Druidové v Černolese, Jeskyně skryté hudby

autor : Ryon
kontakt : ryon@trioptimum.com

Toto dobrodružství bylo vytvářeno jako součást dlouhého tažení pro Dračí Doupě 1.5 až 1.6, které by šlo volně nazvat „naplnění prastarého proroctví“ : jednalo se o znovuoživení jedné dobré bohyně a nalezení kouzelného předmětu (meče) k záchraně světa.

Dobrodružství je pro postavy zhruba na 6.-8. úrovni, ale po drobných úpravách (posílení/oslabení nestvůr, zvýšení/snížení jejich počtu) je vhodné i pro zkušenější nebo naopak slabší družiny.

Svět, ve kterém jsme hráli, bych označil jako poměrně klasický „dračák“ či klasickou fantasy (elfové, trpaslíci, orkové...), sem tam jsem převzal nové dodatečné nestvůry. Pohybuje se někde mezi Tolkienovou Ardou, Howardovým Conanem a herním světem Das Schwarze Auge (pro některé známější podle her Realms of Arkania a Drakensang), částečně je inspirován též Asterionem.

Příběh je poměrně lineární, s mojí družinou jsme však spíše hráli pro zážitek a dojem a snažili se o hraní rolí, než komplikované zápletky.

Dobrodružství jsem se snažil napsat tak, aby je mohl použít jakýkoli Pán jeskyně. Jména a reálie si každý snadno nahradí názvy ze svého světa, pokud bude chtít; pro zjednodušení jsem některé názvy odlišil - bude psáno ve *hvězdičkách*.

Texty, určené hráčům, budou psány *kurzívou*.

Text pro PJ je obyčejný.

Hlavní zápletka :

Postavy mají za úkol získat informaci, kde leží zapomenutý *Adonský* klášter. Ten byl již kdysi dávno napaden netolerantní frakcí církve a srovnán se zemí (podzemí naštěstí zůstalo netknuté). Naštěstí se některým adonským podařilo uprchnout a nechat zmínky a stopy o proroctví porůznu v některých knihách a dokonce i v krajině.

V ruinách adonského kláštera by se mělo nacházet další znění proroctví a navíc i kouzelný předmět, nutný pro celé tažení. V našem případě to byl zmíněný mocný meč, ale můžete si tuto část upravit podle vás.

V této fázi již mají postavy dvě části proroctví. Míří do hvozdu za druidy, protože ti by měli podle *informátora* pravděpodobně vědět, kde se Adonský klášter nacházel (druidové totiž většinou vědí mnoho věcí). Bohužel království, ve kterém nyní družina je a kde se hvozd nachází, je s druidy ve vleklém konfliktu. Druidi údajně vyvolávají šarvátky a útočí na královské vojáky. Napětí trvá již několik let.

PJ nechť si hvozd umístí kamkoli na svůj kontinent. Může být jednak uprostřed civilizovaných krajů, může být i na okraji, je univerzálně použitelný. Jeho rozměry by měly být minimálně 20x20 mil, aby následující dobrodružství dávalo smysl; v mém světě měl cca 60x40 mil.

Pro postavy tedy bude obtížné se ptát na cestu - když řeknou, že jdou za druidy, může si někdo myslet, že je s nimi spřažen a nebude se s nimi bavit, případně je bude chtít udat královským vojákům (toto můžeš vynechat, pokud se ti do tvého světa nehodí). Cesta do hvozdu je obtížná - les je na rozlehlé ploše plné kopců a ze strany, odkud družina nyní putuje, je do hvozdu možné vystoupat úzkými stoupajícími roklemi mezi skalami, které hvozd v této oblasti ohraničují. Jsou známé jako *Krvavé rokle*. Aby družina nehledala jinou cestu, je dobré, aby ji například někdo pronásledoval; nebo můžeš vymyslet jakýkoli jiný důvod, proč se musejí postavy vydat zrovna jedním směrem (zrovna jsou povodně a cesta okolo by znamenala překonat rozvodněné toky..., apod). Má družina měla předchozí dobrodružství „Pevnost II“ z modulu Severní Taria, a protože se přidali na stranu elfů, byli nuceni opustit oblast, aby nezpůsobili další konflikt - na to plynule navázalo putování hlouběji do hvozdu.

Orientační bod ve hvozdu a zároveň sídlo druidů má být palouk asi 10 mil od Krvavých roklí směrem na sever. Roste na ní jeden z nejvyšších stromů ve hvozdu. Měl by být vidět na dálku ze vzdálenosti zhruba 1-2 míle.

Dobrodružství bude dále rozděleno na kratší oddíly z důvodu přehlednosti :

Krvavé rokle a příchod do hvozdu

Eliminace Ochránců trnů

Jeskyně skryté hudby

Oddíly na sebe samozřejmě plynule navazují dějem.

Krvavé rokle a příchod do hvozdu

Postavy doputují ke skalám, přirozeným hranicím hvozdu. Rokle jsou velmi členité a rozvětvené. Můžeš přečíst následující popis :

*„Vidíte před sebou vysoké a rozeklané skalní stěny, mají dobrých 50 sáhů. Nad nimi zahlédnete vrcholky tmavě zelených stromů, tam se nachází hvozd *Černoles*. Rokle mezi skalami stoupají vzhůru, nejprve povlovně, ale poté čím dál strměji. Bude to nesnadné stoupání.*

Rokle sice vypadají spletité, ale pokud postavy směřují stále vzhůru, nakonec se dostanou až do hvozdu. Omlouvám se, že je nejsem schopen nakreslit dost výstižně - musím je alespoň výstižně popsat. Rokle jsou dlouhé necelou míli - nejkratší bude mít asi 600 sáhů, nejdelší kolem 900 sáhů. Široké jsou zpočátku 80 až 100 sáhů, ke konci a na hraně lesa jen 10-20 sáhů. Délku není možné jednoznačně určit z místa, kde postavy nyní stojí, protože jsou skalní rozsedliny klikaté. Jsou písčité a kamenité, téměř nic zde neroste, sem tam chomáč odolné traviny nebo zakrslá břízka, ale opravdu jen sporadicky. Celkové území má na šířku asi 5 mil.

Postavy si tedy nějakou vyberou a vydají se vpřed. Zhruba po dvou třetinách cesty budou napadeni létajícími nestvůrami - krapy (viz sekce Nestvůry), kteří začnou na družinu shazovat kameny.

