

*„I když obecně platí,
že železo odpuzuje magii, duchy a všechny ostatní
zlé entity,
platí též, že každé pravidlo má svou výjimku.
Osobně jsem se setkal s démonickými stvořeními,
které se oblékaly do železa a nic zlého se jim nedělo.
Vzpomeňte si například na Kovového netvora z Blatných plání,
Bizmanského Obra nebo Černého Toma z Lexleyských dolů,
a také na nejstrašnější z nich všech.
Bytost známá pouze jako...“*

Železné boty

*„Můžeme jednoznačně prohlásit,
že Železné boty patří k nejkrvelačným stvůrám v Severní Tarii.
Přebývá ve starých věžích s temnou minulostí,
lovíce nic netušící pocestné.“*

Ervin Hója.

Dobrodružství se odehrává na úpatí Bílých vrchů v provincii Niedar.
Je určeno pro postavy od 3-5 úrovně.
Text psaný takto: Je určen hráčům
Text psaný takto: Je určen PJ.

ÚVOD:

Je krásný letní den, slunce vám příjemně ohřívá záda a před vámi jsou vidět Bílé vrchy. Zelené kopce s bílou špičkou, do kterých vás vede kamenná cesta, působí krásným dojmem. Pomalu jdete přes malý kopeček a cesta poté zase klesá dolů do malého údolí...

VĚŽ:

Vyšli jste na onen malý kopec a před vámi se objevila velká, stará, kamenná věž, obehnaná mechem zarostlými polorozbitými hradbami. Nad zhrouceným vrcholkem věže krouží hejno krkavců. Věž je postavena z kamenných kvádrů a na každé straně věže jsou dvě díry ve tvaru stojícího obdélníku. Patrně působily jako okna.

Po bližším průzkumu jste zjistili, že hradby kolem nejsou ani tak hradby, ale spíše pouhé zbytky stěny, která byla postavena kolem celé věže. Zarazilo vás několik náhrobků v těsné blízkosti u věže...

Podmínkou tohoto dobrodružství je, že postavy budou chtít vstoupit do věže. Pokud se jim nebude chtít, můžete jim k tomu trochu pomoci, například tím, že jak budou postavy kolem věže přecházet, ozve se z věže žalostný pláč nebo výkřiky o pomoc.

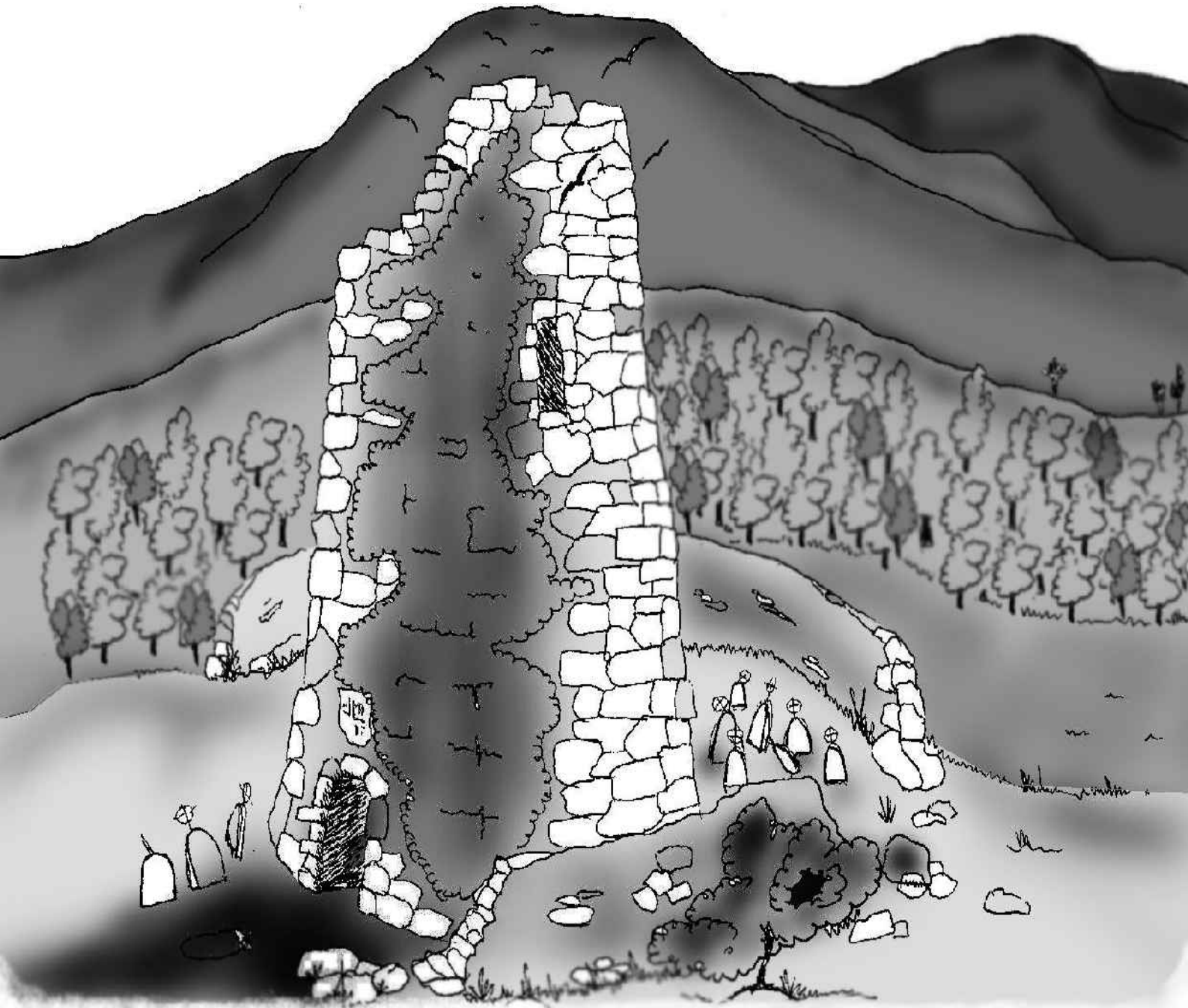
Od kamené cesty se odděluje malá pěšina, která vede až ke vchodu do věže. Je vidět, že ve vchodu do věže byly kdysi dveře, ale nyní tu je již pouze prázdný otvor. Nad vchodem do věže je v kamenném kvádru nějaký znak, je ovšem zarostlý mechem a tudíž nerozeznatelný.

