

Dech Draka

Asterion – rychlý dotazník

Na podzim loňského roku tvůrčí tým Asterionu uvítal ve svých řadách také několik nových mladých autorů. V tomto čísle Pevnosti vám přinášíme dobrodružství právě od dvou z nich – Miloše Zaorala a Jana „Gwaihira“ Lánika. Rádi bychom vám je prostřednictvím krátkého dotazníku trochu více představili a také vás nechali nahlédnout pod pokličku hrnce, ve kterém pro vás Asterion vaříme.

Co tě přivedlo ke hraní RPG a jak ses poprvé seznámil s Asterionem?

Miloš: Poprvé jsem hrál DrD před šesti lety, tehdy mě k němu přivedl kamarád, chytlo mě to a zůstal jsem u něj dodnes. Později jsem ještě zkoušel Shadowrun a DrD+. S Asterionem jsem se seznámil asi před čtyřmi lety prostřednictvím Dechu draka.

Gwaihir: První RPG, ke které jsem se dostal, byl někdy ve třetí, čtvrté nebo páté třídě na základce Stín meče. Samozřejmě první, co jsem po koupi příručky udělal, bylo, že jsem si přečetl gamemasterovskou sekci... Asterion jsem si koupil celkem náhodně někdy na konci minulého milénia, předpokládám, že jsem měl záchvat utrácivosti, nicméně od té chvíle se z toho stala chronická záležitost.

Čím tě Asterion oslovil a proč právě on? Co dalšího rád hraješ?

Miloš: Svoji rozmanitostí a novými možnostmi, které se mi otevřely pro moji postavu v DrD.

Gwaihir: Byl to jediný velký svět na trhu (o nějakých zahraničních jsem v té době neměl ani ponětí) a takový fanatik na Dračí doupě jako já se k němu zákonitě dostat musel, byla to jen otázka času. Dřív jsem hrál v Tarii, takže jsem byl na cizí světy zvyklý a vyhovovalo mi, že mám předpřipravené prostředí pro hru a nemusím se s tím dělat sám.

Jak ses dostal do tvůrčího týmu Asterionu?

Miloš: Před rokem jsem na stránkách Asterionu reagoval na výzvu autorů, kteří hledali nové aplikátory pro modul Za závojem stínů, a vyšlo to.

Gwaihir: Poslal jsem Sharkovi nějaké aplikace na DrD+, a pak už se to se mnou táhlo.

Na čem by ses chtěl při tvorbě Asterionu podílet a jaká dosud nevyřešená tajemství tohoto světa bys chtěl pro čtenáře objevit?

Miloš: Určitě na plánovaném modulu Podzemní říše. Pro čtenáře v příštím čísle Pevnosti poodhalím něco o vlkodlacích.

Gwaihir: Nejradši bych se věnoval zatím nepopsaným územím, která nám ještě chybí. Teď právě přepracovávám článek o Tarosu.

Jaký asterionský modul máš nejraději a proč?

Miloš: Každý modul má něco do sebe, ale nejvíce se mi asi líbí Písky proroctví a Obloha z listí a drahokamů.

Gwaihir: Rozhodně Nemrtvé a světlohoše. Spojují v sobě to nejlepší z geografických i tematických modulů, mají skvělou atmosféru a asi nejpovedenější bestiář. Taky je to jeden z nejstarších modulů, dodnes si pamatuji, jak jsem na něj četl upoutávku v Dechu a jak pak vypadal úplně jinak, než jsem čekal.

hračské

doupě

pevnosti



Jeskyně

Kráska a Zvíře

Jan „Gwaihir“ Láník

Úvod

Dobrodružství je určeno pro postavy na nižších i středně pokročilých úrovních. Odehrává se ve světě Asterion, v oblasti popsané v modulech Dálavy a Čas temna. Neměl by být problém převést ho do jiných geografických reálií, ať už na Asterionu nebo v úplně jiném světě. Jistý problém může způsobit netradiční pojetí asterionských upírů, ale zkušenější Pán jeskyně si jistě poradí. V případě nutnosti je možné nahradit ho řečněme temným mágem nebo nekromantem.

Celý text dobrodružství je určen pouze pro PJ, nesetkáte se zde s texty určenými k přečtení hráčům, protože si myslím, že takové vsuvky jen narušují atmosféru a kontinuitu hry. Dále také neuvádím konkrétní hodnoty pokladů a odměn, každý PJ má, co se týče odměňování postav, jiné zvyklosti a zlaťák (nebo jiná mince) mívá ve světech různých PJ různou hodnotu.

V průběhu dobrodružství se může theurg pokusit získat informace v astrálu. Byť to nepovažují za nejšťastnější ani nejzábavnější způsob získávání informací, pravidla to umožňují a hráče theurga by omezování jeho schopností jistě nepotěšilo. Informace například o lupičích tedy tímto způsobem možné získat je. Na druhou stranu všechny informace, které se jakkoli týkají Osmunda Beravela, jsou v astrálu blokovány.

POZADÍ PŘÍBĚHU

Alena Sojková je hezká devatenáctiletá tmavovláška menší postavy. Před čtyřmi lety ji otec poslal do Albirea studovat Je to tedy také dívka velmi chytrá a sečtělá. Měla v plánu pokračovat ve studiu na Univerzitě magie, její otec jí však tyto plány zhatil. V Athoru jí domluvil výhodný sňatek se synem zdejšího vůdce církve Kněží slunce, která je v Athoru velice vlivná a Sojkovi by to získalo lepší postavení a mnoho nových obchodních kontaktů. Děvče se samozřejmě bránilo, na univerzitě navyklo svobodě a rozhodně se nehodlalo vdát za nějakého náboženského fanatika, kterého v životě nevidělo. Když jí ale otec zarazil finanční podporu, byla nucena podlehnout alespoň na oko. Do Athoru se sice s jedním z otcových obchodních vozů vydala, ale vdávat se rozhodně neměla v úmyslu. Doufala, že otce nějak přemluví, anebo, kdyby nebylo zbytí, měla v plánu přivlastnit si něco z otcova tajného trezoru a zmizet.

Těžko říct, jak by to dopadlo, Alena (respektive Alean, jak se nechává oslovovat svými přáteli) totiž do Athoru nikdy nedojela. Dorazil jenom vozka s žádostí o výkupné. Vůz totiž přepadli bratři Senohrábkovi. Strážného zastřelili z křoví, Alenu s vozkou chytily a dali se do prohlédávání vozu. Když zjistili, že převáží jenom Aleniny věci, sebrali pár dražších šatů, šperky a Alenu a odtáhli to všechno do své skrýše v lese. Vozku poslali za otcem s podrobnostmi, kde má dojít k předání výkupného. To má proběhnout ve zřícenině asi pět mil od Křelovic. Aby se zajistil pro všechny případy, rozhodl se Sojka najmout na předání družinu.

Bratři založili svůj plán na znalosti pevnosti. Sojkovi poslové měli přijít na nádvoří a tam by jim bratři ukázali svázanou Alenu z okna věže, jejíž vchod z nádvoří je ovšem zasypan. Měšec s penězi by vytáhli na provaze do okna a pak by na oplátku spustili zase Alenu. Nakonec se plánovali vytrátit z hradu pomocí staré tajné chodby, která ústí několik set metrů od pevnosti.

Únosci se k Aleně moc ohleduplně nechovali. Většinu času byla svázaná, moc jídla nedostala a všichni tři bratři ji několikrát znásilnili. Asi půl dne před dohodnutým předáním peněz ji odvedli tajnou chodbou do věže, kde ji Puchejř s Rajtamem znovu znásilňovali, zatímco Arek byl na hlídce. Bylo ráno a únoscům ani nepřišlo podivné, že se kolem paty věže sbíhá mlha. To si Osmund vyrazil do lesa a svým upířím sluchem zaslechl Aleniny výkřiky i z velké dálky. Vpadl tedy do věže, Rajtama srazil do bezvědomí, Alenu omámil kouzlem a Puchejře na místě vysál dosucha. S Rajtamem přes rameno odvedl zmámenou Alenu ke svému krytému vozu a odvezl je do svého tajného sklepení.

Osmund si ale nevšiml Areka, který se vracel z obhlídky, zrovna když upír zaútočil na jeho bratry. Ten se sice poprvé v děsu schoval, když ale zjistil, že upír jeho druhého bratra unesl, podařilo se mu nabrat odvahu a zpovzdálí sledoval Osmunda až k vozu. Poté, co ten odjel, se Arek vrátil do své skrýše a přemýšlí, jak se obludě pomstít a zachránit bratra.

O několik hodin později přicházejí do zříceniny postavy.


VLASTNÍ DOBRODRUŽSTVÍ

Athor

Na začátku dobrodružství se družina nachází ve městě Athor. Postavy jsou kontaktovány Sojkovým agentem, který pro něj dobrodruží aktivně hledá. K setkání dojde nejpravděpodobněji v hospodě, ale postavy mohou být osloveny i na ulici. Další možností je, že postavy v Athoru už nějakého kupce znají. V tom případě klidně zaměň jména a nechej postavy o pomoc požádat právě tohoto kupce. Od agenta se postavy dozvědí, že athorskému kupci Oliveru Sojkovi byla unesena dcera a on nabízí vysokou odměnu (podle zvyklostí PJ) za její nalezení. Sojka je poměrně zámožný, takže by to měla být skutečně motivující odměna. Agent postavy také požádá, aby o věci s nikým nemluvíly, protože dívka je jistě v akutním ohrožení života, a aby se co nejrychleji dostavily do obchodníkovy vily, kde se dozví podrobnosti.

Setkání s obchodníkem

Sojka postavy přijme ve své honosné vile a seznámí je s podrobnostmi únosu. Důvod Aleniny cesty se bude snažit zamlčet; pokud budou postavy naléhat, tak maximálně řekne, že dcera ukončila studia v Albireu a vracela se domů. Sojka je ochoten zaplatit vysoké výkupné (ale jen tak vysoké, aby s ním postavy nevzaly roha...), ale bojí se, že únosci už možná jeho dceru zabili nebo mají v plánu jen sebrat výkupné a pak se Aleny zbavit jako nepohodlného svědka. Postavy proto požádá, aby se zprvu pokusily získat Alenu výměnou za výkupné, ale aby byly připraveny na každou eventualitu. Prioritou je samozřejmě záchrana děvčete, pokud přinesou i hlavy únosců, bude jen rád (neopomene zdůraznit, že umí velkoryse projevovat spokojenost). Ovšem pokud by byla Alena už po smrti, tak se bez hlav jejích vrahů ani nemají vra-



cet. Nakonec nezapomene postavy upozornit, že má mnoho vysoko postavených známých a pokud by snad i s výkupným zmizely, tak si ho rozhodně moc dlouho užívat nebudou.

Dobrodruzi si ještě mohou promluvit s vozkou, který Alenu vezl. Ten jim rád sdělí zevrubný popis jednotlivých lupičů. Taky se od něj mohou dozvědět, že slečna byla po cestě nějaká zamlklá. Jinak už od něj nic důležitého nezjistí.

Výkupné

Stará zřícenina

Neuvádím přesný čas, kdy má dojít k předání rukojmí, ale mělo by to být odpoledne, či k večeru (koneckonců přesné měření času není na Asterionu zrovna rozšířené). Co se týče dne předání, určí ho tak, aby to družina tak akorát stihla. Pokud by dobrodruzi dorazili na místo řekněme o den dřív a počkali si tam na únosce, vůbec by nedošlo ke konfrontaci bratrů Senohrábkových s upírem.

Pevnost stojí na jednom z vršků v Elfích kopcích a je obklopena lesem. Pochází patrně z post-arvedanských dob. Pravděpodobně si ji postavil nějaký pohanský vůdce nebo skřetí kapitán. Jediné, co ještě stojí, je pevnostní věž a část hradeb. Vedle věže stával donjon, ale ten je zcela zřícený a původní průchod do věže je úplně zavalen. Jediný způsob, jak se mohou postavy do věže nemagicky dostat, je vyšplhat po věži samotné (sestává z hrubých kamenů a každý zloděj by to měl zvládnout) nebo vyšplhat na hradbu (ta je pobořená, vyšplhat nahoru dokáže každá trochu obratná postava), z níž se dá do věže dostat dírou po dveřích, které na hradbu vedly. Tento průchod ale není zespoda vidět.

Ve chvíli, kdy družina dorazí na nádvoří, nic neukazuje na to, co se ve věži odehrálo. Celý hrad vypadá pustě. Když se únosci v dohodnutý čas neukážou, budou postavy asi chtít prohledat okolí a vniknout do pevnosti. V okolí může hraničář najít stopy, které několikrát obcházejí celý hrad. Bude-li mít při hodu štěstí, klidně ho nech je sledovat až k tajnému východu z hradu. Pokud ho družina nenajde, bude asi muset použít jednu z výše uvedených cest.

