

ZROZENÍ PŘÍZRAČNÝCH ŠTVÁČŮ

Toto dobrodružství je určené pro kladné postavy maximálně na 4. úrovni. Scénář předpokládá, že hrdinové mají prozatím nouzi o práci a tak budou brát i finančně nevýhodné nabídky.

POZADÍ DOBRODUŽSTVÍ:

Toto dobrodružství je inspirováno popisem Šelmových blat a Šelma mostu z modulu Záhvozdí. Stručně vypráví o čtyřech starých trpasličích veteránech, kteří pátrají po tajemném talismanu, patřícího lapkovy Šelmy. Amulet (nebo talisman) prý pomáhal ochraňovat před divou zvěří v blatech.

Nyní si jsou již jisti, kde je Šelma pohřben. Všimli si totiž, že i když jsou šelma blata plná podivných monster, je Hloc jediný bez problémů. Na jeho chýši nikdy nezaútočili žádní predátoři a je to už hodně let. Optali se tedy jednoho theurga ve městě (za dost zalata byl ochoten zeptat se sfér) a dostali jasnou odpověď. Šelmův hrob je ve skále pod velkou staletou vrbou.

Jenže kolem té vrby si postavil svou chýši Hloc Malek se svým synem. Hloc, starší 50-ti letý člověk, který zde vyrábí z rašeliny palivo pro lidi ve městě. Jelikož trpaslíci nejsou žádní hrdlořezové napadlo je, že by mohli toho dědu nějak vystrnadit. A tak je jednou u karet napadlo, že by mohli začít strašit. Nejdříve použili různé zvukové efekty, které se naučili ve válce s druidy. To, ale na staríka neplatilo. Tak si vyrobili světélkující hábity a zdálo se, že to už s dědou trochu otrásl. Na potřetí chystají přidat ještě smrduté dýmovnice, ale nebudou počítat s tím, že si Hloc sežene družinku dobrodruhů, tvých hráčů.

Technická poznámka: Následující popis neobsahuje žáné, přečti hráčům nebo nějakou přímou řeč. Následující text je jen a jen pro PJ. Jelikož vím, že většinu dobrodružství si musí setejně PJ upravit podle naturelu a složení svých hráčů, popíšu prostě jak by mělo dobrodružství postupně probíhat. Proto jej popíši jen tak v „kostce“.

DĚJ PRVNÍ: Setkání s Hlocem Malekem



Příběh začíná u bran města Drogad. Některá z postav bude svědkem následující události.