„Zaslechli jste shora podivné zakrákání. Nad roklí nad vámi se pohybují nějací velcí ptáci. Ale mají nějaká divná křídla.. spíše jako netopýří. Ne, netopýr má také jiné... Ne, ptáci to rozhodně nejsou, spíš nějací létající ještěři. I na vzdálenost několika desítek sáhů si všimnete, že jsou obrovští. Mají rozpětí určitě dva sáhy.. najednou se od jednoho z nich něco uvolní a rychle to padá. Než si toho všimnete a taktak stačíte uskočit, s třesknutím vedle vás dopadne kámen velikosti hlavy a rozprskne se na několik kusů. A vypadá to, že další ještěři se k bombardování připojí. Uvědomujete si, že jich je skoro tucet, a vám zbývá ještě pěkných pár desítek sáhů k okraji rokle... "

Postavy jistě správně odhadnou, že se vyplatí utíkat vpřed a poslední úsek cesty urazit co nejrychleji, protože útoky krapů jsou velice přesné a v roklích před kameny není úkryt. Na tvory je možné útočit bez problémů kouzly a s postihem i střelnými zbraněmi (postih nechám na vás, doporučil bych alespoň -3, vzhledem k situaci je to logické - srovnejte boj na rovině, kdy na cíl řekněme do 10 sáhů míříte vodorovně a střelbu 30-40 metrů vysoko na pohyblivý cíl).

Předpokládá se, že postavy úspěšně dorazí (ke konci spíše vyšplhají, ale sklon je maximálně 40%; pokud chcete, můžete pro zvýšení napětí ve hře nechat třeba postavy hodit na past uklouznou/neuklouznou na sypajícím se štěrku). Krapové buď uprchnou (jejich bojovnost tváří v tvář, respektive na kratší vzdálenost je malá), nebo budou dobiti. Družina se konečně ocitá na okraji hvozdu.

Zde může družina bezpečně tábořit. O několik sáhů dále již začíná nespoutaný hvozd, který nebude jistě úplně bezpečný.

Když se dobrodruzi vydají do hvozdu, nešetři fantazií na popis okolí : jsou zde prastaré stromy, obrovské shnilé klády, mechem obrostlé balvany, neprostupné křoví a závěsy břečťanových šlahounů, visících z větví....

Orientace ve hvozdu : postavy by měly umět určit světové strany (dovednost Přežití, Orientace...). Pokud tomu tak není, dej jim nějaký magický předmět s funkcí dnešního kompasu. Co se týče orientačních bodů, záleží na vás, ale podle informací zadavatele by měly postavy mít jasno - jít asi 10 mil na sever a pak vylézt na strom nebo kopec a rozhlédnout se. V těžkém terénu jako je tento hvozd to bude trvat cca 5-8 hodin.

Nebo pokud je v družině hraničář, má šikovné kouzlo Přivolej druida, i když tuto variantu bych nepreferoval - viz následující střetnutí :

Les je poměrně nebezpečný, částečně probuzený, a to zejména proto, že několik „druidů odpadlíků" jej záměrně probouzí a poštvává proti humanoidům - více o tom bude dále. V tuto chvíli to bude znamenat, že postavy narazí v hustém hvozdu na Keř dravý (viz DrD, PPP), a to 1-3 exempláře, odhadni podle síly své družiny. (mohou klidně narazit na nějaké nestvůry i předtím, les je plný šelem, bude jistě pravděpodobné potkat vlky, medvědy i třeba huňáče) Ale zpět - pokud bude družina schopná a keře zabije, budiž - jsou šikovní. Pokud se souboj nevyvíjí pro družinu dobře (my jsme hráli tuto variantu, protože keř měl v sevření naši zlodějku a užuž se zdálo, že ji sežere), přečti následující popis :

„Keř ti obmotal trnitými větvemi již téměř všechny údy. Síly docházejí tobě i spolubojovníkům, nemluvě o kouzelných silách. Za chvíli asi již přijde konec. Najednou však překvapivě keř zpomaluje své pohyby a uvolňuje zauzlené šlahouny. Jako by i trochu vadnul...trvá to asi 3 kola a konečněji máte možnost všimnout příčiny. Podrostem se pomalu prodírá vysoký vousatý muž v jednoduchém šedozeleném rouchu. V jedné ruce drží mohutnou sukovici, obě dlaně má však nasměrované na hladové křovisko. Vidíte jeho ústa, jak si něco mumlají.

Po čele mu stékají kapičky potu, vyvíjí zjevně obrovské úsilí. Po dalších dvou kolech se zdá, že keř se již nepohybuje a je zvadlý natolik, že se můžete postupně vyprostit.

„Stromy mi pověděly, že jsou mezi námi nějací návštěvníci. A protože podle nich nevypadáte jako pomocníci těch zlých v kápi, rozhodl jsem se, že vám pomohu.“

Druid se jmenuje Manatar, pokud se jej postavy zeptají.

„Co vás sem přivádí? Skrz smrtící soutěsky, zdivočelé, pokřivené rostliny a královské vojáky, co družina jako vy pohledává v hustém hvozdu?“

Postavy by měly říct alespoň v kostce o svém poslání. Manatar jim potvrdí, že jim druidové mohou pomoci, a že je doprovodí na palouk se stromem - druidské shromaždiště. Prý tam najdou i nejvyššího druida Vaeldana.

Manatar postavy dovede na Shromaždiště daleko rychleji, než kdyby postavy samy postupovaly. Křoviny před ním jakoby samy uhýbají... Cestou může vysvětlit postavám, co se vlastně v hvozdu děje a proč.

„Ti zlí v kápi“, jak prvně zmínil, jsou původně také druidi, ale pokřivení a pomatení. Říkají si Ochránci trnů. Narušují rovnováhu přírody, „vyšlechťují“ pomocí magie a dryáků zlé, útočné rostliny. Brojí proti království, jejich cílem je vystrnadit civilizaci co nejdále od lesa za každou cenu, neuvědomují si, jak svou činností škodí a porušují rovnováhu a probouzejí les. Ten je třeba znova uklidňovat, „uspávat“, a to stojí velmi mnoho energie. Všichni druidi se o to už mnoho let postupně snaží. Ti skuteční druidové v pravém slova smyslu, kteří nikdy žádného vojáka nezabili, a kvůli svým šíleným „bratřím“ mají velmi poškozenou reputaci.

Postavy během 1-2 hodin dorazí na shromaždiště druidů. Je to místo vskutku kouzelné a nádherné. Palouk je zhruba kruhový a je široký asi 100 sáhů. Uprostřed vyrůstá mocný a vysoký dub, který má téměř 50 sáhů (okolní les se tyčí přibližně 30 sáhů). Asi 20 sáhů jižně od stromu je kromlech (kruh ze stojících kamenů), zhruba 10 sáhů v průměru, tvoří jej 12 menhirů.

Na palouku lze potkat 2 druidy, jeden z nich je Vaeldan, Nejvyšší druid.