Věží prochází točité schodiště, ze kterého občas vedou úzké střílny. Ve sklepní části ústí tajná chodba. Asi deset metrů nad úroveň povrchu je prázdná místnost, ze které vede východ na hradbu (tam se schovával Arek, když se Osmund vypořádával s jeho bratry). Asi o pět metrů výše je strohá místnost, ve které únosci drželi Alenu. Směrem na nádvoří vede malé okno, pod nímž leží vědro a asi dvacet metrů pevného provazu. Na zemi leží několik kožešin, jedna bezkrevná mrtvola vysokého a rozložitého mladého muže, trocha zaslhlé krve, široký meč, sekera, dvě lehké kuše i s šipkami a pár drobností. Puchejř má rozervané hrdlo, jinak žádné vnější zranění. Postavám by mělo být rozhodně divné, že z tak velkého muže je na zemi i na těle tak málo krve.

Družina má několik možností dalšího postupu. Nejprůrodnější a asi nejpravděpodobnější je pokusit se o stopování. Osmund nesl omráčeného Rajtama, takže stopy budou hlubší. Rajtam měl rozbitou hlavu a stopy po krvácení se dají občas najít po celé cestě k vozu. Také půda je rozměklá, takže stopy upíra a Aleny jsou snadno čitelné a můžou je sledovat i družiny bez hraničáře, pokud jsou v nich nějaké všímavější postavy. Stopa vede asi dva kilometry k místu v lese, kousek od cesty vedoucí do Křelovic, kde měl Osmund uschovaný

svůj vůz. Odtud pak vedou vyjeté koleje na cestu, kde se ztrácí. I tak se ale dá určit směr, kterým vůz jel.

Schopný hraničář by měl dokázat najít i stopy Areka, který sledoval upíra až k vozu, ale pak se jeho stopy stácejí do lesa a asi po čtyřech kilometrech dovedou postavy k malé jeskyni, kterou bratři Senohrábkovi používali jako úkryt pro svou kořist.

Kromě stopování mohou postavy hledat informace v astrálu (viz úvod) nebo mohou vzít mrtvolu, odnést ji do nějaké vesnice v okolí a pokusit se zjistit, o koho se jedná nebo spíš jednalo. I pokud by nešly přímo do Křelovic, v ostatních vesnicích v okolí se jistě najde někdo, kdo už Puchejře někdy viděl a nasměruje postavy správným směrem.

Skrýš lupičů

Jeskyně se nachází v úzkém údolí asi pět kilometrů od Křelovic. Vchod se nachází u země a je dost úzký a nenápadný. Ve skutečnosti vypadá spíše jako vchod do doupěte nějakého zvířete. Než se dobrodruzi vypraví dovnitř, měli by mít světlo.

Vstupní tunel je velmi nízký (120–150 cm) a prudce se svažuje. Ústí do kruhové místnosti o průměru asi osm metrů. Zde je strop asi 180 centimetrů, takže větší postavy budou mít trochu problémy. Uprostřed místnosti je zaražen kůl, k němuž jsou na dlouhých laněch přivázáni dva ostří psi, kteří se s vrčením a štěkotem vrhnou na první postavu, která sleze dovnitř. Pokud by se tato snad snažila utéct, zjistí, že musí šplhat do příkrého svahu, což půjde se psy dorážejícími na jej záda dost těžko. Také jí asi budou překážet její spolubojovníci. Bude-li chtít se psy bojovat, zjistí, že je v tom sama, protože ucpává vchod z chodby a její kamarádi jí nemohou příliš pomoci. Nejlepší taktikou je asi pokusit se nějak prorazit mezi psy a udělat tak místo pro další postavy, psi jsou ale velcí a těžcí a prorazit mezi nimi či přinutit je ustoupit nebude nic snadného. Dále je také potřeba dávat pozor na to, kdo nese světlo a co se s ním v průběhu boje děje. Pokud ho nese první dobrodruh, je pravděpodobné, že ho při prvotním náhlém útoku upustí, nese-li ho někdo další, nebude pro změnu bojující dobře vidět. Psi sice ve tmě nevidí, ale dokážou se skvěle orientovat pomocí čichu.

Hluk každopádně varuje Areka, který po třech kolech přiběhne s orčí opakovací kuší v ruce a začne střílet po postavách. Pokud by se postavy dokázaly se psy vypořádat už během těchto tří kol, schová se za bednami v další místnosti a bude přicházející postavy ostřelovat odtamtud. Arek má na čele derteonskou čelenku, kterou kdysi s bratry ukradli a která umožňuje vidět ve tmě. Bude se tedy této výhody snažit co nejvíce využít, například eliminací světla postav.

Pokud bude družinka chtít z Areka dostat nějaké informace, měla by se snažit zajmout ho živého.

Při výslechu se zdrcený Arek poměrně rychle přizná. Zdůrazní ovšem to, že neměli v úmyslu dívce nijak ublížit, a rozhodně se nezmíní o tom, v jakých podmínkách jí drželi, ani že ji znásilnili. Upíra rozhodně nepopíše jako zachránce, ale vykreslí ho jako zrůdu, která si ve dne hraje na starostu a v noci obchází příbytky nevinných vesničanů. Rozhodně se bude snažit navodit u postav dojem, že mu nešlo o záchranu dívky, ale spíš o čerstvou krev, kterou si bude moci v klidu vychutnat ve svém doupěti. Postavám nabídne pomoc a požádá je, aby navštívily jeho matku, o které je přesvědčen, že bude schopna problém nějak vyřešit.

Křelovice

Jedná se o malou vesničku (cca 60 obyvatel). Nachází se přibližně v polovině Naoské brázd, což je rozlehlé údolí v Elfích kopcích. Domy jsou postaveny podél cesty. Uprostřed vesničky je malá hospoda s přílehlou stájí, která má v horním patře několik pokojů k pronajmutí, což často využívají kupci cestující do Naosu nebo zpět. Dům Senohrábkových je na severním konci vesnice a Osmundova vila leží odděleně asi 120 metrů severně od vesnice. Křelovice jsou opravdu jen malá vesnička, takže žádné obchody, kovárny či zbrojnice zde postavy neseženou. Nocleh je možné sehnat buď zdarma v přírodě, za menší úplatu či výpomoc u některého z obyvatel, nebo v hospodě (za větší úplatu). S jídlem je to podobné. Všechno ostatní, co vesničané potřebují k životu, kupují od projíždějících kupců nebo si pro to jezdí do Naosu. Na tamějším trhu pak také prodávají své produkty. Asi dvakrát denně vesnicí projíždí jízdní patrola z Naosu (pět mužů), která má udržovat cestu bezpečnou.

Pátrání ve vesnici

Pokud postavy našly a vyslechly Areka, už asi vědí, kdo je únoscem, a tuto kapitolu můžeš bez problému vynechat. Předpokládejme tedy, že družina přichází do vesnice s Puchejřovým tělem. Ať už tělo ukáží komukoliv, zkrvavená mrtvola jejich souseda ho nepochybně šokuje a on bude trvat na tom, že musí okamžitě informovat starostu. Puchejře samozřejmě kterýkoli vesničan pozná. Postavy mohou vypy-

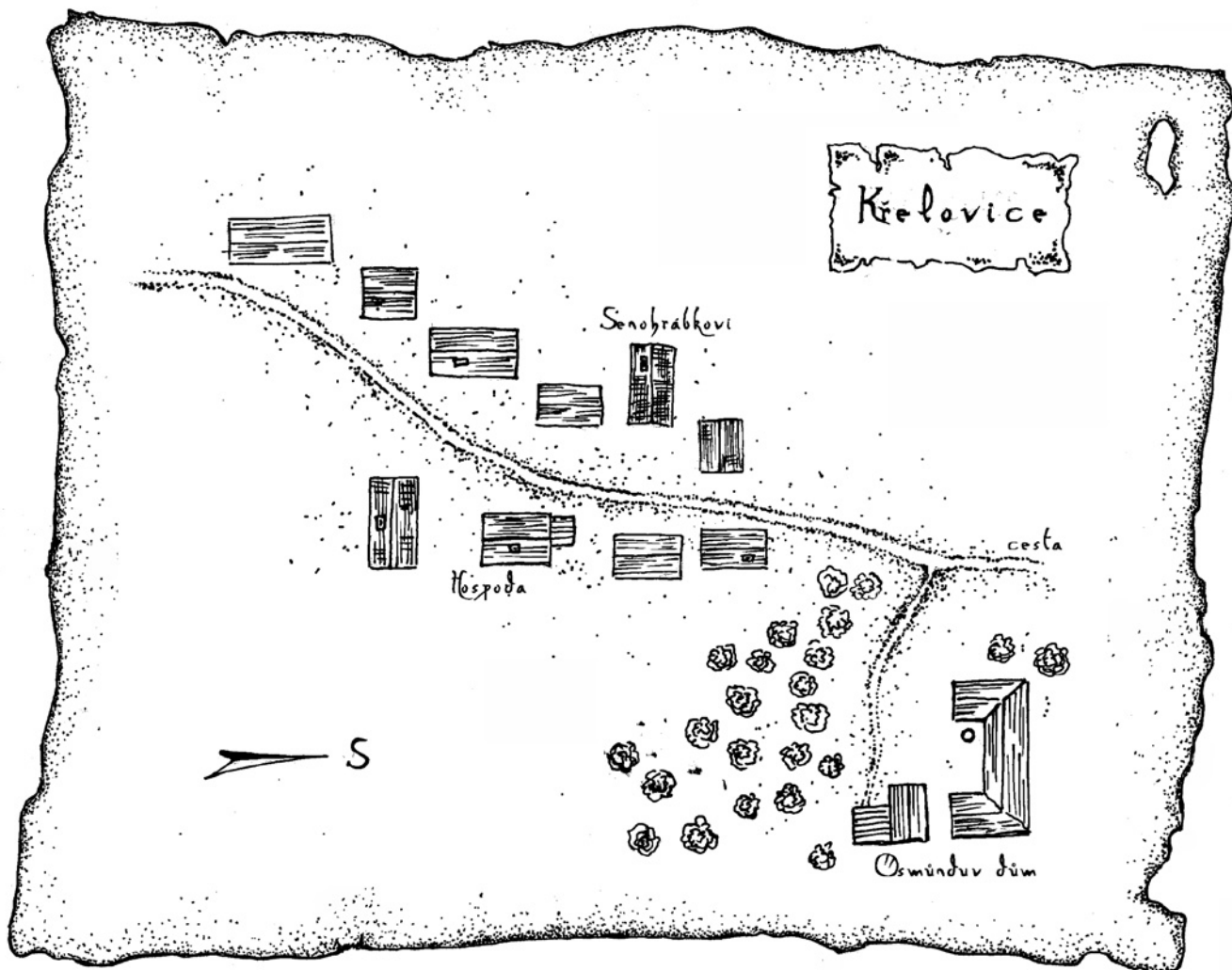
váním zjistit, že se jednalo o násilníka a hrubiána, který přirozeně nebyl ve vesnici nijak oblíbený. Což se dá koneckonců říct o celé Senohrábkovic rodině, která si svým povýšeným postojem moc přátel neudělala.


Tělo bude odneseno Žanetě, která se z toho samozřejmě složí a nebude schopna odpovídat na otázky. Velmi brzy se objeví Osmund; pokud není večer, bude slunečno a starosta bude mít široký klobouk. Tělo si zevrubně prohlédne, prohodí, že to pravděpodobně udělala nějaká obluda, které se bohužel v okolí občas objevují. Postavy budou pozvány na večeri v jeho sídle, aby mu pověděly podrobnosti ohledně nalezení těla. Pokud je už večer nebo noc, budou pozvány na další den.

Vyptáváním můžou dobrodruzi získat v podstatě všechny veřejně známé informace jak o Senohrábkových, tak o Osmundovi. Zvláště pak takové zajímavé informace, jako že mladí Senohrábkové jsou každou chvíli pryč z vesnice a nikomu neříkají, kam jdou, že Osmund nosí v podstatě pořád široký klobouk a že je jediný, kdo má ve vesnici větší vůz (je u něj na dvoře a má samozřejmě stejný rozestup kol jako vůz, jehož stopy mohly postavy najít. Také je možné zjistit, že se s ním odněkud vrátil právě v inkriminovanou dobu.

U Žanety Senohrábkové

Žaneta bude zdrcená smrtí syna, odmítne se s postavami bavit, maximálně jim řekne, že synové byli v Albireu navštívit známé. Pak se zavře doma a bude odmítat vyjít. Kromě





použití magie nebo násilí mají postavy v podstatě dvě možnosti, jak ji přesvědčit ke spolupráci. Buď přijdou s Arekem, nebo přijdou jiným způsobem na to, že vrahem jejího syna je Osmund, a sdělí jí to.