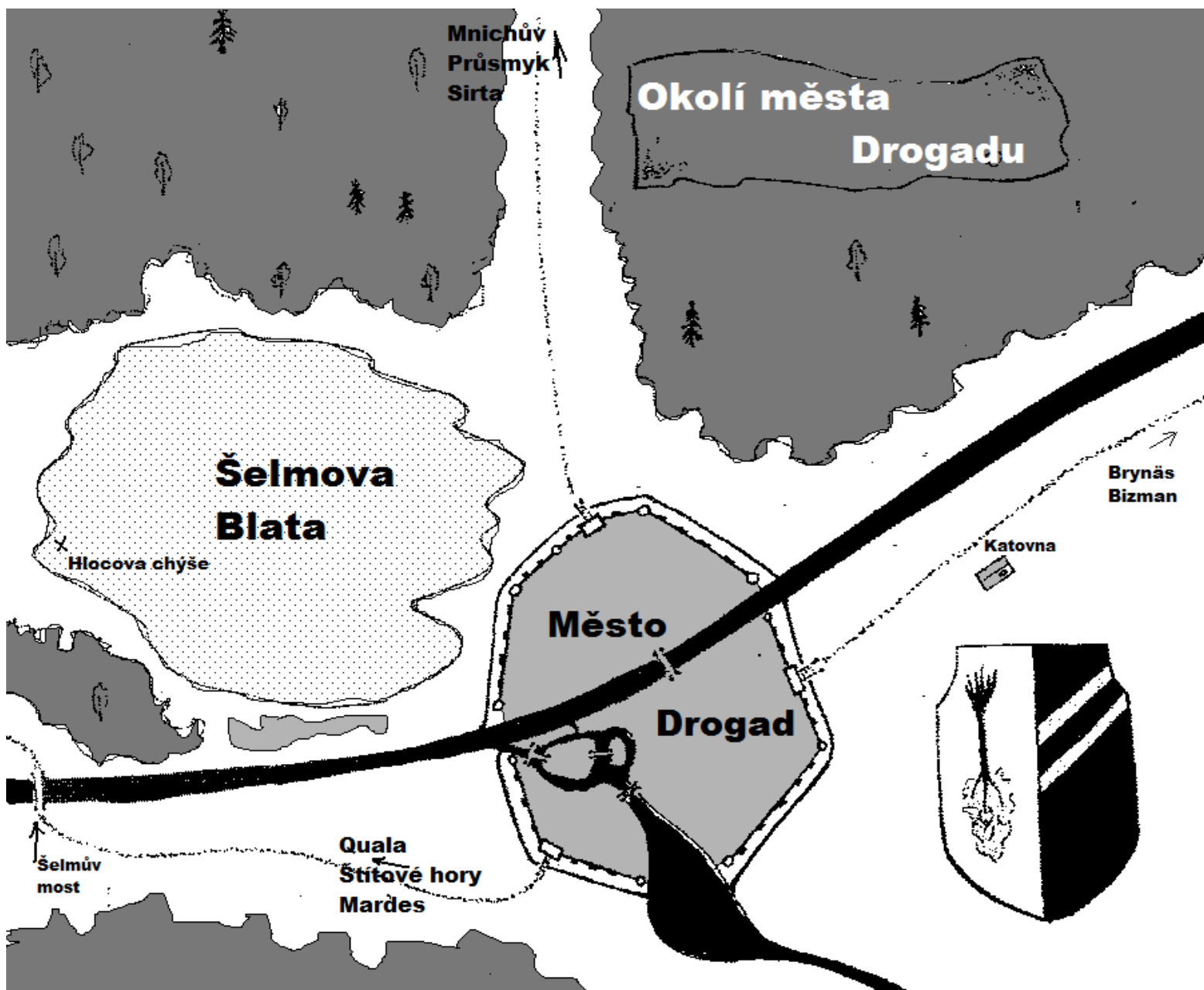
U brány stojí velice nešťastný starý pán a zrovna mluví s nějakou partou dobrodruhů, nažež se mu celá skupinka hlasitě vysměje a odkrácejí pryč. Stařík za nimi prosebně volá, ale neúspěšně. Hráčovy by se mělo stařečka zželet a tak se určitě zeptá, co ho trápí.

Děda se představí jako Hloc Malek, výrobce rašelinového paliva. Kolem jeho domu se včera zjevili duchové a věstili mu smrt. Jestli mu dobrodruzi nepomohou, určitě jej zabijí. Jenže je chudý jako kostelní myš a jediné co může nabídnout je přístřeší a skromná strava. Jelikož je Hloc sympatický, měl by mu dobrodruh přislíbit pomoc. V ten moment se Hloc rozpláče a začne postavě žehnat ve jménu Shallay. Poté mu ještě řekne, že na něho počká kousek za šelmovým mostem, na přesném času se mohou libovolně dohodnout.

Za Šelmovým mostem se musí sejít proto, aby strážící trpaslíky nenapadlo dávat si dobrodruhy s Hlocem dohoromady. To by pravděpodobně nepřišli a následující události by se nestali.

Nech tedy hráče přemluvit ostatní, aby Hlocovi pomohli, nechť se vyzbrojí proti duchům atd. Příběh bude pokračovat až za Šelmovým mostem.

DĚJ DRUHÝ: Příchod do šelmových blat.



Na Šelmově mostě se mohou letmo setkat se 4 trpasličími výběřčími mítného. Vypadají jako správná parta starých veteránů. Postav si nebudou všimnout od okamžiku kdy zaplatí mostné.

Poté co postavy na mostu vhodili do kasičky každý stříbrňák a zašli za první zatáčku, potkají Hloce jak na ně již u cesty čeká. Když uvidí, že dobrodruhů přišlo více, trochu se vyděsí a začne se velice omlouvat, že nepočítal s tolika šlechtnými hrdiny a má strach, že nenakoupil dostatek jídla. Prostě se k postavám chová jako by nebyl hoden jejich šlechtnosti. Tímto chováním by měl vzbudit sympatie i ostatních dobrodruhů, kteří se nechali přemluvit a dodat jim pocit, že konají nekonečné dobrodiní.

