DOBRODRUŽSTVÍ 1:

TMOU

**Obecný popis dobrodružství:**

Ve světě bohů nad hlavami smrtelníků se opět rozhořel boj. Bůh Thandra nabral tolik síly, že se pokusil zničit své soky a uvést zemi do zla a smrti (chce si vytvořit nový svět). Svým mečem srazil z oblohy slunce a zajmul sluneční bohyni Elis. Několik dalších bohů čelí jeho útokům a zároveň přemýšlí jak věci napravit a vznést opět slunce na oblohu. Moc volných sil jim ale nezbývá a tak je nutno povolat zkušené dobrodruhy.

Dobrodružství je očesané dobrodružství TMOU z Linelfloren, včetně postav a situací. Schválně ať toho nemusím tolik psát a vysvětlovat.

Přímé řeči píšu *kurzívou*. Není nutné číst je to inspirace, byť v sobě obsahuje ty důležité informace (zejména Oppon a Dalidius).

Přílohy vytisknu tak, aby byly zachovány originální fonty – zatím jen ukázky z 90%.

**PART 1: Věčná noc začíná + světélko naděje**

Družina se vrací z předchozího úkolu „doručit rudé sukno do Taurosu“ do města Bžonk, který je vzdálen ještě 2 dny cesty pěšky. Tam mají vyinkasovat oproti potvrzení odměnu (200zl celkem) u obchodníka Van Vrena. Koně nemají ani by je dostat neměli.

Jídlo mají na 5 dní (pokud budou chtít v průběhu dobrodružství lovit, není problém jim něco dohodit).

Je 15.srpna, bezvětří, venku je 36 nad nulou. Hic na zdechnutí. Družina sedí na poledne pod stromem a obědvá.

Vtom se ozvě mohutné zasvištění meče a slunce spadne z oblohy. Nastane absolutní TMA.

Nechat hráče ať zavřou oči (na chvíli) a v pátek i zhasnout.

Pravidla TMY: V období „dne“ nesvítí hvězdy ani měsíc, je absolutní tma, bez světla ani ránu (maximálně ulrasluch a vést se za ruce). Hvězdy a měsíc vychází až v noci, kdy svítí tak, že je možné tak tak vidět na cestu a jít. Boj ve dne je jako s neviditelným protivníkem (-5 k UČ i OČ, při zásahu jako by postihu nebylo) v noci ½ postihu (-2) pokud si nesvítí, Pokud si svítí, tak bez postihů. Měsíc je ve fázi tenkého srpku, který nemění v průběhu dní velikost.

Osvětlení klasické louč 6m doba 3směny, lucerna 8m 4 hodiny, svíčka a kahan 2m 2hodiny (jen za bezvětří nebo uvnitř). Kouzlo Světlo (2mg/sáh , 1-5směn, pohyblivé). Chodcův meč v transmutaci na zlato 8-10m 1mg/3směny. Když budou chtít louče vyrobit ok, jen dosah 4m doba 3 směny. Můžou i vyrobit olej (ze zvířat,…) Ultrasluch - ideální. I infra.

Teplota bude klesat o 2 stupně/den (později i možná trochu víc). Reálně tak mají na cca měsíc na vyřešení problému

(do -24 stupňů). Pokud neudělají naprostou hňupinu upravovat teplotu tak aby to stihli – není účelem, aby zmrzli. Dobrodruzi nemají teploměr, takže na teplotu říkat +- či pocitově.

Časově budu ale stále psát den a noc, i když je obé ve tmě a je výhodnější chodit v noci.

**Důležité: V průběhu dobrodružství stále, myslet na atmosféru. Tma. Zvuky. Teplota. Tlačí je čas. Snažit se, aby vše bylo temné, krvavé a syrové. Z té tmy okolo musí jít strach.**

Další situace, které nejsou v dobrodružství a lze je libovolně doplnit pro atmosféru:

* Naprosté ticho
* Pocit, že jsou sledování
* Oči ve tmě (zvířecí – liška)
* Roztrhaní dva lidé na cucky (ne ožraní)
* Z nebe zvuk boje a kraťoučké video z bitvy (třeba: mostra vs. andělé)
* Stopy s délkou chodidla 2m

**Bžonk:**

Je to čtvrté největší město Jižního království. Velikost asi jako Uherský Brod. Vysoké hradby. Zavřené brány. Nevrlé stráže, družinu pustí brankou v bráně. Bžonk má dvě náměstí, desítku obchodů (jeden pyrofor Theodorik (10lvl)(má jeden kus od každého lektvaru, jedu a potijedu (cena: suroviny+základ+5zl/1mg)), jedna bylinkářka (má vlčí mor, čajové bylinky, byliny co se hážou do ohně a odhání : draky, lykantropy, polednice, ubuchy, dábly, …. (5zl/ks)(samozřejmě nefungují, ale pěkně voní)), zbytek normálně). Město má knihovnu a chrámy Melitelé a Jurana (dle Linel) (možno získat svěcenku za 10zl/flakonek). Asi 10 hospod, fungují zatím normálně.

Většina lidí je zavřená doma. Ti co pobíhají venku ve tmě jsou šílenci, nebo nebezpeční – někteří už rabují. Výkřiky: *„Támhle je! Chyť ho!“ „Aááááááá!“ „Támhle ti mají světlo, na něééééé“. „Kurva těch je moc, zpátkýýýý.“* atd… Někde hoří dům či dva. Prostě už to tu společnost začíná rozkládat a to je tma dva dny.