„Přestože Manatar působí úctu a respekt, následující muž, kterého potkáváte, má kolem sebe ještě mocnější auru klidu. Jeho roucho je bílé, a další, čím se od ostatních odlišuje, je náhrdelník z podivných korálků. Při bližším pohledu si všimnete, že korálky jsou vlastně různé věci z lesa : bukvice, žalud, provrtané dřívko, usušené lesní plody...“

Manatar družinu představí a Vaeldan se ujme slova. Má obrovské charisma a hluboký, klidný hlas. Uvítá dobrodruhy a vyslechne jejich řeč. Pak postavám řekne, že druidi budou moci postavám poskytnout všechny informace, ale velmi by potřebovali pomoci s vyřešením problému s temnými druidy. Vysvětluje a omluví se, že by je na Shromaždišti přijalo jistě více jeho druhů, ale bohužel jsou zaneprázdněni uklidňováním probouzeného lesa.

Eliminace Ochránců trnů

Úkolem dobrodruhů bude zničit pokřivené rostliny Ochránců trnů, protože to je nutné pro obnovení rovnováhy ve hvozdu. Pokud by se hvozd naplno probudil, mohlo by to destabilizovat celé království (nebo všechna okolní - viz umístění hvozdu v úvodu). Ochránci Trnů se samozřejmě budou bránit, ale v rámci zbytečného neprolévání krve by bylo vhodné, aby byli jen zneškodněni - např. spoutáni, uspáni... Samozřejmě je možné, že postavy všechny O.t. pobijí, ale výsledek by to ovlivnit nemělo. Jen jim pak Vaeldan tolik vřele nepoděkuje, a řekne, že teď budou mít o něco víc práce s uklidňováním lesa.

Hlavním cílem družiny je zlikvidovat všechny zlé rostliny, které tam potkají; a dále zničit dryáky a alchymickou dílnu, díky kterým dravé kytky vznikly, aby tyto odpornosti nemohly být šířeny dál.

Až bude úkol hotov, k úplnému obnovení harmonie je nutné jít do Jeskyně skryté hudby a znovu správně rozeznít Píseň země. Sama země je totiž z experimentů Ochránců trnů rozladěná (doslova) a k uklidnění hvozdu to nepomáhá. Ale zpět k tomuto úkolu.

Ochránců Trnů je zhruba 20. Přesný počet upravte podle svého uvážení, ale menší počet než 10 nedává moc smysl. To by si druidi, kterých je také kolem 20, poradili sami. Družina by měla být jazýčkem vah, který pomůže navrátit harmonii.

Druidi vyzvěděli místo, kde Ochránci trnů dlouhodobě táboří. Je to osada s několika dřevěnými sruby, skrytá v dolíku mezi skalami asi 50 sáhů širokém. V jedné skále je jeskyně, kde s největší pravděpodobností dělají své pokusy se šlechtěním a množením extrémně dravých a masožravých rostlin. Osada Ochránců je od Shromaždiště vzdálena asi 15 mil, a je blízko k okraji lesa (stejný okraj, jako byly Krvavé rokle - můžeš ale upravit podle svého světa, alespoň mě to tak v tom mém vyšlo). Musí být logicky blízko, aby mohli efektivně škodit a neměli to daleko do království, do běžné civilizovanější krajiny.

Druidové nabídnou postavám podporu 3 mužů (více ne, všichni druidové jsou zaneprázdnění nesmírně náročným uspáváním lesa) , nikoli však pro přímý boj - tito tři dobrovolníci mohou kouzlit lesní kouzla, léčit postavy...a případně uklidnit rozzuřené probuzené keře či stromy, protože některé tyto výtvory slouží Ochráncům jako hlídky kolem tábora (počet a umístění nechám na PJ) Mohou také postavám pomoci s plánováním útoku. Dva z nich totiž dělali výzvědy u tábora Ochránců a velmi dobře znají okolí a rutinní režim v táboře. Poradí postavám, aby uskutečnily útok v noci nebo za soumraku, kdy většina Ochránců je ve svých srubech. Laboratoř pro šlechtění zlých rostlin se nejpravděpodobněji nachází v jeskyni, do které je vchod přímo z tábora.

Plány mohou být v zásadě zjednodušeny na tyto základní varianty (samozřejmě děj může být vždy jakýkoli, je to jen hrubé vodítko):

1) eliminace pouze laboratoře na vytváření zlých rostlin, Ochránci neeliminováni - velmi nepravděpodobné a také nechtěné, může to však nastat, pokud budou postavy postupovat neopatrně a následně budou muset čelit přesile; Ochránci by se po zničení svých výtvorů jistě rychle a krutě mstili, navíc by kdykoli mohli začít znovu
2) úspěšné zničení laboratoře a pak i tábora
3) eliminace Ochránců trnů nebo jejich většiny v táboře, poté zbytku v jeskyni a zničení laboratoře - doporučovaná varianta (to budou prosazovat druidští špehové - tedy záleží na vaší družině. Můžeš je nechat vymyslet plán úplně samotné a druidy dobrovolníky s ní poslat jen jako tichou podporu, která bude třeba jen léčit nebo přihlížet, nebo můžeš využít jejich znalosti terénu a nechat je ve správnou chvíli promluvit.)

Další tip na humánní řešení , pokud se bude družina cítit nejistá a slabá proti přesile: Druidi budou znát bylinku, která po spálení vytváří uspávající dým. Úkolem pro družinu může být vhození potajmu a potichu několika takových svazků bylinek do ohniště, které je vprostřed tábora; v podvečer se tam vyskytuje většina Ochránců a buď by je to mohlo přímo uspat, nebo alespoň otupit...

Nebo mohou postavy strategicky vyčkávat a sami si zjistit nějaké slabé místo Ochránců. Například z které studánky berou vodu a tu zkusit otrávit , třeba jinou uspávací bylinkou...

Popis tábora :

V osadě Ochránců trnů stojí 5 jednoduchých srubů. V každém jsou 4 lůžka. Pokud postavy zaútočí v noci, bude 80-90% Ochránců spát ve srubech, zbytek bude v jeskyni stále pracovat.

Pokud zaútočí ve dne, bude v jeskyni cca 50% temných druidů, na palouku asi 25% a různě po lese a na výpravách do civilizace zbylých 25%.

Ve srubech a v táboře je možné najít mnoho kuchyňského náčiní, pánve, nože, vidličky, šaty, a celkem asi 20-30 zlaťáků, tolik mají dohromady temní druidi u sebe. Je však k nalezení i malý pergamen s nápisem :

4-7-3-... (poslední číslo je nečitelné)
Už si to konečně zapamatuj !

Kombinace je samozřejmě způsob, jak otevřít tajné dveře pomocí kořenů v jeskyni.