V prvním případě se postavám omluví za chování svých synů, nakrmí je historkou o svém smutném osudu a pokusí se je přesvědčit, že spolupráce bude pro obě strany nejvýhodnější. Žaneta je pořád velmi přitažlivá (má něco ke čtyřiceti rokům) a svého času byla jednou z nejluxusnějších kurtizán v Albireu, takže ví moc dobře, jak využít svých ženských zbraní i jak postavy odměnit i přes svou neutěšenou finanční situaci (tedy alespoň mužskou část družiny).

V druhém případě platí v podstatě to samé, jen se samozřejmě nebude k ničemu přiznávat. Pokud přišly postavy s Arekem, bude se chtít výpravy do upírova doupěte zúčastnit také a záleží jen na postavách, jestli mu to dovolí.

Každopádně Žaneta vybaví postavy dvěma věcmi, které jí zůstaly po jejím bývalém milenci – Aurionovu knězi, kterého obrala o peníze a až ji přestal bavit, tak ho synové zakopali v lese. Je to několik lahvíček svčenené vody, která by měla podle pověstí upíra rozpustit, ale ve skutečnosti mu způsobí přinejhorším nepříjemnou vyrážku, a malá skleněná koule, která se po vyslovení formule „aurium merei“ intenzivně rozzáří a měla by zahánět temné nestvůry a zlé duchy. Na rozdíl od svčenené vody má tento předmět opravdu popisované účinky a může se stát klíčem k porážce upíra. Pravidlové mechanismy viz Dodatky.

Večeře u Osmunda

Večeře bude podávána na stříbrných talířích a jíst se bude stříbrným příborem, protože Osmund upíří citlivost na tento kov už dávno překonal. Na druhou stranu neuvidí postavy v domě ani jedno zrcadlo a pokud by si nějaké přinesly nebo třeba použily stříbrný talíř, neuvidí ani Osmunda. Starosta postavy vyslechne a pokud se zmíní o svém poslání, slíbí jim, že rozešle Alenin popis do všech osad v okolí. Celý večer bude s družinou ochotně konverzovat o všem možném a ukáže se, že na starostu zapadlé vesnice má velký přehled. Nakonec je slušně vyprovodí.

Pokud by získal podezření, že družina zná jeho tajemství, nebo kdyby na něho dobrodruzi zaútočili, můžeš přejít ke kapitole *Boj s upírem*.

Kráska a zvíře

Po tom, co dívku odvezl do svého domu, si Osmund kompletně přečetl její mysl, odhalil v ní silný magický talent a zároveň získala jeho sympatie. Rozhodl se, že z ní udělá svou učednici. Alena se naučí používat magii od mistra nad mistry a Osmund získá rozptýlení, které naruší jeho samotu. Samozřejmě Alena by jen těžko přistoupila na takovou nabídku za daných okolností, takže před tím, než ji probudil a přednesl jí svůj záměr, ji dočasně magicky zbavil strachu, zábran a traumatu z prožitého únosu a znásilnění. A Alena, která se za krátkou chvíli stihla do svého záchránce zamilovat, přijala.

Boj s upírem

Pokud nebudou mít dobrodruzi magickou kouli, pokusí se je Osmund eliminovat bez zbytečného krveprolití. To znamená, že je buď omámí magií nebo omráčí tupým předmětem.

Dobrodruzi by neměli mít moc šanci. Jestliže artefakt mít budou, uprchne Osmund po prvotním překvapení do sklepení a v dalším boji si už rozhodně nebude brát servítky.

Pokud by na tom byl špatně, objeví se odněkud Alena a pokusí se dobrodruhy zastavit. Ti se můžou oprávněně domnívat, že je pod vlivem upíra, a možná ji budou ignorovat. Nicméně pokud budou postavy poslouchat, vysvětlí jim situaci a poprosí je, aby je nechali na pokoji, protože jako Osmundova učednice bude mnohem šťastnější než jako manželka náboženského fanatika. Argumenty může podložit slušná suma, kterou jim Osmund nabídne za to, že si vše nechají pro sebe, a která by měla převyšovat odměnu, kterou jim nabídl Alenin otec. Nicméně jde-li s družinou Arek, tak se pokusí Osmunda zabít za každou cenu.

Pokud boj vyhraje upír, vymaže přeživším postavám vzpomínky na posledních pár týdnů, naloží je na vůz a vyklopí je někde do škarpy.

Upírova vila

Osmundův pozemek leží kousek od silnice a vede na něj menší cesta s vyjetými kolejami od starostova vozu. Celý pozemek je od vesnice oddělen hájkem stromů a obklopen vysokým plotem, za nímž pobíhají dva ostří psi, kteří mají hlavně odradit děti od prolézání jeho pozemku. Samotná vila je poměrně velká jednopatrová budova postavená v albirejském stylu (tedy se skoro rovnou střechou). Naproti vile stojí menší dřevěná budova, která slouží jako sklad různého harampádí, stáj pro koně a také je v ní uložený Osmundův povoz. Na dvoře mezi křídly domu je pak umístěna studna s rumpálem a malou stříškou. Za domem je ještě malá dřevěná budka sloužící ke zřejmému účelu.

Budova má dvě úrovně: nadzemní a Osmundovu tajnou podzemní laboratoř. Do té se dá dostat buď studnou nebo krbem v salónku.

Pokud se budou postavy do budovy dostávat tajně, bude Osmund pravděpodobně v podzemí. Dům je v noci samozřejmě také zamčen a dveře jsou velmi bytelné, nicméně by neměl být problém dostat se dovnitř oknem. Okna vedou do jídelny, kuchyně, pokoje pro hosty, do ložnice a do salónku. Tyto místnosti a stejně tak všechny ostatní kromě spíže jsou osvětleny ještě skleněnými světlíky ve střeše. Nicméně při průniku postav dveřmi z jezírka pod studnou nebo při otevření poklopu v krbu bude na tuto skutečnost Osmund okamžitě magicky upozorněn a vydá se vyřídit si to s narušitelem.

Nadzemní patro

Patro působí dojmem venkovského sídla šlechtice nebo bohatého obchodníka. Na zdech jsou obrazy, podlahy jsou pokryty drahými měkkými koberci, nábytek luxusní atd.

Vstupní hala

Dvoukřídlé dveře vedou do velké místnosti přecházející na obou stranách v chodbu spojující obě křídla domu. Jsou zde věšáky, botník, jinak nic zajímavého.

Pokoj pro hosty

Tento pokoj je vyhrazen návštěvám, které by v domě přespávaly. Ne, že by upír nějaké návštěvy měl, ale v každém podobném domě by takový pokoj být měl, a tak je i tady. Původně zde byly dvě postele, dva noční stolky, dvě skříně a jedna po-

lice na knihy. Nyní je tu však jen po jednom kusu od každého a police je také pryč. Na koberci je možné zřetelně vidět světlá místa a vytlačené stopy po nožičkách. Toto náhlé stěhování si vynutila přítomnost Aleny, které se snaží Osmund zajistit co největší pohodlí.

Jídelna

Uprostřed stojí dlouhý stůl se spoustou židlí a stříbrných svícňů. Ve stěnách je několik velkých oken.

Kuchyň

Zde Osmund osobně vaří. Kulinářství je jeho velký koníček. V místnosti se nachází všechno možné kuchařské náčiní. Také nádobí z drahého porcelánu a hlavně jeho oblíbené stříbrné přibory.

Spíž

Místnost je plná jídla. Visí zde několik kýt, je zde mouka, vejčeka, putýnka s mlékem a mnoho dalšího. Nechybí ani česnek.

Šatna

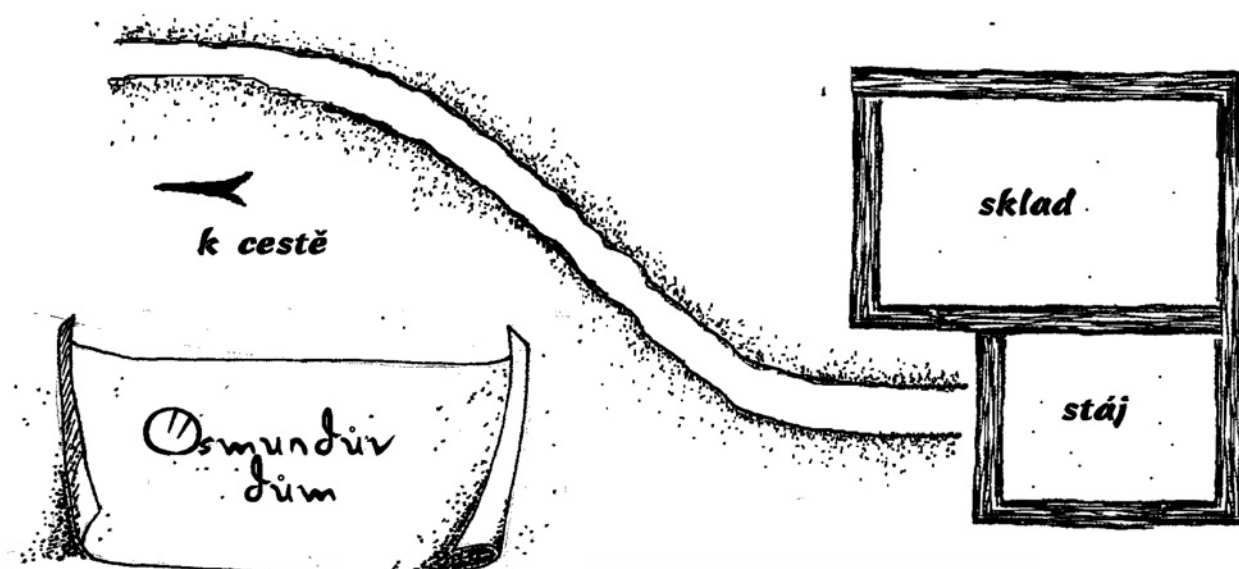
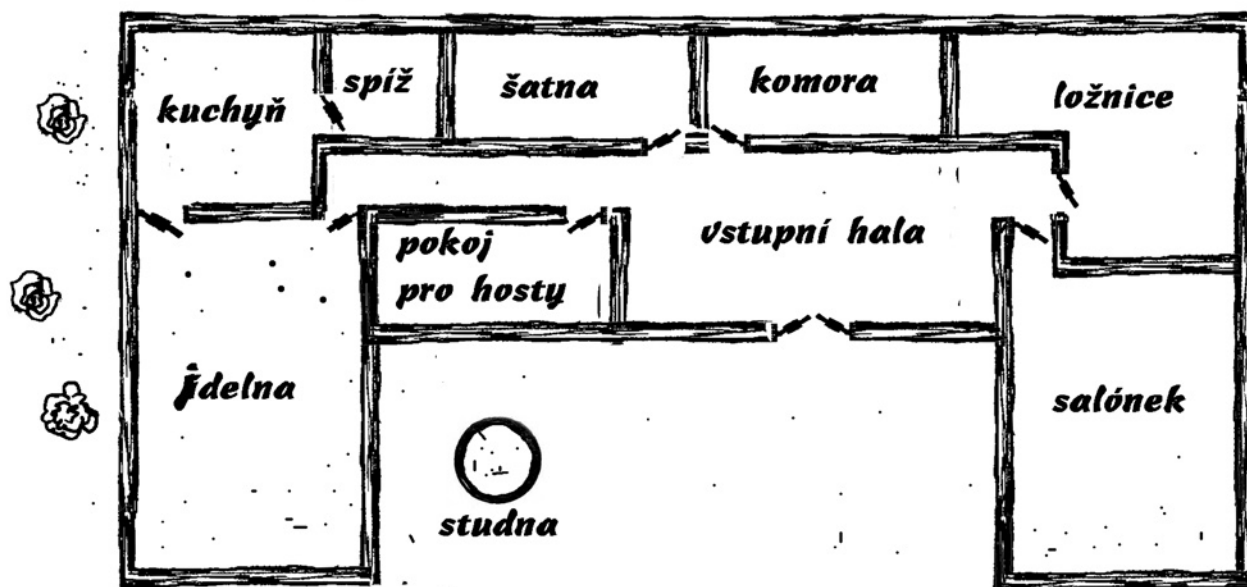
Mnoho kvalitních oděvů pro různé účely. Je zde i několik bílých laboratorních plášťů. Žádný z nich není od krve, Osmund je velmi čistotný.

Komora

Nic zvláštního, jen nějaké harampádí.