U Van Vrena:

Dveře do obchodu jsou dokořán, vevnitř tma. U protější zdi sedí na zemi raněný **Van Vren** a přivítá prvního šipkou z kuše. ÚČ: 8. První střílí, pak láteří. „Táhněte smradi!“ atd…. Je raněný od rabovačů (rána na hlavě, zlomená noha), obchod vybílený. Promluví s družinou, předá odměnu. Pokud mu pomůžou a budou přátelští, vezme je do tajné místnosti pod obchodem. Netknuté zásoby včetně jídla a 40 loučí, 30 olejů, dvě lucerny (prodá jim max polovinu zásob). Louč 1 zl, olej 3zl, lucerna 20zl (ceny jsou asi 10x takové jako dle pravidel ☺ (hold „nabídka pokulhává za poptávkou“)).

Tady se zjeví Oppon. Upozornit je ať dávají pozor. Oppon někdy může naznačit *„Vy si neděláte poznámky?“*

Oppon a zadání úkolu:

**Oppon** vypadá jako středně starý muž, bílé vlasy černobílé roucho. Je nestálý. Lehce mění podobu, barvy sebe i oblečení, hlas, místo kde sedí/stojí, …

Opon se představí jako bůh chaosu a požádá o pomoc. (proč oni? - *každý bůh něco zkouší, on si vybral je*. Jak? - *Náhodně☺*)

Jestli nechtějí umřít, měli by přijmout quest.

Vysvětlí situaci nahoře: viz obecný popis + patová situace + Melitele se snaží udržet život na zemi (teplota bude klesat pomalu). Budou vadnout rostliny, šílet zvířata, tenké stěny realit, tma – katalyzátor temných sil, kdo ví, co se probudí k životu.

Řešení situace dle Oppona: *„Stvořit nového boha, který se přidá na jejich stranu a převáží misky vah. Jak? Z polotovarů. Z polobohů, kteří jsou na zemi. Já neříkal, že to bude jednoduché.“*

*Budeme improvizovat. Budeme potřebovat: aby součásti polobohů obsahovali všechny 4 živly a dva koncepty Jin (tma a smrt) a Jang (světlo a život). Bůh potřebuje všechny aspekty a sám se rozhodne, jak je přeleje.*

*Něco už jsem Vám našel.“*

1. polobůh: *„Jmenoval se Antaiosus. Byl dobrý, poctivý a čestný. Napůl elf, napůl obr. Měl za úkol střežit velmi vzácný artefakt dobra, než ho přelstil a zabil temný mág Kurtan. Poloboha však není tak lehké zabít. Antaiosus po letech znova povstal. Jeho duše však ochořela pocitem viny. Zešílel a stal se postrachem širokého okolí. Stal se z něj Kostlivý král – Skeleton King.*

*Mnoho družin padlo při pokusu ho zabít. Ta poslední, ale uspěla. Z výpravy se vrátil jen jeden, ale nájezdy Skeleton Kinga ustaly. Ten muž se jmenuje Dalidius a je mistrem magie.*

*Ze Skeleton Kinga potřebujeme jeho kosti. V těch je uložena síla země a vody, a také doufám i polovina Jang (světlo a dobro) – v kostech se to udrží.“*

2. polobůh: *„U druhého poloboha potřebujeme živly ohně a vzduchu a i polovinu Jin, tedy tmu a smrt. Náš adept se jmenoval Akkar Krvooblek. I on je dle pověsti mrtvý. „Mistře Vrene, cítím, že máte ve svém porfoliu i pár knih. Můžu si půjčit tu od Suzan Lihulkové, Příběhy ze země Lin?“* luskne prsty, přiletí kniha, nechá přečíst báseň. Někoho z družiny. *„A ať je to procítěné!“*

**Báseň:** Akkar Krvooblek – předat družině k přečtení (viz přípoha)

*„Chyba. Akkar nebyl samozřejmě zabit, jeho duše se přemístila do té posvátné sluneční dýky. Z posvátné je teď prokletá. Ironie hodná chaosu. Měl jsem v tom trochu prsty, ale teď se to hodí. „*

*„Takže je to jednoduché, naleznete dýku, podříznete krk nějakého člověka, Akkar se bude domnívat, že ho někdo opět vyvolává k životu, chopí se příležitosti a přejde do nového těla, spolu se sílou poloboha. Začne regenerovat, ale než se vzpamatuje, vytrhnete mu bijící srdce z těla a vložíte ho do připravené kostry, kde srdce zrekonstruuje nové tělo. Duše Akkara (sídlící v hlavě oběti) se definitivně rozplyne, neboť nebude mít funkční tělo. Tuhle duši opravdu také nechceme.*

*Je to hračka. Stačí najít kostru, dýku a oběť.“*

3. polobůh: *„Jo a ještě třetí věc. Ta duše. Musíte najít živého poloboha, který bude ochoten nové tělo osídlit. Když se tělo poloboha se všemi atributy spojí s duší poloboha, vznikne nový bůh“.*

Vlastně je tu ještě čtvrtá věc. Poslední krok je rituál.