Mechu na znaku se může zbavit jen postava s velikosti C. Ostatní tam nedosáhnou. Navíc tento znak nehraje žádnou roli. Znak vypadá jako kříž v kruhu z růží.

Vstoupili jste do věže. Je zde tma, ale vy vidíte díky několika paprskům slunce, které přes vchod osvětluje malou kruhovou místnost. Nalevo od vás jsou schody nahoru.

Udělalí jste dalších pár kroků, aby jste se do místnosti vlezli všichni. Ale při každém kroku vám něco praská pod nohama. Podívali jste se na to, co to je.

Plno kostí, lidských kostí, vám praská pod nohama při každém novém kroku. Sotva jste se vzpamatovali jste uslyšeli nějaké šubnutí...!



Na postavy z vrchu spadne více jak 6 oštěpů s železnými hroty. Je to Past na Obratnost s nebezpečností 9. Pokud se postavám nepodaří uhnout budou zraněny za 1k10 +3 životy.

V tu chvíli co na vás spadly oštěpy, se někde z vrchu ozval hrozivý smích. Smích ne a ne ustát.

Postavy mohou teď zbaběle utéct. Můžeš zase použít ženský pláč, aby se vrátily. Pokud ovšem odejdou bude to konec tohoto dobrodružství. Věřím však, že budou chtít přijít tomu smíchu na kloub. Pokud tedy neutečou pokračuj.

Smích náhle přestal... Ticho, které potom nastalo je až strašidelné...

Postavy by si měly zapálit pochoděň nebo lucernu.

Jdete po zaprášených točitých schodech pořád nahoru a mijíte první okno. Nic zvláštního se neděje. Slyšíte jen jak vám buší srdce strachem. Jdete dál a pořád se nic neděje.

Můžeš to trochu zdramatizovat nějakým netopýrem. Nebo mouchou zlodějkou.

Mijíte další okno, když před vás náhle padá velký kamenný kvádr a rozbíjí se o schody.

Chvilíčku čekáte, ale nakonec jdete dál.

Najednou se ozve chraptivým slabým hlasem „Pojd'te blíž, jen pojd'te!“

Nechej postavy připravit se na cokoliv, ale musíš rychle pokračovat, jinak atmosféra zmizí.

. Jdete pořád dál, kdež už vidíte nad vašimi hlavami nebe. Poznali jste, že se blížíte už úplně k vrchu věže. Zbývá jen pár schodů. Srdce vám tluče jako kdyby mělo puknout.

Zase se ozve ten hlas který říká „Prohraj nebo přežij, třes se o život, vždy se ale vyvaruj mých železných bot!“

Při posledních slovech se nad prvním z vás objeví postava, celá v kůži, vidíte jen malé červené očka a obrovské železné boty které směřují přímo na prvního z vás!

Postavy by měly být překvapené a první by tudyž neměla mít možnost se bránit. Pokud goblin zasáhne postavu železnými botami bude zraněna za 3k6 žt.

Dobrodružství by mělo skončit smrtí goblina nebo smrtí postav. Ovšem pokud postavy goblina zabijí naleznou na vrcholku věže víc jak 150zl. Které vzal všem svým obětem. Také nějaké vybavení ale už nepoužitelné.



Do dobrodružství můžeš zasadit ještě pár netopýrů nebo mouchy zlodějky které tady okrádaly mrtvé pocestné.

Goblin ŽELEZNÉ BOTY

Životašchopnost: 3

Obrané číslo: 2 + 3 (kožené brnění)

Útočné číslo: 4 (kopy)/+3k6 (železné boty)
3/+2 (pařáty)

Velikost: B

Intelligence: 9/-1

Zkušenost: 300

Poklady: 0/150

Nutno podotknout, že goblinovu pověstnou obuv, mohou prodat jako trofej v nejbližším městě. Nebylo by také na škodu, kdyby o Železné boty, slyšeli několik dobrodružství dopředu, třeba od nějakého vozky či kupce.

KONEC