Jeskyně :

J 1 :
naslouchání : ---
náhodný postřeh : ---
nestvůry : ---
poklad : ---

„Vešli jste do široké jeskyně. Je přírodní, stěny nevypadají nijak opracovaně. Podlaha je udusaná hlína. Jeskyně se na konci zužuje a dál pokračuje chodba.“

Tato „místnost“, vchod do jeskynního komplexu, je prázdná. Avšak v chodbě dál jsou houbové teleporty:

„Přišli jste k chodbě s úmyslem pokračovat hlouběji, ale všimli jste si podivné věci. V chodbě vyrůstá kruh nazelenale světélkujících hub. Je široký přes celou chodbu - tedy si 1 sáh. A není jediný. Za prvním tímto houbokruhem vidíte odstupem 1 sáhu další, pak zase mezera, a pak další... pak se chodba zatáčí vlevo a dál už nevidíte.“

Postavy musejí dál. V mapě jsem pro názornost označil „mezery“ mezi houbokruhy čísly, a samotné houbové teleporty písmeny. Po vstoupení do kruhu se postava (celá, i s vybavením) teleportuje na „mezeru“, každý kruh vždy posílá na stejné místo. Kruhů je celkem 8, kam přenášejí je viz následující :

A -> 3
B -> 8
C -> 4
D -> 5
E -> 0
F -> 1
G -> 2
H -> 0

Nejjednodušší postup je tedy vkročení do kruhů : A (odnese na 3), D (odnese na 5), F (odnese na 1), B (odnese na 8).

Ideální je, aby se vždy přesouvala jedna postava, i když teleport není omezen hmotností přenášeného. Pokud se postavy jen lehce dotýkají, a pouze jedna vkročí do teleportu, je odnesena pouze ona. Dobrodruzi by se museli pevně držet alespoň jednou rukou, aby byly teleportovány spolu. Není to nijak zásadně důležité, ale hráči mívají občas neuvěřitelné nápady, tak pro ujasnění hned ze začátku. Nebo můžeš povolit přesun jen 1 postavy, bez ohledu na držení nebo dotek, to je možná nejlepší.

J 2 :

naslouchání : ---
náhodný postřeh : různé plísně na podlaze 95%
nestvůry : plísně
poklad : ---

„Vešli jste do další prostory. Podlaha je pokrytá podivným kobercem. Když k ní přiblížíte světlo lucerny , rozeznáte huňatý kožíšek podivné plísně. Je jich tu však několik druhů. Právě stojíte na černě zbarvené plísni a vaše kroky uvolnily rychle těkající oblak spór, které vás trochu dusí. Opodál si však všimnete i plísně zelené a modré. Kudy dál ?“

Postavy na vlastní plíce okusit. která cesta je nejbezpečnější. Je to ta po černé, viz následující nebezpečnosti :

černá plíseň : past Odl - 4 - nic/dusivý kašel 0-1 žt
zelená plíseň : past Odl - 6 - 1-6/2-12 žt
modrá plíseň : past Odl - 7 - 1-6/3-18 žt

J 3 :

naslouchání : ---
náhodný postřeh : podivně pravidelné kořeny na zdi 25%
nestvůry : ---
poklad : ---

„Za křižovatkou pokračuje chodba na východ, která je po 3 sázích ukončena závalem.Hromada hlíny s kamením je ohromná, trvalo by dny, než byste se prohrabali dál.“

Pokud si postavy všimnou náhodným postřehem nebo prohledáváním, na severní stěně je 11 výjimečně rovných kořenů o délce zhruba 30 coulů, visící volně asi 2 couly od sebe. Jsou téměř stejné, liší se maximálně o 5 coulů. Připomínají visící provázky nebo krysí ocasy. Je to mechanismus k otevření tajných dveří v jižní stěně, je nutné zatahat za 4 kořeny ve správném pořadí : 4., 7., 3. a 10. zleva.

Po správné kombinaci se ozve zvuk kamene posouvaném po kameni a v jižní stěně se objeví vstupní otvor. Je tam malá místnost , uměle přitesaná. Je v ní zamčená truhla s nějakými drahokamy, zlaťáky a 3 malými sáčky semínek (jsou to semínka již vyšlechtěných agresivních rostlin)

J 4 :

naslouchání : syčení a bublání, praskání ohně 50%
náhodný postřeh : ---
nestvůry : minimálně 3 temní druidové
poklad : alchym. suroviny za 50 zl (pokud je v družině alchymista), jinak 10 zl v měšci jednoho Ochránce trnů

„Ocitli jste se v rozlehlé místnosti. Vzduch zde čpí kouřem a podivnými pachy. V jihovýchodním rohu je velké ohniště a nad ním zavěšený kotel. Přibližně uprostřed místnosti je široký stůl, pokrytý alchymistickou aparaturou, baňkami a vším možným. Podél západní stěny jsou široké police s baňkami s přísadami, velkou část

polic však pokrývají hrnce s hlínou, ve kterých jsou zasazené malé rostliny. U stolů pracují 3 muži. Velmi brzy si všimli, že nejsou sami a chystají se k boji. Jeden popadl sukovici opřenou o zeď, další urazil dno dlouhé skleněné baňky a třetí popadl těžký pohrabáč od ohniště....“

Jeden druid v průběhu boje hodí po některé z postav flakónek s jedem (Odl 7, 1-6/2-12), další druid, když už bude hodně v úzkých, sešle úder zloby nebo úder nenávisti. Bojují do posledního dechu, nenechají se zajmout. Pokud budou omráčeni a vyslýcháni, nedostanou z nich postavy ani slabiku.

V místnosti nad ohništěm je asi 1 sáh široký otvor, který ústí až nahoru na povrch - jedná se o přírodní komín.

J 5 :

naslouchání : šumění listí vlnících se rostlin 20%
náhodný postřeh : ---
nestvůry : 2-3 dravé keře
poklad : ---

„Této místnosti dominují dva široké ohrazené sokly z kamenů, naplněné hlínou. V těchto obřích květináčích vyrůstají vám známé trnité šlahouny. I v klidu se jejich větve pomalu vlní, jakmile však na ně dopadlo světlo vaší pochodně s plnou intenzitou, začaly se pohybovat ještě rychleji a natahují se vaším směrem.“

Místnost je jinak prázdná.

J 6 :

naslouchání : šumění listí vlnících se rostlin 20%
náhodný postřeh : ---
nestvůry : 2-3 dravé keře
poklad : ---

„Této místnosti dominují tři široké ohrazené sokly z kamenů, naplněné hlínou. V těchto obřích květináčích vyrůstají nějaké jiné rostliny. Jejich šlahouny jsou tenčí, ale o poznání delší. I v klidu se pomalu vlní, jakmile však na ně dopadlo světlo vaší pochodně s plnou intenzitou, začaly se pohybovat ještě rychleji a natahují se vaším směrem.“

Proti rostlinám může pomoci v boji oheň. Místnost je jinak prázdná.