*„Na posvátném místě, které znají jen bohové (a při troše štěstí i polobohové), vytvoříte trojúhelník na zemi. Tak 4x4x4m. Jedna hrana musí být z křídy, jedna ze zlata a třetí z krve. Uprostřed umístíte kostru a oběť. U jednoho vrcholu rozpoutejte co nejvíce živlů. V druhém uvolněte co nejvíce magické energie. Ve třetím nechte stát poloboha. Proveďte oběť dle předchozího popisu a zbytek nechte na polobohovi. Už bude vědět jak na to. „*

*„Jo a nezapomeňte se s ním domluvit, že nám tady nahoře pomůže. Stačí na chvíli. Pak už bude záležet na něm, jak dlouho bude bohem, jakým bohem, a kolik víry na sebe dokáže navázat. Jakmile získáme zpět Elis, vše se vrátí zpět do starých kolejí. Z patu asi nebude rovnou vítězství, ale rovnováha určitě.„*

Oppon jim tip na poloboha nedá.

Nechat položit jednu dvě otázky, a ….

Oppon ztuhne, zamyslí se. *„A kurva! Sorry, musím …“* a zmizí.

**INFOS:**

Kam dál? Družina bude zřejmě shánět informace. Pravděpodobně na téma: Kde najít Skeleton Kinga popř. Dalidia, kde najít dýku a nějaké informace o žijícím polobohovi.

Zdroje:

Knihovna: Je zamčená, ale pokud budou chvíli bušit otevře jim starý knihovník Lucius – upír. Nejde to na něm vidět, ale hučí zbraně. Nevrlý ale slušný. Kdyby někdo chtěl ohrozit knihovnu, nebo něho, dokázal by být hodně nepříjemný soupeř (a případně by se proměnil na netopýry a zmizel). Družině nanosí knihy podle přání. Poplatek 1zl/osobu a den. Hledání zabere cca 12 hodin.

**Upír Regis:** 20lvl, 140živ, ÚČ:18 drápy, OČ:14, zranitelnost: zápas1/2, svěcenka ½, bílá ½

-V knihovně lze nalézt: (nic nelze odnést, opsat cokoli)

- Kde přesně jsou Věže magie.

- O Dalidiovi nic.

- O Skeleton Kingovi jen oblast řádění – cca 50 km2. Viz mapa

- O dýce. Dýka Elis je uložena v muzeu v Tlaši. Tlaš – cca 9 dní cesty na sever. Viz mapa.

- O žijícím polobohovi. *„Á omlouvám se nechal jsem Vás hledat ve špatném oddělení. Nebylo to v theologii, ale v Zoologii“* Pověst o Apexovi.

- Mapu

- Pokud budou zjišťovat info o jezeru Ka-mate Ka-ora, tak je to jméno dávno zapomenutého jazyka ale ví se že je to něco jako „Zemřu Žiji“. Jezezo má jednu polovinu slanou (jižní) a druhou sladkou (severní). U nátoku dvou řek je to smíchané – brakická voda.

(informace o jezeru jinak ví i kde kdo)

Alchymista Theodorick: Ví o tom kdo/kde je Dalidius – je ve věžích magie, ví i kde jsou.

Zbrojíř Kovář: Ví o dýce. Dýka Elis je uložena v muzeu v Tlaši.

Všichni obyvatelé: ví +- že jsou a kde jsou Věže magie, Tlaš, jezero

**O přesné pozici Skeleton Kinga ví jen Dalidius!**

**PART 2: Dalidius a Skeleton King (SK)**

Nejblíž a tudíž nejpravděpodobněji půjdou do věží magie.

Věže magie jsou 3 dny chůze daleko od Bžonku. Stará, né moc používaná cesta.

První noc se nic nestane, jen ráno začne pršet krev. Prší cca hodinu. Je to nechutné, druhý den budou pěkně smrdět, pokud se nevykoupou a nevyperou.

Druhou noc je budou rušit přicházejí kostlivci. Jeden. Pak dva. Pak jeden. Tři. Hele zombík. Jeden. Dva, …. cca po půlhodinách. Budou chodit celou noc, pokud se nevzdálí aspoň kilometr. Vylézají z cca 500m vzdáleného hřbitůvku. Kosťoši jsou jednoranky. Spíš otravují, než by byli nebezpeční.

**Kostlivec:** 1.lvl, 10 živ, ÚČ: 4 pařáty, OČ: 2,

Třetí den večer dorazí k Věžím magie.

Věže magie: je podivný komplex cca 10 věží a patnácti domečků různé velikosti, výšky, stáří, které jsou navzájem propojeny krytými i nekrytými nadzemními lávkami. Do komplexu se dá vejít jen jedněmi vraty/dveřmi v největší z věží. Na vratech je klepadlo. Při pokusu o zaklepání kouše! 1živ. A taky mluví. Klepadlo je vyzpovídá a zavolá majordoma. Klasický anglický suchar.

Odvede je do prostor pro hosty, nabídne klasický „kávunebočaj“ a pokud stále smrdí, nechá je vykoupat, zatím zařídí audienci.

**Dalidius:** Mág. Nafrněný elf všechnovímvšechnoznám s oblibou v čisté H2O. 18.lvl.

Vyslechne proč přišli, ale bude se ošívat něco jim říct. Když zatlačí na „konec světa“ a popř i „boží úkol“ řekne jim, jak to bylo se SK, kde ho najdou i jak ho porazit.