Ložnice

Upírova ložnice a pracovna. Je zde velká postel s nebesy, která je ale používána jen výjimečně – upíři toho moc nenaspí. Osmund tu má také pracovní stůl, v němž se nachází mnoho zajímavých dokumentů zabývajících se magií i jeho vlastními pokusy. Bohužel si své zápisky píše v jazyce nekromantů, takže dobrodruzi si asi moc nepočtou. Zato si můžou počíst v knihovničce, kde je několik zajímavých knih včetně takových kousků jako Nekromantova kniha kouzel (ve staré obecné řeči), Rukověť přízraků a mámení světů nelidských (v obecné řeči) nebo Mé cesty po zahradách her a slastí (tak-



těž). Pod postelí je pak malá zamčená truhla s asi dvěma stovkami zlaťáků.

Salónek

Místnost určená k relaxaci a občasným zasedáním městské rady. Po místnosti je rozmístěna spousta pohodlných křesel, uprostřed stojí obdélníkový stůl. Nejdůležitější částí místnosti je krb. Pod roštem se skrývá poklop vedoucí na tajné schodiště vedoucí do podzemí (místnost 1). Vedle krbu je hranice zásobního dřeva.

Podzemní patro

Podzemí je opatřeno speciálním zabezpečovacím systémem. Na upírův mentální příkaz nebo po otevření dveří v místnosti 1 či 7 je schodiště z krbu zablokováno padající mříží a celé podzemí se naplní hustým dýmem, ve kterém není vidět dál než na dva metry, a i to špatně. Původně bylo také vypouštěno několik oblud, ale kvůli bezpečnosti Aleny upír toto opatření zrušil. V celém podzemí není možné používat časoprostorovou magii (v DrD+ to počítej, jako by se každé kouzlo snažil zlomit čaroděj – hod na lámání = 25, kvalita magenergie = 10).

1)

Místnost, do které ústí schodiště, je prázdná. Do podzemního komplexu vedou železné dveře. Kdyby upír nebyl vevnitř, budou zamčené, ale to by nemělo nastat. Zabezpečení dveří viz výše.

2)

V místnosti jsou dvě jednoduchá lůžka. Na jednom leží v bezvědomí Rajtam. Do žil mu vedou hadičky ze skleněné lahve

pověšené na stojanu nad postelí. Po odstranění kapačky se po pár hodinách probudí, ale ještě několik dnů bude dezorientovaný a zmatený. Toto platí i pro vězně z místnosti 3.

3)

Místnost je o trochu větší než místnost 2. Jsou v ní tři lůžka, z toho dvě plná (jedná se o dva nebezpečné lupiče a vrahy).

4)

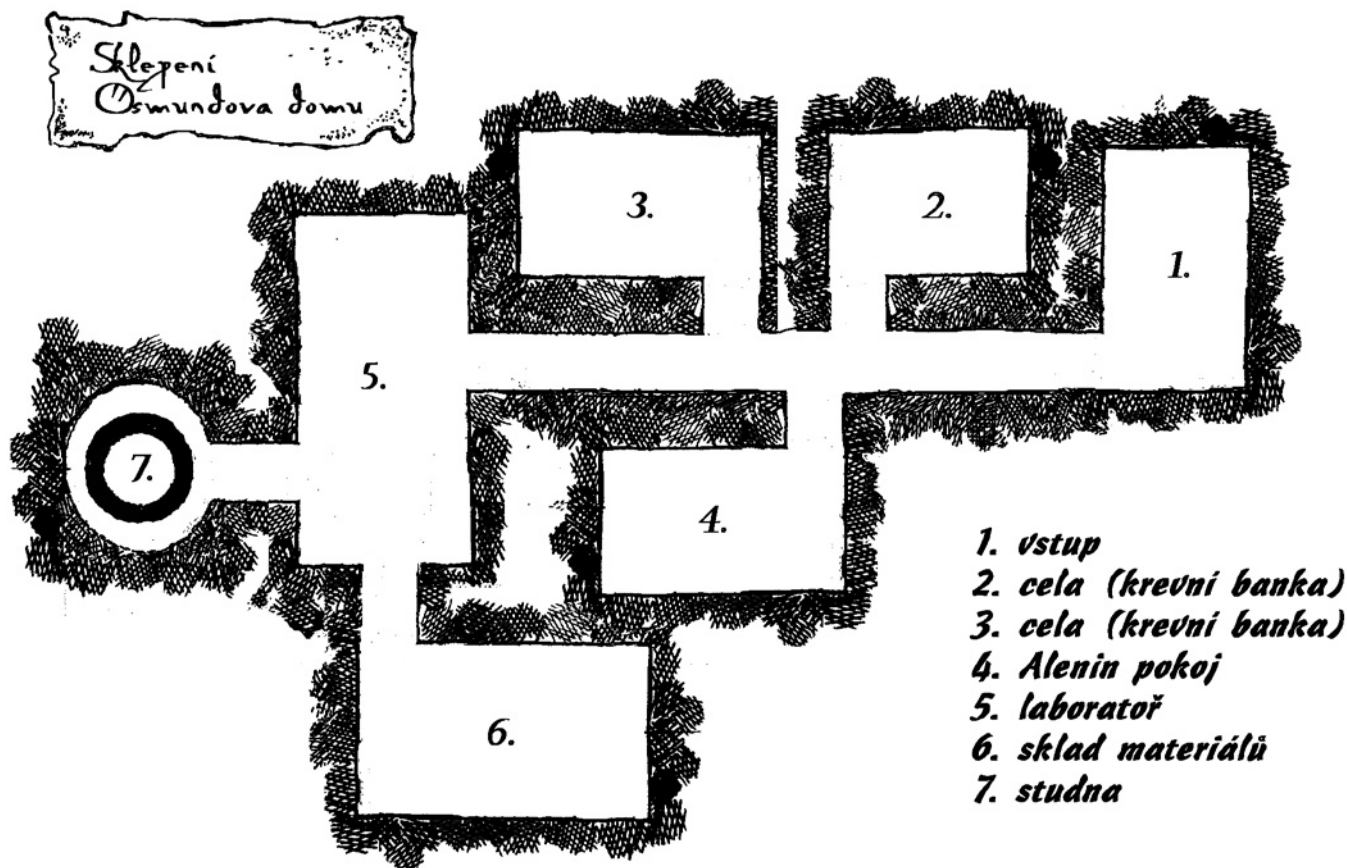
Alenin pokoj. Původně místnost stejného určení jako 2 a 3. Nyní je zde vybavení z pokoje pro hosty v horním patře. Alena má k dispozici několik knih, psací potřeby, a Osmund odněkud vyhrabal i několik dámských šatů.

5)

Laboratoř. V místnosti je několik rozřezaných těl na laboratorních stolech. V rohu je klec, po které pobíhá několik koček s velkými nádory na nejrůznějších částech těla. Dále se zde nachází chirurgické náčiní, nějaké grimoáry a Osmundova chloubka – sbírka lidských zárodků v různém stavu vývoje. V laboratoři se pohybují dva služební ghúlové, kteří jsou tu kvůli úklidu a občas něco přidrží. Nejsou schopni boje a útoku se bránit nebudou. Každý má v hrudníku stříbrnou sponu.

6)

Sklad materiálu. Dvě mrtvá, ale nerozkládající se těla. Dvě živé kočky. Spousta různých bylin. Magické grimoáry a anatomické atlasy. Spousta dalšího haraburdí a hlavně truhla, ve které jsou nějaké šperky a poměrně slušná hotovost (podle úvahy PJ, ale zas tolik to nebude – většinu peněz má Osmund uloženou v bance).



7)

Zamčené dveře vedou do malého jezírka pod studnou. Uvnitř jezírka žije myšlenková bytost, nemrtvá nestvůra Ithran (viz modul Nemrtví a světloňši).

Hlavní postavy

Rodina Senohrábkova

Senohrábkovi jsou skutečně povedená rodinka. Žaneta Senohrábková pochází ze sedlácké rodiny z východního Almendoru. Přitažlivá a cílevědomá dívka se však nijak nezamlouvala perspektiva celoživotní práce na poli, a tak jednoho dne utekla s projíždějícím mladým obchodníkem, který měl namířeno na Taru. Mladík neměl nouzi o peníze a měl v plánu je na novém kontinentě jaksepatří rozmnožit. Zamilovaná dvojice si tedy užívala plavbu v luxusní části lodi a když vystoupili v přístavu Dunrilean, Žanetino břicho se začínalo pomalu zvětšovat. V Dunrileanu se milenci vzali a Žanetin manžel si založil poměrně úspěšnou živnost. Idyla byla bohužel přerušena, když Žanetin muž dostal tropickou nemoc, známou jako Magarská horečka. Žaneta utratila většinu peněz za léčbu, ale i přes všechnu snahu její muž nemoci podlehl. Žaneta skončila na ulici i se dvěma malými dětmi.

Měla ale „šťěstí“ a uchytila se v lepším nevěstinci, kde se stala velmi oblíbenou mezi stálými zákazníky. Později se přestěhovala do Albirea, kde si založila nevěstinec vlastní. V branži byla úspěšná a vydělávala velmi slušné množství peněz, pak se ale dostala do jistého sporu s Pavučinou a skončila téměř na mizině. Protože v Albireu pro ni již nebylo vhodné klima, utekla i se svými syny na venkov, do Křelovic. Zpočátku měla dostatek finančních prostředků, aby ona i její synové mohli žít pohodlně bez nutnosti dít se na poli. Jak ale začaly peníze docházet, začali si synové přivydělávat přepadáváním osamocených obchodníků na cestě z Albirea do Athoru a také v Naoské brázdě.

Synové jsou tři, jmenují se Arek a Rajtam, třetímu neřekne nikdo jinak než Puchejř.

Osmund Beravel

Osmund Beravel byl za svého života známým a mocným kouzelníkem, specializujícím se hlavně na práci s živou hmotou. Období jeho věhlasu spadá do let kolem Konečné bitvy. Jeho umění léčby různých nemocí bylo pověstné. Dokázal léčit i vážné nemoci a postižení, několika lidem vrátil dokonce i useknuté údy. Jeho největším zájmem však nebylo ani tak léčení, jako pochopení pochodů, které se v živých organismech odehrávají. Fascinovaly ho nejrůznější proměny, metamorfózy a hlavně tvárnost. Po Konečné bitvě se mu podařilo zajmout několik skřetů, které uvěznil ve své laboratoři, kde na nich dělal pokusy. Kouzla, která na nich zkoušel, spadala do té nejhorší černé magie a mnohdy byla i za hranicí nekromancie, ale Osmund je za zlá nepovažoval a viděl v nich pouze vědecké bádání, které může lidstvu jedině prospět a beztak ho provádí na příšerách, které si lepší osud ani nezaslouží. Po měsících bádání objevil věci natolik zajímavé, že nevydržel nechávat si je pro sebe a svěřil se s nimi svému příteli z Čarodějně akademie. Ten se však zhrozil a ohlásil Osmundovy zakázané praktiky v akademii. Osmund byl z akademie okamžitě vyloučen a označen za zločince. Před zatčením se mu však podařilo uprchnout do Plaveny a později na Taru.

Osmundovy pokusy neměly nikdy daleko k nekromancii, a tak není divu, že nakonec skončil na univerzitě v Umrlčím království. Některé ukrutnosti, které se tam děly, byly ale moc i na Osmunda a vyjadřoval se proti nim. To budilo u ostatních nekromantů značnou nedůvěru, a tak byl Osmund nakonec na rozkaz z Moarty zlikvidován.

Osmund tedy zemřel, ale na odchod do Vnějšího světaxiii se ještě necítil, vždyť bylo ještě tolik, co objevovat, a tak využil svých zkušeností s nekromancii a vrátil se na svět v podobě upíra. Po letech cest, kdy se sžíval se svou novou podobou, schopnostmi a potřebami, se nakonec usadil ve vesnici Křelovice. Koupil největší dům ve vesnici, pod kterým tajně zbudoval laboratoř i kobky.

Ve vesnici je sice považován za poněkud zvláštního, protože téměř nevychází z domu, ale nemá nazbyt peněz, a většinu vesničanů již někdy pomohl buď finančně nebo dobrou radou. Vesničané ho mají v úctě a jsou povětšinou přesvědčeni, že se jedná o nějakého velkého pána, určitě šlechtice, který se musel v jejich vesnici ukrýt před svými nepřáteli, a jsou patřičně hrdí, že si vybral právě ji. Není tedy divu, že ho zvolili svým starostou a Osmund po jistém přemlouvání přijal. Vesnická rada se schází u něj doma a každá schůze je zakončena večeří, kterou Osmundův osobně vaří. Nemá totiž žádné služebnictvo.

Své oběti, na kterých by se mohl živit a na pokusy, získává Osmund dvojím způsobem. Za prvé občas loví různé zločince a lupiče po celém širším okolí, někdy i několik dní cesty od vesnice, aby nedošlo k podezření. Většinou je chytí živé, naloží omámené do svého vozu a odveze k sobě domů do laboratoře. S těmito oběťmi pak dělá své pokusy, případně je používá jako živé konzervy. Občas si jídelníček zpestří také některým vesničanem, a to tak, že ho pozve k sobě domů, tam ho omámí, vysaje z něj něco krve, pak mu ránu vyléčí a vloží mu do paměti falešné vzpomínky.