Pokud postavy zneškodní zlé rostliny a Ochránce trnů, druidi , kteří přišli s nimi, jim pomohou vydat se zpět k Vaeldanovi na Shromaždiště (a opět jim to bude trvat rychleji). Nejvyšší druid družině velmi poděkuje, i když mezi řečí řekne, že to vlastně bylo v zájmu všech.

Pokud budou Ochránci trnů (všichni nebo i jen někteří) spoutáni či uspáni, druidové zařídí jejich transport na shromaždiště. Vaeldan poté rozhodne, že budou předáni Stříbrokoni, který rozhodne o jejich osudu (možno propojit s následujícím - viz dále)

Jeskyně skryté hudby

Postavy však mají ještě jedno poslání - obnovit harmonii a rozeznít znovu správnou Píseň země.
Nejprve však musí poznat, jaká je ta správná Píseň země, než se vydají do Jeskyně skryté hudby a zemi znovu „naladí“.
Vaeldan postavám sdělí následující : musejí jít na místo, zvané Stříbrná skála, a to za soumraku. Tam klidně rozjímat a mohou pak zaslechnout Píseň země. Je třeba se ale včas vrátit, než přijde Stříbrokůň. Na otázky, kdo nebo co je Stříbrokůň a proč je nebezpečný, odpovídají vyhýbavě. Postavám sdělí jen, že už by se nemuseli z hvozdu vrátit.

Druidi je zavedou na klidné místo zhruba 3 míle od Shromaždiště. Je zde malebné místo s asi 10 sáhů vysokou bílou skálou, z níž vyvěrá dole malý pramen. Postavy musejí alespoň směnu být v klidu a naslouchat/rozjímat.

(Protože jsme měli v družině hudebně nadané hráče, zkusil jsem hru zpestřit tím, že Píseň země bude mysticky znějící akord na kytaru. V uvedenou chvíli jsem jej pomalu hrál - pak jsem i hráči ukázal prstoklad,

protože absolutní sluch nemá. Poté v jeskyni , kde je třeba Píseň země předat, „přezpívat“, jsem hráči předal kytaru a měl akord přehrát. Hráč se toho zhostil na jedničku a bylo do pěkné oživení hry.

Akord byl jako Adur bez prsteníčku - nebo jinak popsáno : na 3. a 4. struně (D a G) mačkat na obou 2. pražec. Jednoduché, krásně znějící ☺).

Pokud by postavy otálely na místě příliš dlouho, byly varovány, že by mohly potkat Stříbrokoně s neznámými a možná fatálními následky. Stříbrokůň je krásný a velký jednorožec, magické zvíře, vtělení ducha lesa. Je nesmírně silný telepat. Já jsem tuto cizí postavu (přesnější označení než nestvůra) použil , schválně jsem vyvolal setkání, protože měl družině sdělit nějaké doplňující informace k hlavní zápletce tažení. Můžete toto vynechat, nebo použít s nějakými vlastními informacemi pro postavy. Následuje popis setkání s jednorožcem :

„Již se sbíráte k odchodu, píseň země ve vás utkvěla a jste si jisti, že těch několik nesmírně důležitých tónů budete schopni přezpívat či jinak předat. Les je po soumraku vlahý a krásný, již je šero. Najednou se však od severu jakoby rozjasňuje. Během několika kol se odtud začíná šířit jasné bílé světlo. Nemůžete si pomoci, je to nádherný pohled. Stojíte na místě a vnímáte, jak stříbřité světlo zesiluje, až úplně vybuchuje ve vašich hlavách. Najednou vidíte přicházet nádherného jednorožce. Je vysoký, štíhlý a oslnivě bílý. Jen jeho oči jsou temné, temné jako půlnoc. Nejste schopni se pohnout. Začnete mít divný pocit v hlavě, ale nedokážete se tomu bránit. Stříbrokůň vám čte myšlenky a není při tom příliš citlivý, úplně jako by se vám kopytem přehraboval mezi mozkovými závity. Nepříjemný pocit však trvá jen několik kol, poté ustává.

Vnímáte, jak jednorožec mluví, ale uvědomíte si, že ušima nic neslyšíte. Hlas zní přímo ve vašich hlavách. Je čistý a má zvláštní ozvěnu.“

Postavy mohou při tomto telepatickém spojení Stříbrokoni odpovídat automaticky také myšlenkou.

Jak jsem psal výše, o čem si spolu bodou povídat, nechám na tobě. Může družině něco poradit pro další dobrodružství, může to třeba jen sloužit jako vsuvka, zrcadlo charakteru, které se zeptá postavy na něco z minulosti (přečetl přece jejich myšlenky a vzpomínky), nebo může naopak postavy za něco konkrétního pochválit .

Po myšlenkovém rozhovoru jednorožec odejde a světlo pomalu zmizí, přesně opačně, než jak se objevilo.

Postavy se vydají zpátky ke Shromaždišti. Druidi je poté dovedou k Jeskyni skryté hudby. Na otázku, jak to správné místo poznají, jim bude sděleno, že to prostě poznají, že se nemusí bát záměny.

Pokud se postavy pochlubí setkáním se Stříbrokoněm, budou druidi ohromeni a sdělí postavám, že se jim dostalo obrovské cti.

Následuje popis místností v Jeskyni skryté hudby :

H 1 :

naslouchání : hrdelní zabručení wyverny, zašustění jejích křídel po šupinatém těle 10%
náhodný postřeh : ---
nestvůry : wyverna
poklad : ---

„Vešli jste do širokého ústí přírodní jeskyně. Je přibližně obdélníková o rozměrech 8x12 sáhů. Z jeskyně vede další chodba ze severovýchodního rohu směrem na východ. V severozápadním rohu však něco je. Je to tvor, a dost velký, minimálně C. Jedná se o jeskynní wyvernu. Sedí ostražitě v rohu a pozoruje vás. Asi je to dost starý kus, je opravdu veliká.“

Wyverna je příbuzná drakovi. Má delší krk, nemá přední nohy, a špička jejího ocasu je otrávený bodec. Hlavní rozdíl je však ten, že je inteligentní zhruba jako pes. Jinak viz Nestvůry.

Místnost je až na kosti obětí wyverny prázdná.

H 2 :

naslouchání : cvakání pavoučích nohou 10%
náhodný postřeh : pavučiny 50% na stěnách a v severní chodbě
nestvůry : pavouci
poklad : celkem 25 stříbrňáků, 40 měďáků mezi ostatky v pavučinách

V této části jeskyně se zabydleli pavouci.

„Vešli jste do další části jeskyně. Chodba se rozšířila a vytvořila podlouhlou místnost zhruba elipsovitého tvaru o rozměrech přibližně 5x15 sáhů. Vedou z ní ještě další chodby - na sever a na východ.

V severní chodbě a v záhybech stěn sídlí několik zelených pavouků (3-6), viz PPZ.