*„Vydali jsme se před třiceti lety na SK v sedmi. Sedm mágů. Chtěli jsme SK uzamknout v časoprostorové kopuli. Obklopili jsme SK v kruhu a spustili to. Skoro to vyšlo, ale kouzlo se postupně začínalo hroutit. Byl jasné, že kouzlo nebude mít trvalý charakter. Bylo otázkou času, kdy nám dojdou síly a probíhající stavba kouzla se zhroutí jako bublina a SK nás všechny zabije. Musel jsem se rozhodnout. Prudce jsem ustoupil a zároveň zvětšil poloměr kouzla. Kopule pohltila i mé společníky, kteří teď fungují jako magické majáky a stále živí probíhající kouzlo.“ Nejsem na to moc hrdý, ale SK byl zastaven.“. Zvolil jsem menší zlo.*

*„Pokud ho chcete porazit, pomohu vám. Již delší dobu na tom pracuji a před nedávnem jsem dokončil unikátní kouzlo, které dokáže vypudit duši z těla kohokoli. Jde o kombinaci mocné vitální magie, černé magie, exorcismu a šamanismu s příklonem do jiných světů a jiných časů. Vše jsem stmelil a vložil do tohoto svitku.* (Ukáže zapečetěný svitek v truhličce na míru.) *Do zítra Vám ještě zajistím jeden svitek a vysvětlím postup. Zatím se vyspěte. Žáne!“*

Ráno: *„SK se nachází v jeskyni pod jezerem Ka-mate Ka-ora. Vstup najdete u jižního cípu jezera mezi skalami. Až se dostanete k SK tak použijte tento svitek. Je to svitek s hodně silným kouzlem „zlomkouzlo“ s magenergií, která by měla zlomit kouzlo kupule. Stačí ho rozlomit a ukázat na kopuli. Teprve poté, co se kopule rozpadne, rozlomíte druhý svitek a přečte zaklínadlo. Ten kdo používá svitky, nemusí být nutně čaroděj, stačí, když umí číst. To by mělo ukončit existenci toho lumpa navždy. No a já jdu balit, tak nějak tu nehodlám být v době, kdy se těch šest vrátí. Mnoho štěstí.“*

Cesta k SK: Poté co je vypoklonkují z věží magie, můžou jít volným terénem na sever. Celý den je hodně větrno – hudba VICHR – stejně tak v 1. noci. Nelze rozdělat oheň (nebo ho to za pár minut rozfouká).

Druhý den vítr pokračuje a přinese odpoledne bouřku. hudba BOUŘKA Navečer naleznou opuštěný domek. Je odemčeno. Vevnitř nasvětleni záblesky blesků visí z trámu oběšený muž a žena. (v chudém domu pro nenechavé, nějaké jídlo, 15zl, žádné věci na osvětlení, v chlívku za domem je ovca – nyní volná ☺). V noci bouřka přestane.

Třetí den – cestují hodně v mokré trávě a blátě. Večer můžou najít jezero i skalní útvary. Něco jako český ráj, jen na menším fleku – cca 1x1km. Jeskyně se hledá blbě, ale jde to. Pokud nepoužijí nějakou schopnost/kouzlo trvá hledání 6 hodin. Jezero je v této části slané. Břehy jsou bílé, plné zaschlé soli.

Jeskyní komplex u SK: Hudba VODA. Přírodní jeskyně se postupně svažuje dolu a směrem k jezeru. Po cca 250 m se dostane pod jezero a přírodní jeskyně se začne postupně měnit na opracovanou. Támhle otesané stěny, támhle sloup, začíná kapat slaná voda ze stropů a stěn. Rampouchy a sintry ze soli. Na zemi již je stále souvislá vrstva 20-50 cm vody. Na stěnách neznámě runy.

Dál chodba – celkem dlouhá cca 1km.

Co potkají:

- stěna 2x2m ve tvaru obličeje, z úst i očí valí voda

- v chodbě šíře 2m a 30cm vody je 2m vodní vír (díra 1m), jde to přeskočit či obejít těsně u stěny – o obou pokusů PAST OBR 5 spadne dovnitř = smrt (pokud není nějak jištěný – asi lanem)/nespadne. Upozornit, že ta voda tam prostě hučí dolů a vypadá to nebezpečně. Upozornit je na to, že při překonání si budou házet na PAST.

- 3m hluboká a 5m dlouhá tůňka v chodbě – nejde předem poznat, první v ní zahučí

- chodba 100 cm vody – pocitovka (zejména pro hobity a trpaslíky)

- semtam se o ně něco otře (malý hádci cca 30cm, nejsou nebezpeční)

- skoro ke konci teče voda po stěně i nahoru či do boku

- na konci je chodba prolomená (sifon) a je nutno proplavat cca 5m pod vodou

Skeleton King: Za sifonem se již nachází ohromná místnost cca 30x30m. Uprostřed je trůn z lebek a před ním stojí jako zamrzlý v pohybu SK. V pozdvižené ruce má ohromný meč. Kolem něho cca 5m stojí v kruhu 6 mágu v kouzelnických pozicích. Jde vidět, že jsou rozmístěni v pravidelných vzdálenostech, jen jedna pozice je jaksi prázdná. Jde také vidět kopule kouzla, která lehce pableskuje a tetelí se. Má poloměr 6m. Podle očí jde poznat, že všichni tu situaci stále vnímají.

**Skeleton King:** velikost C (jako kostra velkého krolla), na hlavě má zlatou korunu, ze spojů ( a kloubů) mezi kostmi a také z tlamy stále ukapává krev, 20 lvl, 200 živ (po 1 směně od „smrti“ opět povstane, pokud není duše vypuzena), ÚČ: 13, OČ:8, 3 útoky za 2 kola.

Jakmile použijí svitek zlomkouzlo, bariera pukne, vše se uvede do pohybu. Teda mágové jdou k zemi – omdlí a SK se vrhne k družině (1 kolo přesun směrem ke svitku). Jakmile rozlomí druhý svitek, zjistí, jak je dlouhé zaklínadlo. Pokud se na to nezeptali předem Dalidia, asi budou překvapeni, pokud ano, budou připraveni.