Osmund si jako zkušený upír dovede poradit s většinou klasických protiupířích postupů. Česnek, stříbro ani tekoucí voda mu nevadí. Stín sice nevrhá, ale vlastní plášť, který mu stín magicky dodá, i když při jasném světle je slabší, než by byl stín přirozený, Osmund proto za jasných dní raději z domu vůbec nevychází. V zrcadlech se neodráží a snaží se jím vyhýbat, ve svém domě žádné nemá. Osmund se dovede proměňovat v mlhu, pak je zranitelný jen ohněm, kouzly a magickými zbraněmi, také mu nedělá problém zmizet nebo projít zdí. Je to samozřejmě velmi schopný čaroděj a ovládá mnoho kouzel, hlavně z vitální a psychické magie.

DODATKY

Charakteristiky pro DrD 1.6

Arek (člověk, muž, zloděj, 5. úroveň)

Síla 12/0, obratnost 17/+3, odolnost 11/0, inteligence 14/+1, charisma 13/+1

Rajtam (člověk, muž, válečník, 5. úroveň)

Síla 17/+3, obratnost 13/+1, odolnost 16/+2, inteligence 11/0, charisma 11/0

Žaneta (člověk, žena, sicco, 8. úroveň)

Síla 8/–1, obratnost 16/+2, odolnost 9/–1, inteligence 15/+2, charisma 19/+4

Alena (člověk, žena, kouzelnice, 1. úroveň)
Síla 8/-1, obratnost 14/+1, odolnost 8/-1, inteligence 17/+3, charisma 18/+3.
Z magie zvládá jen pár jednoduchých triků.

Osmund (člověk, muž, upír, čaroděj, 22. úroveň)
Síla 17/+3, obratnost 18/+3, odolnost 19/+4, inteligence 20/+4, charisma 19/+3.

Charakteristiky pro DrD+

Arek (člověk, muž, zloděj, 3. úroveň)
Sil: 1, Obr: 5, Zrč: 4, Vol: 2, Int: 3, Chr: 2.

Rajtam (člověk, muž, válečník, 3. úroveň)
Sil: 5, Obr: 4, Zrč: 2, Vol: 2, Int: 0, Chr: 1

Žaneta (člověk, žena, zloděj, 5. úroveň)
Sil: 0, Obr: 7, Zrč: 6, Vol: 3, Int: 4, Chr: 5, Krs: 12 (více než podle výpočtu v pravidlech, ale ve skutečném světě taky není ženská krása přímo závislá na obratnosti nebo dokonce na zručnosti...)

Alena (člověk, žena, čarodějka, 1. úroveň)
Sil: -1, Obr: 3, Zrč: 1, Vol: 4, Int: 5, Chr: 4, Krs: 15 (viz Žaneta)

Osmund (člověk, muž, upír, theurg, 16. úroveň)
Sil: 8, Obr: 6, Zrč: 5, Vol: 11, Int: 7, Chr: 12

Magická koule

Jedná se o artefakt, který při aktivaci vydrží zářit silným magickým světlem asi dvě hodiny (původně víc, ale je již dost vybitý). Světlo má pro upíra skutečně nepříjemné účinky. Všechny vlastnosti mu klesnou o několik bodů (PJ určí podle stavu a síly družiny). Také se mu bude špatně soustředit, takže bude mít problém se sesláním náročnějších kouzel (v DrD+ kouzla cca od šesté úrovně výš). Světlo mu také zabráni v proměňování a regeneraci.

Artefakt se dá použít i proti obyčejným nemrtvým, jak animovaným, tak ze Stínového světa. Konkrétní parametry ať si každý PJ určí dle potřeby. Koule se dá teoreticky znovu nabít, ale zvládne to jen velmi zkušený Aurionův kněz, kterého jistě bude zajímat, kde k ní postavy přišly.

Ithran

Tato nemrtvá obluda (myšlenková bytost) je asi dva metry vysoká, tělo napůl lidské, napůl ještěř. Protáhla a plochá hlava s tlamou plnou ostrých zubů. Dlouhé křivé paže s ostrými pařáty. Tělo nestvůry působí polorozpadlým dojmem, kůže se odchlipuje a má nezdravou, naředlou barvu.

DrD+

Vyvolávací pocity: nenávisť + strach
Schopnosti: Vidění ve tmě III
Rezistence: Neviditelnost (5), Iluze (2)
Imunity: Jedy, Odsávání života, Prokletí, Slepota, Paralýza
Zranitelnost: Stříbrné zbraně (4), +O (6), Svěcená voda (7)
Nové schopnosti: Jed (+Vo, Účinek = Velikost + 3, Doba propuknutí = +0) - 5. úroveň, Útoky na brnění (8) - 10. úroveň, Rezistence vůči Zmatení (2) - 12. úroveň

Vlastnosti: +3/+0/+3/+1/-2/-2
Odolnost: +4
Výdrž: —
Rychlost: +5 (ve vodě), +1 (na souši)
Smysly: +1/+2/+3/+3/+1
BČ: +1
ÚČ: +5 pařáty
OČ: +1
Ochrana: 3
Zranění: 5 B
Velikost: +3
Rozměry: 2 m / -
Náročnost: +80

DrD 1.6

Ithran

Vyvolávací emoce: nenávisť + strach

Vlastnosti: rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (pravé)

Rezistence: iluze 33 %

Imunity: jedy, neviditelnost, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach

Životaschop.: 7

Útočné číslo: (+5 + 4/+2) = 9/+2 (drápy);
(+5 + 5/+3) = 10/+3 (zuby)

Obranné číslo: (+4 + 1) = 5 (ve vodě)
(+3 + 1) = 4 (na suchu)

Odolnost: 16

Velikost: B

Manév. schop.: 19

Pohyblivost: 20/vodní tvor (ve vodě),
16/humanoid (na suchu)

Inteligence: 8

Charisma: 8

ZSM: 15

Zkušenost: 600

Ithran, vyšší

Vyvolávací emoce: nenávisť + strach

Vlastnosti: jed (Odl ~ 5 ~ nic/2-7), rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (pravé)

Rezistence: iluze 75 %, zmatení 40 %

Imunity: jedy, neviditelnost, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach

Životaschop.: 10

Útočné číslo: (+7 + 6/+3) = 13/+3 (drápy);
(+7 + 8/+5) = 15/+5 (zuby) + jed

Obranné číslo: (+5 + 1) = 6 (ve vodě)
(+4 + 1) = 5 (na suchu)

Odolnost: 18

Velikost: C

Manév. schop.: 22

Pohyblivost: 23/vodní tvor (ve vodě),
18/humanoid (na suchu)

Inteligence: 10

Charisma: 11

ZSM: 20

Zkušenost: 1400

Tato bestie se vyskytuje (ostatně jako všechny myšlenkové bytosti na Asterionu) ve vyšší a nižší formě; je na PJ kterou družině postaví do cesty.

Po stopách Oggiho

Miloslav Zaoral

Úvod

Dobrodružství je určeno pro postavy kolem 6.–9. úrovně a zkušenější hráče. Odehrává se v současnosti, tj. na začátku roku 855, 4. den 2. měsíce (klidna) v Khelegových horách, které jsou popsány v modulu Obloha z listí a drahokamů, v trpasličí Důlní stanici č. 18 a jejím blízkém okolí (viz mapa v přílohách). Ta se nachází vysoko v horách, a proto je zde vyšší riziko nachlazení (past na nachlazení, chřipku a později i na zápal plic, je o 1 vyšší). Pro navození lepší atmosféry je vhodnější hrát dobrodružství v zimě. Postavy zde budou mít úlohu vyjednávačů, což klade větší důraz na roleplaying, samozřejmě i pro PJ, neboť bude muset odehrát několik CP. Ty jsou rozepsány v dodatcích.

Text psaný *kurzívou* je možné přečíst hráčům bez dalších úprav. Ostatní text je určen jen pro PJ. Najdeš v něm i rady, jak zpestřit hru.

Zápletka

Trpaslíci ze Seliaku před třemi lety objevili západně od Důlní stanice č. 14 jeskynní systém s ložiskem vysoce kvalitní železné rudy. Založili zde Důlní stanici č. 18 a ihned začali s těžbou. Vždy poslední den v měsíci odváželi rudu do Seliaku přes Důlní stanici č. 14. Jenže v této oblasti žijí vzácní orli stříbrní (viz PPP PJ). Trpaslíci si toho nevšimli, jsou zahleděni pouze do těžby. Neuvědomují si, že svou těžbou orly ohrožují. A to se nelíbí jedné radikální frakci Bratrstva dlouhých kápí, Sokolímu letu (viz Dodatky), která začala skrytě bojovat proti trpaslíkům. Zprvu druidi používali drobná zastrašení, což později vyústilo ve skrytou válku. A tak se stalo, že jednoho dne byli horníci v šachtě zasypáni kameny, jindy lavina zasypala cestu vedoucí do Seliaku. Avšak trpaslíci o druidech zatím nevědí a jejich útoky považují za nešťastnou náhodu. Neberou to vážně, a proto druidi sáhli k tvrdšímu způsobu boje. Využili pověsti o Oggim – jeden jejich člen se za něj vydává – a začali napadat a zabíjet trpaslíky. Naposledy napadali karavanu (vůz tažený dvěma voly v doprovodu čtyř trpaslíků), která odvážela rudu do Seliaku. Útok proběhl tak, že na karavanu svalili kamení.

Legenda o Oggim

Toto je její podoba, v jaké si ji dlouhá léta předávají trpaslíci na Lendoru a dnes i na Taře:

Při jedné válečné výpravě trpaslíci narazili na ležení krollů a napadli je. Většinu z nich pobili a zbytek zajali. Avšak jednomu obzvláště mohutnému krollovi se podařilo uprchnout, ale do svého domova v Pláních věčného ledu se už nevrátil. Zůstal v horách a kdykoli potkal nějakého trpaslíka, zabil ho. Od té doby v něm trpaslíci měli nesmířitelného nepřítele; nelítostného bojovníka, který se dokonale vyznal v jejich domovině. Když se horami neslo ohlušující OGGÍÍ, nevěstilo to nic dobrého a trpaslíkům tuhla krev v žilách...

Dodnes trpaslíci straší své děti, že jestli nebudou hodné, pošlou na ně Oggiho.

DOBRODRUŽSTVÍ ZAČÍNÁ

Časová osa dobrodružství

30. Chlazen 855: Odpoledne druidi svalí na vůz kamení.
4. Kliden 855: Začátek dobrodružství.
5. Kliden 855: Nocování ve strážnici.
6. Kliden 855: Postavy dorazí do Důlní stanice č. 14.
7. Kliden 855: Nález vozu a příchod do Důlní stanice č. 18.
8. Kliden 855: Útok Oggiho – hodí kámen na dům, setkání s druidy. Odklizení cesty.
9. Kliden 855: Ráno se koná pohřeb. Potom je hostina, vyjednávání, válečná výprava.
10. Kliden 855: Návrat z válečné výpravy. Družina odchází.
12. Kliden 855: Opět v Seliaku.

V Seliaku

Začátek dobrodružství je v osadě Seliaku (do skutečného podzemního města se postavy nedostanou, více informací k této oblasti Asterionu se nachází v modulu Obloha z listí a drahokamů), postavy sem mohou zavítat při nějakém tažení Tarou. Pokud jsou mimo Khelegovy hory, uvádím pár možností, jak se sem dostat. Postavy si např. v hospodě U goblina mají vyzvednout odměnu za splněný úkol, nebo zde mají domluvenou schůzku se svým mistrem.

Někdy k večeru postavy na nějakém veřejném místě kontaktuje mladý trpaslík jménem Firugar (viz CP):

„Dobré deň, bando, já su Firugar, už sta ňakdy chlemtali naše pivo Lorugar?“

Hlas patří trpaslíkovi atletické postavy, oděnému v hnědé kožené vestě a kalhotách téže barvy. Menší plnovous má pečlivě upraven do malých copánků.

Pokud nejsou v hospodě, pozve je do hospody U goblina a zaplatí jim pivo.

„Já vjem, kdo ste (vyjmenuje jména postav a např. něco, co dokázaly nebo čím se zabývají. Firugara a jeho lidi si před časem najal vrchní Prospektorského úřadu, aby pro něj družinu sledovali. A Firugar si toho skutečně o postavách hodně zjistil), mal bych pre vás ňáku prácu, co vy na to? Samozrejma zadarmo to nechcu,“ ukáže postavám valounek zlata velikosti nehtu a použije na ně zlodějovu schopnost získání důvěry.