Z této místnosti vede chodba také na východ, ta se však stále zužuje a po cca 30 sázích jí již není možné projít..

H 3 :

naslouchání : vysoké pískání netopýrů 5%
náhodný postřeh : ---
nestvůry : netopýři
poklad : ---

V této části jeskyně sídlí hejno netopýrů.

„Další část jeskyně vytváří ohromný sál ca 20x25 sáhů. Většina místnosti v severní části se propadá hluboko pod úroveň chodby, kterou jste přišli; jinak řečeno - místnost je propast a podél jižní stěny je možná cesta po úzkém ochozu. Ten má zprvu asi 2 sáhy na šířku, ale brzy se zužuje až na necelého půl sáhu.Kámen je navíc hladký a vlhký, takže hrozí nebezpečí, že uklouznete a najdou vás někde na dně té velké díry..."

V místnosti je velké hejno netopýrů. Jakmile bude celá družina uvnitř, hejno se vyplaší a prolétne kolem postav. Nastane boj - viz PPZ Netopýří hejno.

Postavy při procházení po ochozu házejí na past Obr - 6 - nic/uklouznutí. V případě uklouznutí mohou házet ještě jednou Sil - 3 - pád/zachycení se. (Já jsem nechal házet postavy 2x, úzký úsek má asi 5sáhů, takže za každé 2 sáhy mi to přišlo spravedlivé; bylo to docela napínavé - když někdo uklouzl, vždy se zas vyškrábal zpět, nikdo nesletěl až dolů)

Samozřejmě je možné a je to dobrý nápad, aby se postavy držely lana, nebo nejprve teleportovaly někoho a ten pak napnul pomocné lano. Také pavoučí lektvar pomůže.

H 4 :

naslouchání : vysoké pískání netopýrů 5%
náhodný postřeh : ---
nestvůry : netopýři
poklad : ---

Než postavy vejdou do rozšířené části, na konci chodby čeká Slizovec (viz PPP) .

„Další rozšíření jeskyně je ještě větší kaverna, než ta předtím. Má rozměry asi 30x40 sáhů. Dno je více než 20 sáhů hluboko, jediná cesta vpřed vede přes kamenné výběžky, které tvoří jakýsi přerušovaný můstek. Přerušení jsou dvě, první je 4 sáhy dlouhé a druhé 3 sáhy. Z protějšího konce místnosti vede chodba."

Postavy opět při překonávání mezer házejí na past. Nyní je to Obr - 6 - přeskočí/nepřeskočí. V případě neúspěchu mohou házet ještě jednou Sil - 4 - pád/zachycení se.

H 5 :

naslouchání : podivné disharmonické hučení 2%
náhodný postřeh : ---
nestvůry : ---
poklad : ---

Než postavy vejdou do rozšířené části, na konci chodby čeká Slizovec (viz PPP) .

„Podlaha jeskyně opět mizí do propasti, na druhém konci je opět ochoz zhruba ve stejné úrovni, jako jste vy, a chodba pokračuje dál. Místnost má rozměry asi 10x15 sáhů. Dno je asi 10 sáhů hluboko a vyrůstá z něj mnoho stalagmitů (krápníků, rostou zdola), na první i na druhý pohled velmi ostrých. Pád do této propasti by se nemusel vyplatit..."

Postavy by se mohly vydat druhou chodbou, nebo pokud mají dost magenergie, tak se všichni teleportovat tam i zpět.

H 6 :

naslouchání : podivné disharmonické hučení 2%
náhodný postřeh : ---
nestvůry : ---
poklad : ---

„V této místnosti, která je opět velmi rozlehlá - zhruba 20x40 sáhů, je podlaha nahoře. Skoro tak, jak má být. Jenže strop zde postupně klesá. V polovině délky prostory je již jen sáh od podlahy a vy se musíte nejprve skrčit a pak i plazit. Co je však horší, že podlaha i strop jsou přišerně ledově studené. Za každé 4 sáhy, které se plazíte, si odečtěte 1 život a 1 stínový život (celkem 25 sáhů = -6 žt). Na západním konci se strop opět zvedá a chodba je vysoká normálně.

H 7 :

naslouchání : podivné disharmonické hučení 50%

náhodný postřeh : ---

nestvůry : ---

poklad : ---

„Přicházíte do obrovské jeskyně. Má zhruba kruhový tvar a její vnitřek je velmi členitý. Napříč má asi 30 sáhů, žádný jiný východ z ní nevede. První, co vás upoutá, je jemný průvan, který cítíte na kůži. Brzo odhalíte, odkud přichází. V jižní části místnosti zeje hluboká propast. Vypadá jako trychtýř, nahoře je široká asi 10 sáhů a směrem dolů se zužuje. Netušíte však, jak hluboko až sahá, vypadá to, že snad až do hlubin země. Vítr, který z ní vane, jako by v sobě něco nesl. Jako by obsahoval nějaké tóny. Velmi hluboké, nepopsatelné tóny, bytostné zvuky. Není to však ta disharmonie, kterou slyšíte; ten vítr tóny rozeznívá ve vašem těle, je to těžko pochopitelné, ale vnímáte je spíš hmatem. To, co hraje v této kaverně, je několik nádherných stalaktitů (krápníků, visí ze stropu). Vánek je rozechvívá a ony rezonují, ale melodie je nepříjemná a nedokonalá.

Postavy by nyní měly „naučit“ zemi znovu zpívat , tak jak to má být správně. Možností je několik : buď zjistí, že každý krápník vydává jeden konkrétní tón a budou na ně hrát ve správném pořadí; nebo se pokusí zpívat (postavy, hráči v reálu nemusí); nebo si někdo z hráčů vezme kytaru, jak jsem psal výše... záleží jen na vás.

Jakmile motiv několikrát zopakují, krápníky začnou rezonovat a rozezní se pravou Písní země. Místnost bude naplněna větším klidem, postavy přímo pocítí příliv energie a pohody (všem se vyléčí 1k6 životů). Nyní se mohou vrátit zpět za druidy.

Po úspěšném poslání v Jeskyně skryté hudby bude agresivita pokřivených rostlin ve hvozdu velmi zmírněna, začnou postupně vadnout.

<u>Závěr dobrodružství :</u>

Vaeldan postavám poskytne slibované informace. Dále budou odměněni například nějakým lesním kouzlem nebo artefakty, to nechávám zcela na PJ. Také si postavy získaly mocné spojence.

V rámci tažení může následovat třeba úkol „Očištění pověsti druidů“ - postavy mají důkaz o jejich nevině (semínka).

Snad vám dobrodružství přinese pěkné chvíle při hraní.