Doba čtení svitku: 6 + bonus kol, PAST Int , výsledek pasti stanoví bonus, (1-3)=+2, (4-6)=+2, (7-9)=0, (10-12)=-1, (13-15)=-2 , (tedy čtení 4-8 kol)

Spec soubojová pravidla: SK půjde cíleně po tom, kdo čte svitek, čtení nelze přerušit zásahem, kdo čte má své OČ, ale bez hodu. Pokud zemře, může ve čtení pokračovat někdo jiný. V průběhu čtení se kolem SK utváří a houstne síť siločar. Pokud někdo bude chtít toho kdo čte cíleně bránit může, ale nebude moci útočit (něco jako obrana spolubojovníka z DRD+). Hudba VEHICLE.

**Dát tomu kdo čte skutečný svitek viz příloha, ať si to zkusí. Stopnout čas. :-) Jen pro legraci. *(dva háčky v poslední větě dokreslím)***

Jakmile dočte svitek, SK se zhroutí s výkřikem k zemi, + nějaké ty efektové DUPJ. Čarodějové se proberou za 1 směnu, poděkují a zmizí. Jeden z nich temný elf Xartos pokecá klidně více a může je teleportovat na povrch (ať slíbí co chce, bohužel to bude do jezera – cca 200 od břehu).

**PART 3: Dýka Elis**

POZN:Od SK je pravděpodobné, že se vydají do Tlaše pro dýku. Kdyby šly přímo k Apexovi, jde to také podél jezera, jen je nutno upravit cestu, vyměnit kapitoly 3 a 4, upravit zimu, (Apex by je pak hodil do Tlaše pro dýku a pak teprve k rituálu)

Cesta do Tlaše: Nejlépe jeden den kolem jezera do Soliska. Malá vesnička cca 30 domků, všude se zpracovává a čistí a odpařuje sůl. Nějaká ty dřevěná koryta, kola, hromady soli. Mají i hospodu. Jakmile vkročí, celá hospoda vstane a pozvedne zbraně. „Co kdyby!“ Když zjistí, že nejsou nějaká noční monstra ani zloději, dá se zde napít a ubytovat. Jídlo jen skromné za dvojnásobek ceny.

Druhý den nic.

Třetí den večer narazí na skupinu kočovných hobitů a elfů - cikánů. 6 vozů uzavřených v hexu, velký táborák, veselí, zpívají, pijí pivo, ze tmy si nic nedělají – „šak ono to přejde“.

Pokud je to logické klidně se nechají sbalit či někoho sbalí (na noc).

Čtvrtý den dorazí do Tlaše. Před městem ještě narazí na u ohně sedící skupinku „emo/ghotick teenagerů“. 6ks. Co si myslí, že když jsou venku, tak jsou cool. Začlenit správnou mrtě krutou mluvu. (při odchodu z města zaslechne družina, jak si lidé vypráví, že ty mladé venku něco všechny rozsápalo).

Tlaš: Velké trojúhelníkové město, podobně velké jako Bžonk. Nemá čtvercový systém ulic, ale trojúhelníkový. Má tři náměstí ve tvaru trojúhelníku, které se dotýkají vrcholy. Prostor mezi nimi je ohromná trojúhelníková budova, kde sídlí starosta, soud, vojáci, ….

Ve městě vládne pořádek. Po ulicích chodí strážní s lucernami. Jinak nesvítí skoro nic, jen v domech sem tam svíčka, nebo kahan. Obchody jsou otevřené jen ty s průmyslovým zbožím. Ty s jídlem jsou zavřené s cedulkou vyprodáno. Věci na osvětlení také již nejsou.

Ve městě není alchymista – odstěhoval se před půl rokem do Bžonku. Chrám je tu jen jeden a to bohyně Melinor (a je průběžně docela narvaný). Asi 8 hospod, ubytování a pití, bez jídla.

Při vejítí na První náměstí uvidí dav, jak přihlíží upalování nějakého člověka. *„Tak na ně!“ „Thandrův kněz, fůůůůj“.* Již mu není pomoci – pro atmosféru.

Museum se nachází na Druhém náměstí. Museum je oficiálně uzavřené, v průjezdu je „pokladna“ a hlídají to tam dva strážní (proti rabování). Do muzea je nepustí, leda by tučně zaplatili mimo městskou kasu (10zl/os za „soukromou prohlídku“). Museum má dvě patra, asi 100 všelijakých exponátů (košile prvního starosty, brnění Maximuse Maxima, hlava Baziliška, … atd DUPJ), a je tam i Dýka Elis. Na podstavci, přidrátovaná dvěma drátky k podložce (dřevěnému soklu).

Při případné prohlídce se musí držet spolu, jeden strážný jde s nimi. Dolní okna mají mříže.

U horních oken si všimnou, že okna jsou zajištěny poplašným zařízením: provázkem, který kdy by někdo otevřel okno zvenku , sklouzne očko na konci provázku z háčku a plechovka plná hřebíků zavěšená na druhém konci spadne na zem a udělá hluk. Pokud nějak zabaví při prohlídce strážného jde to rychle a jednoduše deaktivovat. (vyháknout a pomalu spustit plechovku na zem).