„Chcem někeho najít v horách, vjac vám poví šéf, dojdú pre ňho, zvošťantě tu.“

Po půl hodině se vrací Firugar s batohem na zádech a v doprovodu staršího trpaslíka s černým plnovousem, už značně prošedivělým, kterému se na hlavě blýská pleš. Je oděn do zelené kazajky zdobené stříbrem a černých kožených kalhot, u pasu se mu houpe několik měšců, mezi nimi ve stříbrem vykládané pochvě tesák z lintiru. Na nohou má boty z krokodýlí kůže.

„Dobrý večer, vítám vás v Seliaku. Já jsem Dagodar (viz CP), vrchní Prospektorského úřadu.“ Objedná si pivo a také něco k pití postavám. „Víte, všechno, co se v okolí vytěží – ruda, zlato, stříbro, drahé kamení – to vše se dováží sem. Nedávno, před třemi lety, jsme na západ odsud objevili nová ložiska rudy, založili tam Důlní stanici číslo 18 a začali těžit. Zpočátku šlo vše dobře, no, i když občas se nějaká nehoda přihodila, jako všude jinde. Každý měsíc sem jezdil vůz s rudou, ale tentokrát nedorazil,“

bouchne pěstí do stolu. „Už má dva dny zpoždění. Chci po vás, abyste se tam vydali a zjistili, proč nedorazil. Odměnou vám bude dvacet pět zlatých.“

No, už musím jít, přeji vám úspěšnou cestu a doufám, že uspějete. Jo a ještě, tady máte glejt s pověřením vrchního propektora, že se ujímáte vyšetřování.“ Podává postavám pergamen, který podepíše (jeho text najdeš v přílohách a bylo by dobré, kdyby sis tento glejt vytvořil jako samostatný list a předal postavám). Poté odejde.

Firugar zůstal s vámi a z batohu něco vytahuje: „Na, tu máte deset zlatých pre vás pre všechny na cestu, ďalej mapu (je také v přílohách) a katram, je velice výživný,“ podává vám balíčky nějakých nafialovělých oplatků. „Nebojte sa, nésú otrávené,“ kousek ulomí a sní ho. „Pravda, není moc chutný, ale na cestu sa bude hodit.“

(Oplatky jsou z nafialovělé houby jménem katram, kterou trpaslíci pěstují v podzemí Seliaku, oplatků je pět porcí pro každého.)

Pokud se budou postavy cíleně vyptávat, může jim Dagodar poskytnout nějaké informace: vůz táhli dva volí a doprovázeli ho čtyři trpaslíci a kočí, cesta jim vždy trvala tři dny, první noc trávili v Důlní stanici č. 14 a druhou ve strážní pevnosti. Ví o závalech v dolech a lavině, které se staly již dříve, ale o strašení Oggim nic neví.

Cesta

Do Důlní stanice č. 14 to je 80 km (to trvá dva dny) a odtud do Důlní stanice č. 18 je to 25 km. Během cesty postavy mohou (ať hráčům nepřipadá nudná) potkat různé CP, např. pasáčka ovcí, samotářského zlatokopa, který nikdy nic nenašel, „ale tentokrát už je blízko“, anebo Bomira, populného prodavače (viz CP).

Strážnice

Strážnice se nachází 40 km od Seliaku.

Slunce už pomalu zapadá za majestátní hory, které se před vámi tyčí, a když tak pomalu uvažujete, kde složíte hlavy, najednou se ze zatáčky vynoří kamenné stavení, stojící u cesty. Když přijíždíte blíž, vidíte, že je to malá kamenná pevnost s jednou strážní věží. Je u ní stáj, nízká dřevěná budova, nejspíš nějaký sklad, a také studna. Náhle se z věže ozve hrubý trpasličí hlas: „Ktopak tu sem zavětal, kdo ste a co tu chcete?“ Dveře budovy se otevřely a vyšli z nich dva trpaslíci, oděni v kroužkových košilích, na hlavách helmy a v rukách sekery.

Pokud si postavy nebudou vyskakovat a budou jednat slušně, mohou je zde trpaslíci za menší příplatek (2 stříbrné za každého) ubytovat (pokud ukážou glejt, ubytují je zadarmo). Strážnice je patrová budova, v přízemí je stůl a dvě lavice, stojany na sekery, ze stropu visí dřevěný lustr. Na stole leží kožený kelímek s kostkami, na jedné lavici je položen soudek s medovinou. Napravo od vchodu jsou dveře, vedou na věž a v levém rohu je žebřík do 1. patra, kde trpaslíci na houních přespávají. Trpaslíků je tu 10, velí jim kapitán Murin. Postavy si s nimi mohou zahrát kostky a popít medovinu.

Důlní stanice č. 14

Když vystoupíte na vrchol kopce, spatříte pod sebou na úbočí hory vesnici. Tvoří ji zhruba třicet kamenných domků, z jejichž

komínů se line hustý kouř. Napravo od vesnice se nachází vstup do šachty, už z dálky dobře viditelný. Venku je ticho a nikoho nevidíte, jelikož už se stmívá. Když přicházíte blíž, spatříte u cesty dřevěnou, již značně omšelou ceduli, hlásající DŮLNÍ STANICE Č. 14. Z prvního domu, který je větší než ostatní, se line lahodná vůně pečeného masa a bujarý trpasličí zpěv. Je na něm na dřevěné ceduli nápis U krumpáče.

V hostinci je plno, všechny lavice jsou obsazené a dubové stoly se prohýbají pod jídlem a pivem. Hostinským je tu starý zrzavý trpaslík Morhoun. Pokud se budou postavy vyptávat po voze z důlní stanice č. 18, odpoví jim toto: „No, už dávno tu meli bejt, nevjem co sa jim mohlo stát, možná na nich spadla lavina, u Merna, to by ešče scházelo.“

Pokud mu ukážou glejt: „No hned sem si myslel, že sen někeho pošlú z teho úřadu.“ Postavy se mohou v hostinci U krumpáče ubytovat, pokoje jsou zařízené stroze: dvě postele s houní, dřevěná truhla, džbán s vodou a pět hřebíků ve zdi jako věšák.

Od kohokoliv v hostinci se mohou dozvědět, že v Důlní stanici č. 18 měli občas v dolech závaly, „ale to bývá v každém dole“. A asi před měsícem jim tam lavina z kamení zasykala cestu, mnoho trpaslíků z téhle vesnice ji pomáhalo odklidit. Dále jim Morhoun poradí, aby si koupili teplejší oblečení (pokud ho nemají). Doporučí jim koželuha Tavima, ten vyrábí nejteplejší oblečení v kraji, ale je zhruba o 20 % dražší než obvykle.


Setkání: V hospodě večer některou z postav (nejlépe někoho, kdo nevypadá jako kouzelník, kněz apod.) kontaktuje agent z organizace Mlha, která pracuje pro Drika, oranžového drakočlověka (nikoho neosloví, pokud bude družina pohromadě). Představí se jako lovec Radim (viz CP). Přisedl si k tobě chlápek oblečený v hnědém pláští, přes rameno má přehozený dlouhý luk. Objedná postavě něco k pití a poté tichým hlasem spustí: „Něco bych po tobě potřeboval. V oblasti, kam máte namířeno, žijí orli stříbrní. Když mi doneseš jejich vejce, dám ti drahé kamení v hodnotě sta zlatých.“ Ukáže mu/jí malý smaragd a rubín, které nejspíš někomu ukradl. Bude postavu přesvědčovat tak dlouho, dokud ji nepřesvědčí, použije i schopnost získání důvěry.

Při cestě do Důlní stanice č. 18 postavy nikoho nepotkají, cesta se různě klikatí a stoupá stále vzhůru, je po ní náročné cestovat, vede různými průsmyky a po úbočí kopců, takže hrozí, že pokud jedou vozem, mohou sjet z cesty. Rozhodně to chce zkušeného kočího. Do Důlní stanice č. 18 to je 25 km a zabere to celý den.

Nález

18 km od Důlní stanice č. 14 uvidí postavy následující:

Po pár hodinách náročné cesty, kdy už skoro musíte být u cíle, spatříte před sebou hromadu kamení; když přijдете blíže, ucítíte zápach mršiny. Zpod kamenů trčí něco, co vypadá jako noha; ano, opravdu je to trpasličí noha a o kus dále leží dřevěné kolo. Pokud postavy odklidí kameny, naleznou pět trpaslíků (4 vojáky v kroužkové zbroji, s helmou a sekerou – vše je zničené – a kočího), dva voly a rozbitý vůz s železnými cihličkami, na kterých je vyražen nápis D. S. 18. Dále křesadlo, lano, pět měchů na vodu a 8 zlatých trpasličích denhirů. Kočí má u sebe pergamen (text je v přílohách a bylo by vhodné, kdyby sis pergamen vyrobil). To druidi ze Sokolího



letu svalili kamení na vůz. Pokud postavy dospějí k závěru, že to byla nehoda, a budou se chtít vrátit, do Důlní stanice č. 14 to do večera nestihnou, tudíž bude lepší jít do Důlní stanice č. 18.

Důlní stanice č. 18

Když se konečně vyšplháte do strmého kopce, ocitnete se na menší náhorní plošině, ze všech stran obklopené skalami, a spatříte malou vesnici tvořenou asi dvaceti kamennými domy, kolem kterých se nacházejí malá políčka. Chladný vítr vám skučí v uších a nepříjemně zalézá pod kožich. Je tu o dost chladněji. Když spočínáte svým zrakem o několik metrů výš na horách, spatříte něco úžasného. Jejich vrcholky jsou pokryté bílou vrstvou čehosi.

Vesnice je postavena do kruhu a jen pár metrů od domů lze vidět vstupy do několika šachet. Žije zde zhruba šedesát obyvatel, z toho třicet horníků. Po příchodu postavy asi nejspíš zamíří do jediné hospody V jeskyni, je to hospoda vytesaná přímo do skály. Hostinská je trpaslice Gurama, má světle hnědý plnovous. Její manžel Durlag (viz CP) je hornický mistr zastupující Prospektorský úřad ze Seliaku a vykonává zde funkci starosty.

Jakmile jste vstoupili do síně, ve které je vše z kamene – stoly, lavice pokryté houněmi i pult – rozhostilo se ticho. Trpaslíci vás bedlivě pozorují.

Na cizince tu nejsou zvyklí, postavy by si neměly vyskakovat a mluvit s trpaslíky by měl někdo charismatický (nejlépe trpaslík). Nejlepší bude, když postavy ukážou glejt Guramě; ta je zavede do místnosti za pultem a dovede k nim Durlaga. Ten (ani nikdo jiný ve vesnici) neví, že vůz s rudou nedorazil, a nebude jim věřit, dokud mu neukážou nějaký důkaz, nejlépe železnou cihlu. Nebo je tam nezavedou. „*Takže ti chalani sú mrtvi, jak ste povedali,*“ odpovéděl zamyšleně. Poté je zavede do pokojů, jsou dvoulůžkové a opět je zde vše z kamene. Jídlo a pití budou mít po dobu pobytu ve vesnici zdarma. V hospodě bude panovat pochmurná nálada, všichni půjdou brzy domů. Od Durlaga se mohou dozvědět o posledních událostech, jež jim může přečíst z Hornické kroniky, kterou píše a zaznamenává do ní hlavně informace o těžbě. Může jim též povědět legendu o Oggim. Neví, že tady žijí orlí stříbrní.

Události poslední doby

Toto jsou události tak, jak jsou zapsané v Hornické kronice (kniha vázaná v černé kůži). Tady by postavy měly pochopit, že se nejedná o náhodu, a pokusit se to vyřešit.

11. Větrnec 854: Lavina kamení zasypala cestu dva kilometry odsud směrem na Seliak, nikdo naštěstí nepřišel o život. Ještě ten den jsme ji začali odklízet. Poslali jsme pro pomoc do Důlní stanice č. 14.

12. Větrnec 854: Dorazili trpaslíci z Důlní stanice č. 14 a pomáhají nám odklízet kamení.

13. Větrnec 854: Podařilo se nám odklidit kamení z cesty.

8. Dešten 854: Z hor se ozývalo volání OGGÍÍ. A večer se nevrátil obchodník Ormi při cestě ze Seliaku.

9. Dešten 854: Vrátil se Ormiho osel s postrojem a bez vozu.

5. Chladen 855: Zase bylo slyšet volání OGGÍÍ – zmizel lovec Zimar.

13. Chladen 855: Mirada viděla stín, který obcházel vesnici, byl vysoký dva a půl metru.

22. Chladen 855: Opět bylo slyšet volání OGGÍÍ, padaly kameny ze skály – byli zraněni dva horníci Tegar a Timur. Kvůli zraněním nemohou pracovat v dole.

30. Chladen 855: Ráno vyjíždí vůz s rudou.

Informace o napadených

Tyto informace postavám může sdělit kdokoli z vesnice.