Hloc je tedy dovede na okraj Šelmových blat, kde si kolem stoleté vrby, vybudoval velice úhlenou chyši i s větší stodolou, ve které suší rašelinové brikety.

DĚJ TŘETÍ: Hlodání pochybnosti

Z komínu chýše stoupá kouř a svítí se v ní. Uvnitř evidentně někdo je. Hlocův jediný syn, Loc. Až se naši hrdinové přiblíží ke schůdkám chýše, vyleze Loc na zápraží a je vidět, že má trochu upito. Jakmile spatří hrdiny spustí na otce: *Tak ty si se opravdu úplně zbláznil. Nejenže vydiš nějaký strašidla, ty si sem přivedeš ještě bandu nějakých hrdlořezů. Kolik si jim zaplatil? Výš že, už nemáme ani stříbrňák! Už vim, proč nás matka opustila, ty si prostě obyčejnej blázen! S někým takovým tady odmítám žít. Vrátím se až se vzpamatuješ, bláznivej dědku!*

Poté se rychle oblékne a odejde pryč do Drogadu, kde se bude opíjet (ono totiž na levný alkohol je, ale to otec nemusí vědět, že). Je vidět, že rodině vztahy u Maleků nejsou moc dobré.

Hloc se k tomu nebude vyjadřovat nijak blíže. Jeho syn pije, jako by ho posedl démon. (Jestli posedl nebo ne, nechám na tobě. Mohlo by z toho být takové menší dobrodružství)

Nicméně tato scénka, by měla do hráčů zasýt semínka pochybností, jestli tak trochu tomu milému dědečkovi nekočili na špek.

Ten je však nadále bude ujišťovat, že duchy viděl, že si pro něho přijdou. Jeho syn byl často opilý a hluboce spal, když se duchové zjevili. Chodili kolem jeho domu a strašlivě vyli. Včera mu zničili všechnu práci. Jeho brykety byli do jedné opět mokré. Šeptají mu, že do úplňku zemře jestliže neodejde. Duchové se zjevili před měsícem a to už 2x. Zatím se nic horšího nestalo. Je teď na hráčích jestli tady zůstanou.



DĚJ ČTVRTÝ: Odhalení strašidel

Celou noc a celý následující den se nic nestane. Hloc se jim postará o stravu a může postavám vyprávět o lapkovy Šelmovy, který před deseti léty řádl ve zdejších blatech. Určitě si vzpomeneš na nějaké zajímavé zbojnické historky, které by jsi mohl převést na hrdlořeza Šelmu. Jestli budou hráči prozkoumávat okolí, můžou najít doupe nějaké bahení potovory a utkat se s ní, ale je to nepravděpodobné. Pokud je v družince hraničář, může si všimnout něčeho zajímavého. Do okruhu 400 sáhů od chýše nenajde žádné stopy predátorů. Jako by se tomuto místu obloukem vyhýbali.

Večer se zvedne lehký bažinný opar a měsíc se dostane do fáze noc před úplňkem. Vše dostane takový snový nádech. Stíny si hrají s lidskýma očima. A právě o půlnoci se objeví trpaslíci.

Pomocí hlasového kouzla vydávají stršidelné sténání a šeptání. Poté si trpaslíci vezmou do rukou křížové konstrukce, přes které je přehozeno světélkující prostěradlo a začnou strašit. Tentokrát mají připravené dýmavnice (puchotvorné). Pokusí se je naházet do oken a pak zmizet. Obházi Hlocovu chýši a budou volat, ať pláče za všechny zemřelé v bažinách, protože se k nim za chvíli připojí, necht' ucítí pach jejich čekajícího dechu. A podobně.



Touhle dobou, by už měli postavy zasáhnout. Trpaslíci moc bojovat nebudou a okamžitě se

pokusí utéct. Jednoho by se mělo podařit zajmout. Může například při útěku spadnout do močálu a postavy ho pak zachrání.

Po chvílce zapírání postavám prozradí, že místo kde je Šelmův hrob, se nachází pod starou vrbou, kolem které si Hloc vybudoval své obydlí. Je přece známo, že Šelma zmizel i s amuletem, který jej chránil před dravou zvěří. No, a kolem Hlocovi chýše se už dlouho nevyskytují stopy dravé zvěře. Je to naprosto jasné. Ten hrob je pod tou starou vrbou.