Bez „asistence“ strážných se dá do muzea dostat přes dvůr (teoreticky i náměstí) okny ve druhém patře. Pro zloděje by to neměl být problém. Výška okna ve druhém patře 4m. Stěna je klasická bez postihů. (pád -/1ž) Pokud deaktivovali poplašný systém, tak OK. Pokud ne a ví o něm, hod na zneškodnění mechanismů (obtížnost bez postihů, 1 směna, možno opakovat, fatály!). Pokud o něm neví a hledá ho tak hod na hledání (nenápadnost 15). Pokud ho nehledá, a otevře okno, spustí se poplašné zařízení. Okno nutno také samozřejmě odemknout (dle tabulky).

V případě, že spustí poplach, přiběhnou stráže a budou se je snažit zpacifikovat.

**Strážný muzea:** 2x, 10lvl, 70 živ, 2útoky za kolo, ÚČ:9+1 bastard, OČ: 5,

Do dvora (kosočtvercového) se dá dostat přes střechy okolních domů, kouzlem, atd… Nebo druhým průjezdem (zamčený – klasický zámek). Na dvoře jsou dva kočáry, jinak je prázdný a dlážděný.

Jak tedy získat dýku? Kouzlo na místo. Přepad strážných. Vloupačka přes okna. S použitím alchymistických udělátek. Atd… Variant je spousta. Nutno říct, že ochrana muzea je mizerná, takže by to neměl být problém. Ale věřím, že i to dá některým družinám možnost se v tom řádně zahrabat. ☺

**PART 4: Hledání Apexe**

Cesta k výtoku z jezera je nejlepší k jezeru (3 dny) a pak (5 dní) podél břehu. Cesta vede z Tlaše až do vesnice Ika (5 dní).

Tady jim trochu přitvrdit pokles teploty. K jezeru by měli dorazit tak v +4 stupních.

(Proč? Aby mohly zamrznout Apexovi vodopády i v případě, že to „nezařídí“ věštec s Melitelé).

První noc mohou přespat na samotě u vdovy Vopršálkové. Ta má doma mumii svého manžela. *„Měli jsme svatbu v chrámu Oppon a kněz řekl: ... v bohatsví i v chudobě, v nemoci i ve zdraví, v životě i ve smrti. No a když Pepa umíral, tak jsem mu říkala: Neumírej, něco jsi mi slíbil. A on umřel. No ale za 14 dní se vrátil, že ho hryže svědomí. A tak jsem si ho zafačovala a on mě pomáhá v domě, seká dříví, opravuje chalupu….atd“*

Druhý den odpoledne se zachvěje země a asi 50 metrů od nich pukne. Štěrbina má délku asi 50m a jde z ní ohnivá záře. A leze z ní nějaké ohromné monstrum. Samá tlama a chapadlo. Je pomalá a pokud družina nebude hloupá a zmizí nepůjde po družině. Pokud na ni zaútočí či tam budou dlouze polemizovat tak si je samozřejmě podá. Souboj není doporučovaný, snad jen pro krvelačné a bojovně naladěné družiny.

**Gromokkk:** 15lvl, 90 živ, 2 útoky za kolo - chapadla, ÚČ: 12, OČ: 8, po smrti se rozpadne na tři Korokkky

**Korokk:** 8 lvl, 45 živ, 3 útoky za 2 kola – chapadla, ÚČ: 9, OČ: 6, po smrti se každý rozpadne na tři Truky

**Truk:** 4 lvl, 1 živ, kouše, ÚČ: 6, OČ: 4, po smrti pukne a vyvalí se smrad

Zaříkávač:

Třetí den večer dorazí k jezeru. Voda je brakická a pít se nedá. Ryby už lovit ano.

U břehu stojí dvoupatrová kruhová věž. U věže stojí dva borci (lehce opilí) a buší na dveře.

*„Otevři ty hajzle. Vylez nebo vyrazíme dveře a vykucháme tě. Dědku jeden zavšivenej. …“*

Pokud se do toho vloží, chlapy budou agresivní bez pudu sebezáchovy. Vytáhnou móóóc nebezpečné tesáky *„Vy se do toho nepleťte!* + nějaká ta feministická či rasová urážka. Klidně i někoho z družiny napadnou.“ Jo dlouhá tma a alkohol dělají své.

**Hrubiáni:** 2x: 7 lvl, 3 útoky za 2kola, ÚČ: 6, OČ: 2, 45ž

Pokud je spacifikují, vykoukne děda Serfác a pozve je dál do tepla.

Serfác je zaříkávač. Léčí, bylinkaří, věští. Za pomoc jim nabídne, že jim něco vyvěští, třeba něco o jejich výpravě. Pokud ano, požádá je ať dole v ohradě nadojí mléko od kozenky Růženky. Koza utekla, bo se lekla hrubiánů. (je asi jen 200m daleko). Jde ji najít stopováním, najdi zvíře, infra, ….

Jak to donesou, nachystá mléko do kotlíku, přihodí nějaké byliny + kapku krve od někoho z nich. Zamíchá kuřecí nožkou.

*„Vidím jak putujete kolem, jezera. Vidím, jak stojíte u vodopádu, ne to není vodopád je z ledu! A tady, dračí oči! Nééééééééé nesežer mě!“* přeruší věštění.  *„Ó děkuji ti svatá Melitele za věštbu, děkuji ti za tvou přízeň.“*

Najednou se ozve zapraštění dřevěné střechy. Jako by ji někdo drtil. Když vyjdou ven, zjistí, že venku je mínus patnáct. Jezero začalo okamžitě zamrzat. Každý den pak o -1 stupeň dolů.

POZN: Pokud se věštit nebude, začne jezero postupně zamrzat, jak kolem něj půjdou. U Apexe už bude také kolem -20 a vodopád zamrzlý.