Obchodník Ormi: Byl zrovna na cestě ze Seliaku, odkud dovážel pivo. Jeho osel Vojta je ve chlívě u domu, kde bydlel Ormi, stará se o něj Gurama, od té doby se bojí vyjít ven. Pokud by si hraničář s ním chtěl promluvit (ale musí s ním být sám), odpoví toto: „*íáá strááášnýý řev íáá... strááášnááá ráááána íáá... náráááz íáá... vuúůz rozbit íááá... paáán mrtv íáá...*“

Ormiho zabil Oggi, shodil na jeho vůz obrovský balvan a ten se svalil ze stráně.

Lovec Zimar: Šel jako obvykle brzo ráno na lov do hor, nosil maso Durlagovi, pro kterého pracoval, a od té doby ho už nikdo neviděl.

Zimara potkal stejný osud jako Ormiho, zabil ho v horách Oggi. Zimar bydlel v hospodě, kde mu Durlag poskytl jeden pokoj, postavy do něj nebudou vpuštěny.

Mirada: Je to trpaslice, která pracuje na poli ve vesnici. „*Zrovna som išla z krčmy a slyším těžké šlápoty, pak na barák padl stín od něho a s hrůzou sem vzhledla, byl obrovský, mel nejmíň dva a půl metru, byl to on, samotný Oggi.*“

Noc

Venku kvílí vítr, bouchá okenicemi tak silně, že se snad musejí každou chvíli rozbít, trvalo vám snad věčnost, než jste konečně usnuli.

Strhne se bouřka a později sněhová vánice, bude chumelit tak hustě, že nepůjde vidět ani na krok (tu vánici mají na svědomí druidi). Pokud by se postavy vydaly hledat Oggiho, je téměř stoprocentní šance, že zabloudí, spadnou ze skal a zabijí se.

Další den

Probudili jste se do dalšího dne, všude je bílo a vzduchem poletují vločky sněhu, jež se hned na dlani rozpouštějí, vše je schováno pod touto pokrývkou, které je snad půl metru, a ke všemu je taková zima, jakou jste ještě nezažili. Při dýchání vám z úst vychází pára...

Pokud nemají postavy zimní oblečení, zvyšuje se past na nachlazení o 2. Venku je asi – 15 stupňů.

Ráno vyše Durlag patnáct chlapů odklidit cestu a pro trpaslíky, kteří jeli s vozem se železnou rudou. Dnes se nebude pracovat v dolech. Postavy mají několik možností, co budou dělat: mohou pomoci trpaslíkům s odklizením cesty, nebo se vydat do hor hledat Oggiho, anebo zůstat ve vesnici.

Nejzajímavější jsou dvě poslední možnosti, na cestě se nic zvláštního nestane. Postavy dostanou na cestu placatku medoviny.

Hledání Oggiho

Postavy už asi vědí, že to, co v noci napadlo, je sníh. Mohou se to dozvědět od trpaslíků.

Chůze ve sněhu je opravdu hodně náročná, boříte se v něm až po kolena (rasy velikosti A po pás), mráz nepříjemně štípe do tváří a vítr vám do nich vrhá bílé krystalky sněhu, které se dostanou i za krk a nepříjemně studí... Všude je ticho, je slyšet jen občasné zakvílení větru mezi skalami...

V horách je mnohem větší šance, že postavy zabloudí. Dávej na to pozor!

Po chvíli nevíte ani, kterým směrem je vesnice, všude vidíte jen sníh a skály. Vítr vám nepříjemně kvílí v uších a nevnímáte nic jiného, když v tom se náhle nese vzduchem ohlušující volání OGGÍÍÍ, jež se několikanásobně ozývá mezi skalami (neboj se zařvat si). Ticho. Vítr ustal. Přestalo i sněžit. Ať se postavy vydají kamkoli, narazí na Oggiho stopy. Chůze ve sněhu vás unavuje, kráčíte po zasněžené planině a metr od vás spatříte hluboké stopy chodidel velké jako od obra. Ty stopy jsou velké jako krollí, kdyby je postavy chtěly porovnávat. Pokud půjdou po stopách: Jdete po stopách a asi po hodině chůze přicházíte k vesnici, ano, stopy vedou do vesnice.

Ve vesnici je rušno, asi se tady něco stalo (viz další odstavec). Stopy pokračují kolem vesnice dál do hor.

Události ve vesnici

Pokud postavy zůstanou ve vesnici, zažijí následující:

Téměř všichni muži a některé ženy jsou v hospodě, tam se postavy mohou dozvědět podrobnosti o událostech spojených s Oggim. Ať budou dělat cokoli, Oggi zaútočí.

OGGÍÍÍ, ozvalo se z hor, ale bylo to někde blízko, v očích trpaslic a i některých trpaslíků vidíte strach, strach z neznámého. Několik trpaslíků popadlo své sekery a vyběhlo z hospody. KRÁÁÁCH, venku zapraskalo dřevo a něco velkého tupě dopadlo na zem.

Oggi z nejbližší skály shodí na jeden dům obrovský balvan. Nikdo ho však nespátří. Naštěstí nikoho nezabil, jelikož jsou skoro všichni v hospodě nebo odklízejí cestu. V domě bydlel horník Targaf se svou ženou.

Ve vesnici zavládne panika, muži začnou odklízet škody a do okolí se neodvážejí, atmosféra bude houstnout a všichni se budou upírat k postavám a naléhat na ně, aby Oggiho našly a zabily: „Proč ste sem išli? Zabít Oggiho? Co? A zaťal co ste vy tu, on tam venku řádí, tak na co čekáte? Až nás všechny zabije?“

Vyjdou-li ven, spatří toto:

Jeden dům má ve střeše díru po obrovském kameni, který leží poblíž.

Pátrání pokračuje

Nalézt Oggiho stopy nebude problém. Oggi se ani nebude snažit je skrýt, plánem druidů (Sokolího letu) je nalákat postavy do jejich doupěte.

Jdete po stopách asi hodinu a nad sebou ve skále spatříte černou puklinu, ústí jeskyně, připomínající ošklivou ránu, kterou skála utrpěla. Stopy vedou přímo do jejího nitra. Z oblohy se ozývá křik dravců, již svými mohutnými stříbrnými křídly zastíňují slunce. Ze země vypadají majestátně, slunce se jim odráží od peří, je to krásný pocit, nic podobného jste ještě neviděli. (Hraničář pozná orly, jsou čtyři.)

Vcházíte dovnitř, je tu tma, s napětím zadržujete dech. Chodba je dva metry široká a pět metrů vysoká, pomalu se svažuje dolů, po chvíli odněkud z útrob hory vychází mnohohlasý mužský zpěv beze slov.

S postupujícími kroky zpěv sílí (na tomto místě by se hodi- lo, kdybys družině pustil nějakou keltskou nebo mystickou hudbu). Zanedlouho vidíte ve tmě plameny pochodní, jež vrhají na stěny jeskyně podivné stíny.

Vstoupili jste do rozlehlé jeskyně, uprostřed je malé jezírko a kolem něj stojí osm postav v bílých huňatých pláštích s kapucí na hlavě, každý drží pochodeň. Jakmile jste vstoupili, přestali zpívat. (Druidi se nejdříve budou snažit se s postavami domluvit)

Jeden z mužů (Terellius) uprostřed si sundal kapuci, je to stařec s bílým plnovousem a vlasy téže barvy. Klidným hlasem promluvil: „Vítejte. Víím, proč jste přišli; abyste zabili našeho přítele. Než tak učiníte, vyslechněte mne, prosím.“

Kdysi, není tomu dávno, byly celé hory neobydlené, svobodné a krásné, na křídlech orlů jsme se proháněli po obloze a kochali se pohledem na zasněžené vrcholky hor. Pak ale přišli trpaslíci ze severu a začali drancovat tuto zem, kácet stromy, lovit zvěř a těžít nerostné bohatství. Jejich území se rozšiřovalo a my jsme byli nuceni ustupovat dál na západ. Už několik let se nám i trpaslíkům daří dodržovat pomyslnou hranici našich území, ale tentokrát už zašli opravdu daleko. Nejenže překročili hranici, ale začali těžít na území, kde hnízdí vzácní a krásní orli stříbrní, kteří žijí jenom zde. Trpaslíci musejí odejít z tohoto kraje, předejte jim tento vzkaz. A pokud neodejdou, zasype jejich vesnici lavina, kterou nikdo nepřežije. Mají na to měsíc. Je jen na vás, na čí stranu se přikloníte,“ domluvil a pokynul rukou směrem k východu. Jeden z druidů bude postavy sledovat.

Pokud postavy druidy napadnou, nemají šanci. Ze stínu z konce jeskyně vystoupí Oggi (viz CP): *Ticho jeskyně náhle prořízl ohlušující řev OGGÍÍÍ, ze stínu jeskyně se vynořila mohutná postava, vysoká asi dva a půl metru a zahalená celá v bělostných kožešinách. V ruce drží mohutný kyj. Odhodlaně a zamračeně postupuje k vám. Druidi samotní jsou na 6.–21. úrovni, takže tohle by byl pro postavy pravděpodobně konec.*

Řešení

Družině se naskýtá několik variant, jak se ubírat dál:

1. Boj s druidy v jeskyni (viz výše)
2. Družina odejde v míru do Důlní stanice č. 18: zde mají na výběr mezi možnostmi
 - 2.1. Válečná výprava proti druidům
 - 2.2. Vyjednávání s trpaslíky

Válečná výprava

Toto je jedna z horších variant. Družina nemusí říct trpaslíkům pravdu, poví jim o jeskyni. A bude žádat, aby s nimi trpaslíci zabili druidy. Trpaslíci budou slavit, začnou zbrojit a připravovat se na souboj, budou se vyťahovat a chvástat. Durlag počká, až se vrátí chlapi, kteří odklízeli cestu (to bude před setměním), ráno se bude konat pohřeb trpaslíků, kteří byli zavaleni kameny, když jeli se železem. Potom bude pokračovat bouřlivá oslava a k večeru pošle Durlag s postavami 25 trpaslíků na druidy. Bude sněžit a foukat vítr, tudíž postavy nenajdou jeskyni a budou se muset vrátit do vesnice. Mezitím se druidi rozhodnou jednat, v noci

svalí na vesnici sněžnou lavinu. Všechny domy kromě hospody (je to jeskyně) budou zasypány.

Zklamání z neúspěchu usínáte. KŘUP, KŘUP, slyšíte praskání a dunění, do toho se ozývají výkřiky trpaslíků.

Postavy mají na výběr z několika možností, co udělají např.:

1. Zůstanou v pokojích – v tom případě se jim nic nestane, sníh bude jen v části výčepu kolem rozbitých oken.

2. Mohou vyběhnout před hospodu. *Vybíháte ven a poslední, co vidíte, je bílá masa sněhu padající na vás, potom je všude ticho* (postavy jsou zasypané a je jen na nich, jestli se z toho dostanou).

3. Nebo mohou uniknout z hospody jiným způsobem, např. kouzlem *hyperprostor*, lektvarem *mlhovina* atd.

Pokud se postavy zachrání, napadne je Oggi s druidy pomocí kouzel. Budou je pronásledovat, dokud je nezabijí.

Vyjednávání s trpaslíky

Tohle je nejlepší varianta. Pokusí-li se postavy vyjednat s Durlagem, poví jim toto: *„Posloucháte, kdyby bolo po mém, poslech bych ty vědmáky z hor, ale já se mosím poradit se všecykma.“* Poté požádá družinu, aby šla do pokojů a nechala je o samotě. Trpaslíci se dlouho radit nebudou (jsou to horké hlavy), nakonec druhý večer po pohřbu trpaslíků, kteří byli zavaleni kameny, když jeli se železem, a následně oslavě se vydají na válečnou výpravu. Durlag s nimi nepůjde. Trpaslíků půjde zhruba patnáct, ale budou pobiti. Ráno se vrátí pouze tři: *„Spadl na nás sníh, všechny nás to zasypalo a pak se objevil on. Oggi, je obrovské, tři zmordoval, ostatní žuchli ze skály, když brali hnáty na ramena. Jen my sme přežili.“*

Durlag pošle družinu ihned s dopisem, který zapečetí, do Seliaku, na Prospektorský úřad za Dagodarem. Dopis je v Dodatcích, pro případ, že by ho postavy otevřely.

Do Seliaku

Během cesty by se nic zvláštního nemělo přihodit, a tak po třech dnech cesty postavy dorazí do Seliaku (do osady; jak již bylo zmíněno výše, do skrytého podzemního města se nikdo nedostane). Po příchodu začnou postavy nejspíš hledat Dagodara, ten se nachází v Prospektorském úřadě. Tuto budovu by neměl být problém najít, všichni trpaslíci vědí, kde se nachází.

