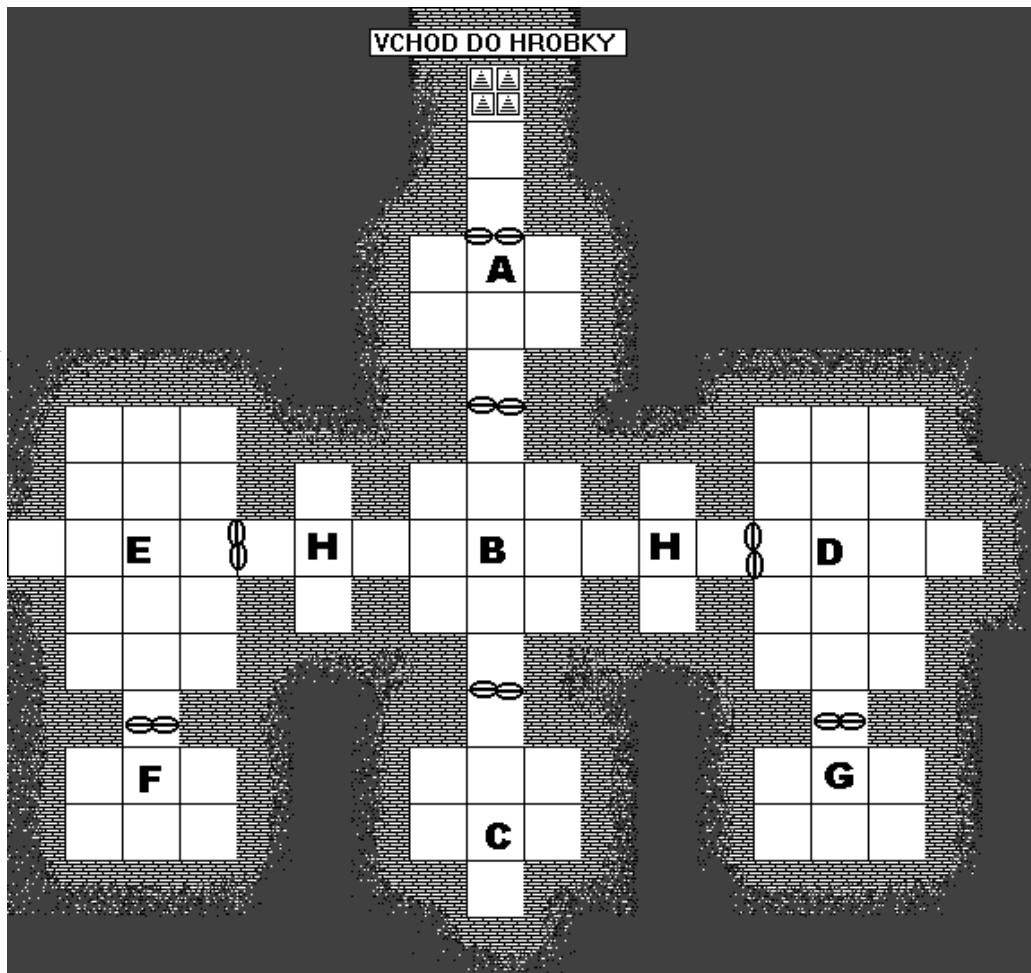
Je však pravděpodobné, že hráči budou považovat tuto dobrodružství za vyřešené. Kozy napadal Stín z obětiště a ten kámen asi spadl omylem (nebo aby nám to PJ udělal těžší!). Až toto sdělí Šicovým, ti samou radostí udělají takovou menší oslavu a vytáhnou velice dobrou (a silnou) ořechovici.

Při oslavě si určitě některá z postav všimne, že se radovánek neúčastní Dalimil. Pokud se o tom zmíní Šicovy, ten mu trochu smutně prozradí, že se takhle občas vytratí. Ráno se však vždycky vrátí. Je unavený a většinou od bláta. Nikdy jim neprozradil kam chodí. On je tak trochu duchem nepřítomen a v podstatě nemluví. Takto to dělá už někde přes čtyři roky. Většinou kolem úplňku. Ten starý poustevník říkal, že mu v tom nemáme nijak bránit, že by se to jen zhoršilo. Po čase si na to již rodina zvykla a já se smířil s tím, že můj syn grunt převzít nemůže. (Mám však ještě dvě hezké dcerky a ty se můžou dobře provdat:)).

Oslava se protáhne až do pozdní noci. Ráno však najdou Šicovy dcerky nedaleko statku roztrhaného medvěda. Velice čerstvě roztrhaného medvěda. Musí tu být ještě něco dalšího...