Čtvrtý den nic

Pátý den hustě sněží. Dorazí do vesnice Ika. Za den sněhu napadlo 30cm. Je to vesnička cca 40 domků. Všichni se věnují rybářství a zpracování ryb. Stojany na ryby. Kádě, sudy, …. Vesnice má i hospodu, je otevřená. Ubytování, jídlo (spousta – samé ryby) a pití. Hospoda má v každém rohu jedny kamna (krb, piliňáky, kachláky, bubínek).

POZN: Tady je poslední místo, kde můžou sehnat oběť pro rituál. Také sáně i sněžnice.

Šestý den: Stále hustě sněží. Bez sněžnic a saní je to dost problematické. Také teplé oblečení by měli mýt, jinak budou házet na nemoci. Na konci dne 50cm a přestane sněžit.

Chřipka, 1x denně PAST Odol 7 nic/ postih -2 na výsledky všech hodů (já vím ….)

Sedmý den: (**Tato část je jen pro družiny, které mají dostatek času, jinak se sedmý den nic nestane**) potkají na místě stojící tři sněhuláky. Klasické koule, mrkve, uhlí. Nehýbou se. Zatím. Pokud je nechají budou se 1-3ks objevovat celý někde na kraji světla. Vytváří se ze sněhu. Čekají, až bude někdo sám. Pokud na ně zaútočí postavy, budou útočit také. Pokud zaútočí na sněhuláka, když je sám, nebo ve dvojici, ten/ti další se zhmotní ze sněhu kdekoli (třeba u kouzelníka) za 1 kolo. Pokud je nechají až do noci, zaútočí na první hlídku.

**Sněhuláci:** 3x. Když už se projeví, mají ohromnou hubu plnou zubů. 8lvl, 45živ, ÚČ:6, OČ: 3, zranitelnost: klasika + oheň/ohnivá x2, mrazivá 0x, psych 0X, , v 1. kole s zhmotní, ve druhém útočí.

Vstávání spících: 1.kolo buzení. 2. kolo vstávání. 3. kolo přezbrojování-kdo musí / nebo akce. 4. kolo akce

Osmý den: dorazí k výtoku z jezera. Je tady stupeň, ze kterého padá zamrzlý vodopád. Když to prohledají, zjistí, že je za 0,5m vrstvou ledu jeskyně (štěrbina 3m vysoká, 20m široká – přes celý vodopád).

Pokud se dostanou dovnitř. Trochu puklina po 20m se to zůží na cca 5m. Pak vede chodba asi 100m do dómu, kde leží drak Apex. Apex nespí (dělá, že jo) a čeká, co bude dál.

Pokud ho osloví, tak s nimi promluví a po vysvětlení se nechá přemluvit. **Vyzve je, že pokud mají vše co potřebují,** tak že můžou vyrazit. Že je vezme na hřbet. Pokud by něco neměli (třeba oběť) může je někam hodit (DUPJ). Ve štěrbině dračím dechem rozmrazí vodopád, naloží je na hřbet, který trochu rozhicuje a můžou letět.

Letí cca půl dne. Neví kam. Je slyšet jen vířící vzduch.

Přistanou pod ohromným stromem, který zatím nikdo z nich nevidí. Možná Kroll by mohl ultrazvukem.

Na zemi je jen jinovatka. Je ráno.

**Part 5: Rituál a End:**

Rituál by měli udělat tak jak popsal Oppon a vy jste si ho zahráli.

1) Trojúhelník křída/zlato/krev

2) Dovnitř oběť + kostru SK

3) V jednom rohu živly – cokoli je napadne (oheň, foukání, voda, hlína, elementálové,….)

4) V druhém rohu magie – utratit co nejvíce magie (kouzla i hraničářská/druidská, alch. magy)

5) V třetím rohu Apex, ten to odmávne

6) Podříznou oběť, oběť zemře, všude stříká krev, oči zasvítí (jako goauldovi), rána přestává stříkat, to už by měl řezat hrudní koš, poté Akkar urve pouta a chytne ruku s dýkou, ruku rozdrtí (zlomí), srdce musí vytrhnout druhou a dát do kostry. (pokud jsou tam dva obětníci, tak mají výhodu).

Jakmile vytrhne srdce, Akkar zvadne a zhasne. Ruka zůstane zavřená – asi bude nutno pak odřezat Akkarovi prsty.

Srdce začne okamžitě regenerovat tkáně kostry až do vytvoření silného nahého muže – 6kol.

7) Pak do kruhu vkročí Apex. Uchopí připravené tělo. A řekne: *„Změna plánu!“* Tělo ožehne plamenem a pak ho spolkne. Poté zmizí.

Nechat je trochu podusit - do poledne.

V poledne se na okraji obzoru objeví ohromný modrý drak, má natržené křídlo a na těle krvácí z několika ran. A hlavně v tlamě nese slunce. Posadí ho nahoru a poté slétne opět za obzor.

Tma skončila.

K večeru se zničeho nic u družiny zjeví Apex. Je nezraněný. Vysvětlí jim, že to musel udělat, neboť jako bůh vypadající jako člověk by měl problémy s věřícími. Nikdo by o něm nevěděl a časem by zmizel. Proto to divadlo. Teď má přízně dost. Všude na světě právě vznikají kulty a náboženství s dračí insignií ve znaku.

Poděkuje. Nabídne svezení či teleport, kam si budou přát.

Rozloučí se.