Nestvůry :

Krap

ŽS: 3
ÚČ: 6/+2 Zoban
OČ: 3/5
SIL: +2
OBR: +4
ODOL: 17
VEL: B (rozpětí křídel 2 sáhy)
POH: 25/Okřídlenec
ZRAŇ: Zvíře
IQ: 3
BOJ: 10
PŘESV: ZkZ
POK: 5000/120 doupě
ZK: 300

Krap je ošklivé zvíře připomínající svým vzhledem velkého netopýra s holým tělem a ostrým, rovným zobanem.Vyskytuje se v horách, útočí v hejnech o 10-15ti kusech a to v takových místech kde se oběť nemá kam schovat nebo má stíženou pohyblivost nerovným, nepřehledným terénem(např. strž,úzké údolíčko kterým protéká malý potok, atp.) Útočí velmi kuriózním způsobem: uchopí do svých silných pařátů kámen (do váhy 100mn) a svrhne jej z výšky na postavu. Když je postava kameny omráčena nebo alespoň potlučena na tolik že se nemůže příliš hýbat, usedají krapové poblíž a snaží se ji dorazit svými zobany.

Tabulka zranění dle váhy kamene a výšky

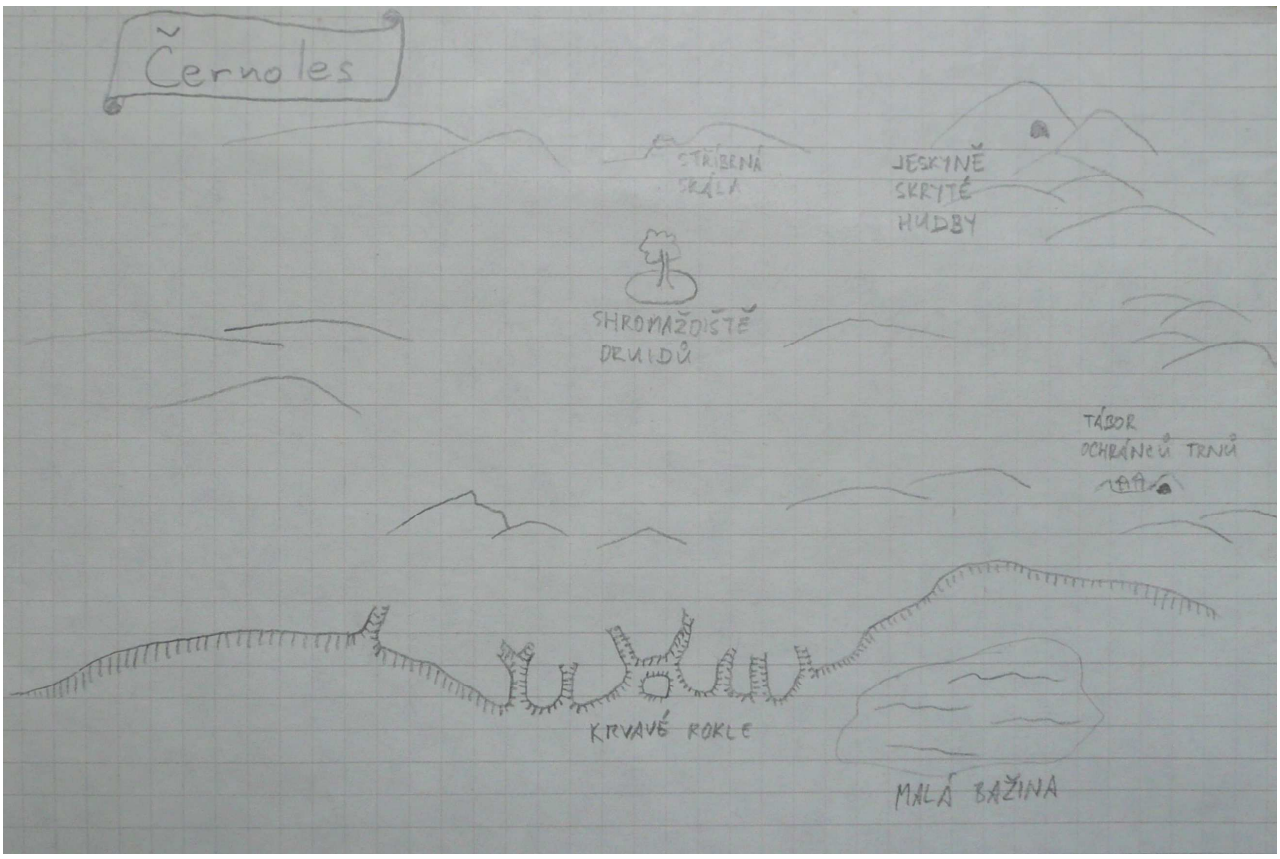
Výška	Past(Obr)	Zranění dle váhy		
		50	100	mn
5-10	6	1k6	1k6+3	
10-20	5	2k6	2k6+3	
20-30	4	3k6	3k6+3	
30-40	3	4k6	4k6+3	
50 a víc	2	30	40	