Pátrání pokračuje:

Hrdinové se asi rozhodnou, že na příští noc budou hlídat ony chlívky na pastvinách. Pravděpodobně si požádají o nějaké živé návnady. A i tuto noc, něco napadne zvířata a hrdinové mají konečně spatřit o koho jde. Vypadá to jako duch a v ten okamžik co zabije návnadu, zklamaně zavýje a rozpline se ve tmě. Dobrodruzi by neměli mít šanci zasáhnout. Tuto noc se už přízrak neukáže. Až se budou vracet na Šicův statek, zahlédnou jak se tanečním krokem vrací do svého pokoje Dalimil. Zítra je úplňk a tak asi postavy napadne, příští noc Dalimilka sledovat.



Místnosti H:

Zde jsou uloženy pasti. Ze stropu se uvolní velký kvádr a spadne na toho, kdo zatíží dlaždici pod ním. Pasti však asi nebudou pracovat na 100%.

Očarováný synek:

Šícův, trochu duchem nepřítomný synek má jedno malé tajemství. Jednou, když byl malý se otci stratil a došel až do nedalekých mokřin, kde spatřil Rusalky. Nyní každou noc, když se blíží úplněk, se tajně vytrácí z domu a přesouvá se k nedalekým mokřinám, kde u staré vrby tančí rusalky. Nebojí se jej a on s nimi tančí až do rána. Poté se špinavý a vyčerpaný vrací zpět domů.

Je důležité, aby si toho některý z hráčů všiml. Dalimil je totiž dovede místo, kde se nachází rozuzlení tohoto příběhu.

Půlnoční návštěva rusalek:

Asi tak dvě hodiny před půlnocí, vyrazí opět Dalimil za svými rusalkami. Je nepravděpodobné, že by si všiml nějakých pronásledovatelů. Půjde přímou cestou až na mokřiny. Počká až se objeví rusalky a hned k nim poběží tančit. Rusalky jej k sobě vezmou do tance. Začnou tančit kolem staříčké vykotlané vrby.

Pak si všimnou přítomnosti cizích pozorovatelů (hrdinů), pomocí magie je k sobě přitáhnou a donutí tančit do bezvědomí. Hrdinové tedy budou skotačit a juchat kolem staré vrby. Postupně se dostanou do deliria, kdy se jim bude zdát, že z vrby vystoupila samotná podstata nenávisti a pokusila se je zabít pak odplula kamsi do noci.

Ráno se probudí se svítáním a velice (velice!) unaven pod onou vrbou. Až se budou naši nedobrovolně tančící dobrodruzi pomalu sbírat a chytat na cestu zpět, určitě si všimnou, že v té vykotlané vrbě něco je.



Nečekaný nález:

Ve vykotlaném dubu je lidská mrtvola. Je již trochu zralejší, ale postavy s jistotou poznají obličej mrtvého. Je to Samson. Ten poustevník, kterého potkali už na začátku. Ale tělo je tu určitě déle jak týden. Nastává tedy otázka, koho to doopravdy tuhle potkali? Je tedy jasné, že si nyní hrdinové budou chtít promluvit s „poustevníkem“, kterého před třemi dny potkali u pastvin.

Co se tu doopravdy děje?

Starý poustevní Samson, který zde již 11 let žije, měl totiž mladšího bratra Chevila. Z něho vyrostl rabiját a zloděj. Netrvalo dlouho a Chevil byl zadržen a uvězněn v Karniaku. Poté rok čekal na popravu. Jenže nedávno se mu s obrovským štěstím podařilo utéci. Kde jinde se schovat, nežli u svého staršího bratra. Ten však nebyl vůbec nadšen tímto setkáním. Nicméně vzal svého bratra pod ochranu křídla. Jenže Samson jedl pouze kořínky a rostliny z lesa. Vůbec žádné maso. Tak Chevil ukradl kozu z nedalekého velkého stáda a konečně se najedl. Bratrovi samozřejmě nic neřekl. Jenže, když si pořídil takto oběd po druhé, přistihl jej jeho bratr. Samson byl velice pohoršen tím, že jeho bratr okrádá toho dobrého hobita Šíce. Navíc mu bratr předtím slíbil, že se bude postit, aby mu bohové odpustili. Vše vyústilo ve velice ostrou hádku a Chevil Samsona v záchvatu vzteku zabil.

Poté vzal bratrovo tělo a vláčel jej lesem až narazil na staré mokřiny. Uprostřed nich, byla jedna stará dutá vrba. Hodil tedy Samsonovo tělo do její dutiny. Hned jej napadla myšlenka, že lepší krytí si ani nemohl přát. Převezme bratrovu identitu a ty hobití sedláci mu vždy dosvědčí, že zde žije již dvacet let. A jak si usmyslel, tak také udělal. Vyrobil si falešný vous a vlasy, oblékl si staré bratrovi (vlastně moje) šaty a svou minulost (zlodějské nádobíčko) zahrabal v bratrově (tedy v mojí) chýši.