**THE END**

**¨**

**Suzan Lihulková : Akkar Krvooblek**

|  |  |
| --- | --- |
| *Před dávnými časy usídlil se pod horou Viros Navor zvanou v chodbách starých jak sama země muž s pověstí krutou a tmavou.  Jméno Akkar tehdy nosíval a díky svým strašným činům mu každý Krvooblek přezdíval a hoře se zdálky vyhnul.  V podzemí zažehl chladný oheň a v jeho žáru kámen vykoval jenž mu pak sílu a moc dával aby své plány vykonal.  V těch dobách rudla krví zem a mrtví povstávali by stavěli své šiky pro pána Akkara a jej poslouchali.  Ta armáda vnesla děs do světa a Akkar se smál a vládl svým kamenem, vůlí odpornou až mu každý k nohám padl.  Když brány města Karis Larinsin v prachu a hřmotu padly tu náhle se andělé zjevili a za lidi do boje vpadli.  Světlonoši mrtvé kosili černá krev v potocích tekla až celé vojsko v prach se vrátilo a Akkar padl až k branám pekla.  Však za jeho činy ukrutné nebyl mu dopřán věčný klid za tři sta let zas vrátil se pod horu aby dál děsil okolní lid.* | *S železnou korunou na bílé lebce vládl svým otrokům a ukrýval drahokam bílý co kdysi jej zničil když kněz z něho Světlonoše vyvolal.*  *Však nestačil dlouho nabírat sil dveře jeho síně se hřmotem rozlétly a sálem jak světlo z kamene blesky čarodějů prolétly.  Zářivé ostré chladné meče čáry a voda svěcená skončily opět jeho bytí a vzaly drahokam co mír znamená.  Tisíckrát zatracen tisíckrát vzýván Akkar spal pod zemí pět krátkých let než Ašrak ten oddaný služebník našel cestu jak vrátit jej zpět.  Ač dávno mrtvý teď v upíra těle přinesl z horského nitra prastarý úlomek původní země a zmizel před příchodem jitra.  Potřetí měl Akkar vrátit se na zemi opustit hlínu a červy a zase měl smůlu byl zastaven třemi hrdiny s pevnými nervy.  Jeho tělo v chrámu v Karisu probodla posvátná čepel a nezbyl než prach který se s větrem do všech stran světa rozletěl.* |

*Kniha: Ryby mělkých šelfových vod a plazy souostroví Kriser Navor Kirinu*

*Autor: Lisa Thar Kovir*

Kapitola 28: Dodatky a věnování

V poslední kapitole chci ještě uvést jednoho tvora, který obýval tyto tak krásné pláže a o kterém jsem neměla po celou dobu svého tříletého studia ani potuchy. A setkání s ním bylo velmi krátké a smutné. Dostal se ke mně dopis, že můj milovaný děda Trudi Thar umírá a že jestli ho chci ještě někdy vidět, mám se co nejrychleji dostat domů. A že mám s sebou vzít i jeho přítele Apexe. S popisem, kde ho na ostrovech najdu. Jeskyně na jednom malém zapadlém ostrově? Poustevník? Že je to modrý drak mě nějak děda zapomněl napsat. Málem jsem se zbláznila strachy, když jsem ho našla. Apex mě nakonec přenesl na pevninu. Mluvili jsme spolu celý let a já se o svém dědovi i o dracích dozvěděla víc než za celý svůj život. Doma jsme nalezli celou rodinu na vrcholu kopce nad vesnicí. Děda skutečně umíral a chtěl mít při tom výhled na celou Zemi. Pro každého měl nějak nějakou radu, povzbuzení nebo pro ty nejmenší pravnuky alespoň úsměv. Poslední se s ním loučil Apex. Přítel, o kterém nikdo z rodiny, asi kromě babičky „budiž jsou jí Pláně věčnosti přívětivé“, nikdo nevěděl. Doteď slyším jeho slova. „Ačkoli v mé krvi proudí i krev bohů, tady ti pomoci nemůžu. Nemůžu ti stát po boku. Tuhle poslední bitvu budeš muset vybojovat sám. A vím, že ji vybojuješ se ctí.“ Na chvíli na to vydechl Trudi Thar naposledy. Postavili jsme na kopci obří hranici, zapálili ji a děda se vydal na svou poslední cestu. I Apex se dlouho nezdržel, prohlásil něco o tom, že má mořského vzduchu plné zuby a že se stěhuje někam do sladkých vod. U výtoku z jezera Ka-mate Ka-ora  jsou prý ty nejlepší ryby, co kdy na svých cestách s dědou jedl a prý mají v sobě i špetku té správné soli (což můžu ze své odbornosti také potvrdit). Roztáhl křídla a odletěl.

Děkuji tedy za vše, co jsem se od svého dědečka i jeho přítele Apexe naučila.

Tuto knihu jim tedy oběma chci věnovat.

Uragan huran salson hut. Hut turungar ha. Ha! Ma! ja! Merida korman igneum as fumideo. Korman linol. Armon deamon. Armon soleum hi mi ri ki ua. UaaaaaaaaaaAA. Grum. Grum. Hasimalabatar is hasimalabat is Has. Krupa susta hail hail. Turim mist ton flamis karis larinsin malin. Gelin! Gelin! orfin rilin! redenis grem! Óóóóóó anisen. Óóóó Anisen. Óóó. Big rilin.

Huššna kušna šušnibor. Kušžuš óhé kužšuš ého kušušu ího. Íííí.

Druzg. Duringur. Hartak grog.

A teD Z tadyma vypadni a vyhoN Si ho!