Zbylí trpaslíci se stáhnou a budou vyčkávat na nějaký vhodný okamžik, kdy svého kamaráda osvobodí. Nebude to však dříve nežli za svítání. Musíme podotknout, že trpaslíci směřují k přesvědčení zmatené dobro a tak se asi nakonec pokusí vyjednávat. Amulet prodají a zisk si spravelivě rozdělí rovným dílem půl na půl. V podstatě přijdou s tím, co sme si, to sme si a odteď dobrý. Jako výkupné můžou nabídnout kvalitní Trpasličí Špiritus.



DĚJ PÁTÝ: Vykopání talismanu

A tak asi hráči začnou s Hlocovým svolením kopat a budou si asi říkat, že z toho nakonec přeci jenom něco kápne. Ale všechno bude jinak. Je jedno, kdy se do toho pustí. Nasledující děj proběhne prostě vždy, když někdo vezme do ruky Šelmův talisman. Musíš si uvědomit, že postavy se asi trochu nadřou, než rozeberou podlahu a začnou kopat kolem kořenů než najdou ten jedniný 2x1 sáhu široký obdélník naplněný pískem...

Šelmovo tělo opravdu leží pod podlahou Hlocova domu. Když budou kopat u správné strany zjistí, že se po necelém půl sáhu dostali na skálu. Do ní je vytesána dva sáhy hluboká díra, vysypaná obyčejným říčním pískem. Na jejím dně je rakev. Jak se postavy budou přibližovat k rakvy, počasí venku se bude rapidně horšit, až se přemění v bouři plnou blesků, ale bez deště. Hodně se setmí, a bude bezvětrí. Až rakev otevřou, najdou v ní tělo lopežníka Šelmi. Bude zcela zachovalé, jako by ho pohřbili včera. Když se těla dotknou rozpadne se v prach. Zůstane jen zlatý medajlonek, na kterém jsou vyryty magické symboly. Proto tu byl Hloc v bezpečí před predátory. Medajlonek stále nestratil svou moc a poskytuje ochranu před zvěří v okruhu 400 sáhů. Až si někdo medajlonek vezme, začne se znatelně ochlazovat až teplota klesne něco k -10°.

Nyní musíš popsat tu nehorrorovější atmosféru. Hráčům by mělo rychle dojít, že se zjevuje něco hodně nepříjemného a odpor je marný.

Venku se zhnovní 20 přízraků Šelmových kumpánů a půjdou jenom po tom, kdo má u sebe přívěšek. Ostatních si nebudou všímat. Hráči se mohou pokoušet různě utíkat a teleportovat, ale přízraky se budou přenášet s nimi. Splňují přesné podmínky jako v pravidlech až na to, že nikdy nezabijí. Oběť prostě upadne do 6 hodinového bezvědomí. Až si dostatečně zadovádíte, zjeví se nad svým hrobem samotný přízrak šelmy (zcela zřejmě až samotná spektra Šelmy:)) a nastaví dlaň pro přívěšek. Nyní by hráči měli vědět, že nemají šanci a medajlonek Šelmovy vydají. Až ho hráč vrátí, šelmovy přízraky odtáhnou do bažiny, počasí se okamžitě vyjasní a záhrobní mráz se vytratí.

A tak naši hráči byli svědky zrodu nové strašidelné legendy Šelmových blat. Přízračnou Šelmovu lupičskou bandu. Přízračné štváce. Nemrvé přízraky zjevující se v okolí Šelmových blat. Na nikoho osobně nezaútočí. Vždy se snaží svou oběť vyděsit a zahnat do bažin, kde se prostě utopí. První oběť si však najdou až po dvou měsících od této události a to může být tvůj další příběh.



DĚJ ZÁVĚREČNÝ: Rozlučka

Zde toto dobrodružství končí. Duchové byli zahnáni, přízraky zmizeli někde v bažinách (nikdo by neměl zatím tušit, že byl u zrodu nové legendy) a z trpaslíků se vyklubali nakonec bodří kumpáni. Na usmířenou dají postavám soudek s Trpasličím špiritusem opijí se a to je konec...

Zkušenost by měla být štedrá, protože hráči neobdrží absolutně žádné zlato. Tento příběh by měl sloužit jako důkaz toho, že ne všechna dobrodružství musí být za materiální odměnu a tak trochu inspirovat hráče, aby nešli po odměně, ale po dobrodružství samotném.

...POKRAČOVÁNÍ PŘÍŠTĚ...