Po čtyřech dnech schovávání mu došlo maso a tak si vyrazil na pastvinu obhlédnout svou budoucí večeři. Jenže se setkal s nějakými podivnými individui. Ptali se jej na nějaké zvíře, co tomu hobitímu sedlákovi krade ovce. Nemohl dopustit, aby na něj přišli jenom proto, že musí jíst. Napadlo jej však jak situaci elegantně vyřešit. Kus za východními pastvinami je staré obětiště i s hrobkou. Náhodou jej objevil, když utíkal z Karniaku za bratrem. Uvnitř nic zajímavého nebylo. Jenže, kdyby se na ten vchod svalil jeden ten stojící kámen, uvěznil by tam kohokoliv navždy. Navnadí tedy ty žoldáky na ono místo. Opatrně je bude sledovat a až sestoupí dovnitř, pomocí dubové větve převrátí nejbližší menhir přímo na vchod.

Jenže ti žoldáci se dostali nějak ven. Rozhodl se tedy již nic nedělat a zůstat chvíli jen na těch kořínkách. Když se žádná koza chvíli nestratí, určitě odtáhnou pryč. Určitě nepoznali kdo doopravdy je.

Jenže Chevil nemohl tušit, že tělo svého bratra uložil na magickém místě. Ona vrba je velice stará a je propojena se samotným vědomím Velkého Severního Hvozdu. Pět dnů kolem úplňku zde vždy tančí rusalky a vkládají do vrby svou magii.

A tak se stalo, že silně v přírodní živli věřícímu Samsonovi bylo umožněno z části se vrátit zpět na svět živých, aby se mohl pomstít svému bratru. Jenže Samson vidí pouze duše žijících bytostí. To jsou jakési obláčky, různých barev a velikostí. Každou noc má jeden pokus.

(Ber to tak, že je to slepý duch a nepozná svůj úspěch, dokud duši nevyrvе z těla). To znamená, že zatím napadá všechno živé, co mu přijde první do cesty. To znamená kozy, na východních pastvinách. Nicméně se postupně učí. Přestal zabíjet první maličké duše, které potká. Vzal si tu první větší, jenže tomto případě zabil medvěda.

Poslední noc, (tedy tu, kdy dobrodruhově sledovali Dalibora a dali si nedobrovolný taneček) měl pocit, že kolem jeho hrobu jsou nějaké nové duše. Jenže rusalky jej k nim nepustili. Velice jej to rozlobilo a tuto noc promarnil. Příští noc však už bude vědět, jak vypadají ty nové duše.

A první v cestě je Šícova rodina. Upřímně věřím, že sem se už nestihne dostat a že naši hrdinové zasáhnou.

Jak to může asi dopadnout?:

Hráči se určitě okamžitě vydají navštívit poustevníkovu chýši. Jakmile je Chevil uvidí, pokusí se utéci a poté s s hrdiny pustí do boje. Ber jej jako zloděje na cca 3-4. úrovni. Musím však upozornit, že Chevil stále netuší, že se jeho bratr vrátil jako duch. Myslí si, že po něm jdou dobrodruzi za ty dvě kozy, které ukradl.

Zde stručně popíši tři varianty jak by mohlo dobrodružství skončit. Nicméně to může dopadnou všechno úplně jinak, vážně záleží jak se budou tví hráči chovat.

1) Ideální zakončení dobrodružství: Pokud jej zajmou, nakonec z něho dostanou, kdo doopravdy je a co udělal se svým bratrem. Jediné správné řešení je Chevila dovést ke staré vrbě a přivázat jej k ní. V noci si pro něho pratr přijde a odnese sebou do záhrobí.

2) Není to tak temné, ale také to tak jde: Pokud jej však zabijí, Samson se bude zjevovat každou noc a hledat svého bratra. Aby se ducha tedy zbavili, budou s ním muset bojovat. Nejdříve musí spálit Samsonovo tělo a poté se utkat s jeho duchem. Měl by to být velice těžký boj. Duch bude zranitelný jen některými zbraněmi atd.

3)Doufám, že takhle to neskončí: Pokud však neudělají nic, duch nejdříve vybije, rodinu Šíců. Chevil se rychle spakuje a zmizí pryč. Jednoho dne se duch dostane až k Hájku. Až se to rozkřikne, půjde si to s ním vyřídit nějaká konkurenční skupinka dobrodruhů.

Závěrem:

Pokud Šicovi přežijí toto dobrodružství bez nějaké vážné úhony, odveze je David Šíc osobně, až do Tarathova lože i s extrazlevněnou dodávkou kořeněného sýra a pár soudky domácí ořechovice. Osobně je pak ještě před Adorem a Leonardem vychválí.

Dobrodružství se však může odvíjet v jiném rytmu a v jiném sledu událostí. Hrdinové můžou nejdříve zahlédnou Samsonova ducha, pak můžou potkat Chevila a ten je pošle k Obětišti. Tam potkají Dalibora jak jde k nebo odchází od rusalek. Možnosti průběhu tohoto příběhu je mnoho, ale věřím že, když už nic, doufám, že vás inspirovalo k nějakému podobnému a vám více vyhovujícímu...

...POKRAČOVÁNÍ PŘÍŠTĚ...