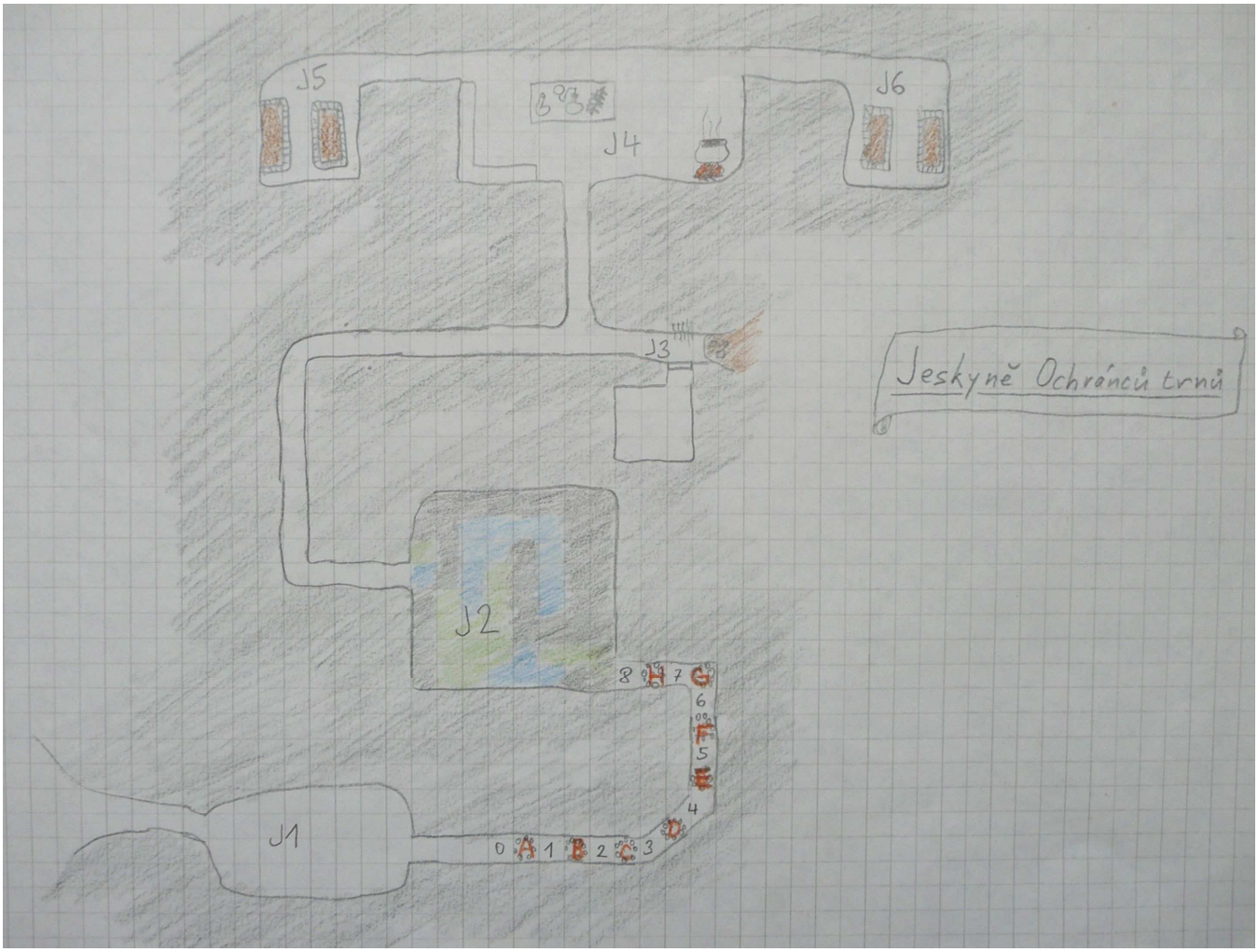
Stříbrokůň

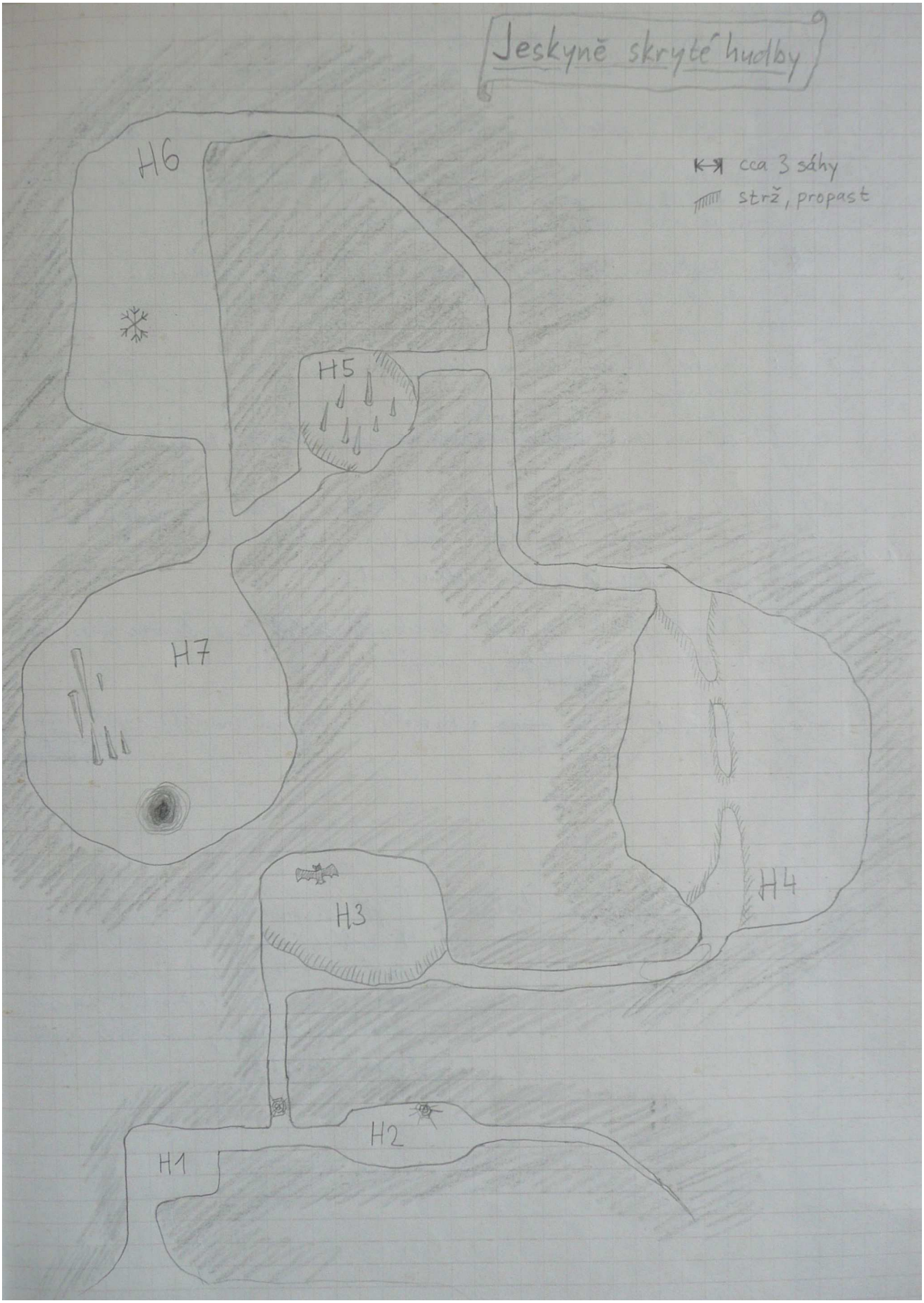
Životaschopnost:	**10**
Bojovnost:	**12**
Útočné číslo:	**--- mentální souboj**
Pohyblivost:	**24**
Obrané číslo:	**9**
Inteligence:	**21**
Odolnost:	**13**
Poklady:	**100 zl.**
Velikost:	**C**
Zkušenost:	**600**
Přesvědčení:	**neutrální**

popis viz text výše

Mapy :


Černoles
STŘÍBRNÁ SKÁLA
JESKYNĚ SKRYTÉ HUDBY
SHROMAŽDIŠTĚ DRUIDŮ
TÁBOR OCHRÁNCŮ TRNÍ
KRVAVÉ ROKLE
MALÁ BAŽINA


J5
J4
J6
J3
J2
J1
Jeskyně Ochránců trní
A
B
C
D
E
F
G
H


Jeskyně skryté hudby
cca 3 sáhy
strž, propast
H6
H5
H7
H4
H3
H2
H1