Je to ta velká budova na Obřím náměstí. Je obdélníkového tvaru s kamennou kašnou uprostřed, ta je tvořena mramorovou sochou v podobě boha Merna.

Prospektorský úřad je jedna z nejdůležitějších institucí v Seliaku, zabývá se hledáním nalezišť drahých kovů a kamenů. Dále pak eviduje všechny doly v okolí Seliaku, zaznamenává, kdo v nich pracuje a kolik se v nich vytěží dané suroviny. Každému dolu je přiřazena jedna kancelář.

Prospektorský úřad je pětipatrová kamenná budova (jako jedna z mála v osadě), vede k ní deset mramorových schodů, vchod je tvořen dubovými dvoukřídlymi dveřmi, jež lemují dvě sochy kamenných trpaslíků (horníků) držící krumpáče, jsou v nadživotní velikosti a taktéž z mramoru.

Za dveřmi se nachází něco jako recepce, místnost, které dominuje mohutné schodiště uprostřed, vedoucí do horních pater. Za mohutným stolem po pravé straně, zahrnutý za stohy papírů a pergamenů, sedí starý bělovlasý a bělovousý seschlý trpaslík a něco si pro sebe mumlá. Před schody stojí dva mlčenliví strážci,

každý v kroužkové zbroji, s helmou a sekerou. Stařec mluví nakřáplým hlasem:

„No ale pán Dagodar, vrchní prospektor, nemá čas, musíte se objednat, on je totiž velmi zaneprázdněný a jeho čas je drahý.“

Pokud mu ukážou glejt, bude ho pečlivě zkoumat, několikrát si ho potichu přečte a poté bude lupou prohlížet podpis a pečeť. *„No tedy, pojdte se mnou.“ Pomalu se zvedne, u pasu mu zacinká množství velikých železných klíčů, vážících aspoň několik kilo. Pomalým šouravým krokem vás vede až do posledního patra, chodbou vpravo a ke dveřím úplně na konci chodby. Tady se zastaví, zaklepe a otevře vám.*

Vstoupili jste do kanceláře obložené černým dřevem, i nábytek je z něj vyroben: stůl uprostřed místnosti, police plné tlustých knih a svazků pergamenů, kterými jsou obloženy všechny stěny. Za stolem sedí Dagodar. Vyplatí každému 40 zlatých trpasličích denhirů za to, co odhalili. Nebude spokojen s podmínkami druidů, ale po přečtení dopisu od Durlaga (bude ho číst nahlas a přecházet po pokoji sem a tam, bude vhodné, když ho budeš číst družině a ústy Durlaga se budeš družiny vyptávat na podrobnosti a chodit po pokoji) usoudí, že nejlepší bude, když se trpaslíci odstěhují do Důlní stanice č. 14, kde se rozšíří stávající doly. Pošle druhý den do Důlní stanice č. 18 deset vozů a padesát vojáků, aby pomohli trpaslíkům odstěhovat se. Tady dobrodružství pro postavy končí, ale pokud budou chtít, mohou pomoci trpaslíkům se stěhováním. Před odstěhováním navštíví Důlní stanici č. 18 sám Terellius, poděkuje postavám a dá jim nějaké léčivé bylinky, masti a lektvary a pero orla stříbrného na památku.

Orlí vejce

Bude-li některá z postav chtít získat vejce pro lovce Radima, může se o to pokusit.

Orlí stříbrní žijí na hoře nad druidskou jeskyní. Hora nese jméno Stříbrná skála. Mají zde dvě hnízda. V prvním, které se nachází na východním úpatí padesát metrů pod vrcholem, žije orlí pár s mladým ročním orlem. Ve druhém, to se nachází až na samotném vrcholu hory, žije také orlí pár. Samice sedí na dvou vejcích. K hnízdům je náročné se dostat a dokáže to asi jen hodně dobrý zloděj s horolezeckým vybavením, a i to se značnými problémy. Dalo by se říci, že je to téměř nemožné, protože hora je strmá, pokrytá sněhem a ledem. Vhodné je použít např. *pavoučí lektvar*, kouzlo *hyperprostor*, *leť*, atd. A dostane-li se někdo až k hnízdu, orlí ho budou bránit, jeden druid (Terellius, viz CP) je proměněný v ročního orla a dá vědět ostatním druidům. A kdyby přece jen vejce někdo z postav dostal a podařilo by se mu utéci druidům, nejspíš ho bude chtít donést lovcovi Radimovi do Důlní stanice č. 14. Jenže ten v hospodě ani ve vesnici nebude. Nikdo neví, kam odešel.

Šplháš vzhůru, jde to těžko a pomalu, bojuješ o každý kousek skály. Ruce ti kloužou. Zdá se ti to neuvěřitelné, ale jsi už kousek od hnízda, zbývá posledních pár metrů, připadá ti to, jako bys pokořil nejvyšší horu světa.

Mohutný orel krouží nad hnízdem, zatímco samice v něm sedí. Slyšíš křik třetího orla, ozývá se za tvými zády. Orel se bude snažit náletem do obličeje postavu zranit, poté slétne na zem: Na místě, kam orel před okamžikem dopadl, teď stojí vysoká postava v bílém huňatém plášti. Poznáváš ji, je to druid z jeskyně.

DODATKY

Cizí postavy

Dagodar

Je to vrchní Prospektorského úřadu, tuto velice důležitou funkci zdědil po otci. Dříve pracoval jako horník a později jako důlní mistr. Je velice inteligentní a má neuvěřitelné znalosti o horninách a jejich těžbě, ví o každém dole téměř vše. Jeden čas učil na Hornické akademii v Seliaku. I když je to trpaslík, nemá rád boj. Zaměstnává Firugara, který pro něj zbudoval rozsáhlou síť informátorů. Říkají si Železní muži. Rád nosí drahé a zdobené oblečení, které si nechává vozit až z Erinu.

Trpaslík, muž, alchymista (pyrofor), 13. úroveň.

Firugar

Zvaný též Ocelový. Je velitelem Železných mužů, pouze on a Dagodar znají všechny informátory. Asi měsíc pečlivě sledoval postavy a je v tom snad nejlepší mezi trpaslíky. Umí se dokonale přestrojit, takže nemá žádné oblíbené oblečení, ale obléká se nenápadně, aby splynul s davem.

Trpaslík, muž, zloděj (sicco), 19. úroveň.

Bomir

Potulný prodavač, jezdí křížem krážem Khelegovými horami, doprovázený svým poníkem, obtěžkaným zavazadly. Vozí v nich různé krámy, ale i užitečné věci, obchoduje se vším a je v tom dobrý. Umí skvěle smlouvat, levně nakoupí a draze (ne o moc, není to skrblík) prodá. Je to veselý, starý šedivý chlapík. Nenechá postavy na pokoji, dokud jim něco nevnutí, půjde vedle nich a bude jim pořád něco nabízet. „A hele, co tu máme, lucernička... krásná... jen se podívejte, jaké má krásné kovaní, radost pohledět, a není ani drahá, stojí pouhopouhé dvě zlatky, co to je pro tak odvážné hrdiny, jakými jste vy.“

Lovec Radim

Je to agent z organizace Mlha, kterou založil Drik Oranžový. Jeho úkolem je poštvávat na trpaslíky druidy a opačně, a proto mu nejde ani tak o peníze, ale o to, aby druidi napadli Důlní stanici č. 18. Je mu jasné, že mu vejce nikdo nedonese, a i kdyby, už Radima ve vesnici nenajdou. Toulá se v okolí Seliaku, kde loví a prodává maso a kožešiny, aby mezi trpaslíky nezbudil podezření. Chodí oblečený v hnědém plášti, přes rameno má dlouhý luk, doprovází ho lovecký pes.

Člověk, muž, chodec, 7. úroveň, má některé schopnosti zloděje na 5. úrovni (*schování se ve stínu, tichý pohyb a získání důvěry*).

Durlag

Je mistrem a starostou v Důlní stanici č. 18, kde vlastní hospodu. Ve vesnici je uznávaný a co řekne, to platí, ostatní k němu chovají respekt. Občas pracuje v dole, když je někdo zraněný. Je i dobrým válečníkem, dlouhá léta sloužil v Seliaku a bojoval v podzemí při Dni pomalých trpaslíků. Svoji sekeru má vystavenou v hospodě nad pultem.

Trpaslík, muž, válečník, 5. úroveň.

Terellius

Letitý bělovlasý člověk s dlouhými bílými vousy. Chodí oděn v bělavém dlouhém kožichu. Už od mládí se učil druidskému umění v Bratrstvu dlouhých kápí; když jeho mistr zemřel, založil vlastní frakci Sokolí let. Nade vše miluje hory a k násilí se uchyluje jen tehdy, je-li k tomu donucen. Svým žákům však nechává volnější ruku. Dokáže se proměnit v orla stříbrného, v jeho podobě pak chrání jejich hnízda. Má svého pomocníka ze stínového světa, sněžnou levitující kouli Šírula.

Člověk, muž, hraničář (horský a sněžný druid), 21. úroveň.

Šírul

Vývolávací emoce: radost

Vlastnosti: magie vzduchu, neviditelnost, pohlcování vzduchu, rychlost (trojnásobná)

Rezistence: iluze 50 %, obyčejné zbraně 60 %

Imunity: jedy, magie vzduchu, neviditelnost, paralýza, slepota, strach, zkamenění

Životaschop.: 4

Útočné číslo: (0 + 6/+1) = 6/+1

Obranné číslo: (+7 + 1) = 8

Odolnost: 12

ZSM: 18

Velikost: A–C

Pohyblivost: 19/okřídlenec

Intelligence: 15

Zkušenost: 900

Magenergie: 30 magů

Sokolí let

Jde o horské druidy, jednu frakci Bratrstva dlouhých kápí. Jsou to většinou staří samotáři – trpaslíci, lidé a jeden kroll, kterého namaskovali za Oggioho. Druidů je celkem osm a všichni chodí zahalení v huňatých pláštích. Své sídlo mají 5 kilometrů jižně od Důlní stanice č. 18 (viz mapa), v jeskyni, která se nachází v hoře, již dali jméno po orlech stříbrných – Stříbrná skála. Stali se jejich ochránci a oni je za to vozí na svých křídlech. Z nich pak druidi shlížejí na zasněžené vrcholky hor. A běda, jestli na orly někdo vztáhne ruku, to jsou potom schopni zabít a neznají slitování.

Oggi

Je to mohutný kroll, jeden z největších. Před založením Důlní stanice č. 18 chodil také v bílém huňatém plášti. Potom ho ale druidi oblékli do kožešin, využili staré trpasličí legendy. Postavy by to mohly zjistit, pokud by ho zabily, ale to by se nemělo stát.

Kroll, muž, hraničář (horský druid), 8. úroveň.

Životy: 78

Magenergie: 27

Síla: 18/+3

Obratnost: 9/–1

Odolnost: 15/+2

Intelligence: 10/0

Charisma: 5/–3

Útočné číslo: kyj 6/+2

Obranné číslo: kožešiny (+3 – 1 – 1) = 1

Horský druid

Nejedná se o samostatné povolání, všechny mechanismy a principy jsou přejaty s dílčími změnami od druida klasického – lesního.

Jeho popis a aplikace jsou popsány v nejnovějším asterionském modulu Za závojem stínů.

Stínový pomocník

Horský druid si může pomocí rituálu přivolat ze Stínového světa svého pomocníka. Může vybírat mezi Šírolou a Entem.

Malá horská kouzla

Jedná se původně o malá lesní kouzla.

Čarovná mlha

Místo mlhy danou oblast zahálí mračna prachu.

Pád kamenů

magenergie: 50 magů

četnost: jednou za dva měsíce

vyvolání: 5 kol

Tímto kouzlem druid uvolní ze skalní stěny kameny, jež mohou, pokud spadnou na postavy, zranit za 6–16 životů (většinou dochází k četným zlomeninám) a poničit některé součásti vybavení.

Velká horská kouzla

Jedná se původně o velká lesní kouzla.

Vymítání myšlenkových bytostí

(viz aplikace pravidel k modulu Čas temna)

Při použití tohoto kouzla si bytost hází proti pasti se základní nebezpečností 6.

Léčení nemocí

Jestliže druid sešle ve svém ekosystému kouzlo *uzdrav nemocného*, jehož úspěšnost závisí na procentuálním hodů, získává bonus +10 %, respektive postava získává k hodů proti pasti +2.

Snímání kletby

Horský druid může používat tuto schopnost, jako by byl o 10 úrovní níže než chodec na příslušné úrovni.

Sněžný druid (Ledový druid)

Nejedná se o regulérní samostatné povolání, všechny mechanismy a principy jsou přejaty s dílčími změnami od druida klasického – lesního.

Jeho popis a aplikace jsou popsány v nejnovějším asterionském modulu Za závojem stínů.

Stínový pomocník

Horský druid si může pomocí rituálu přivolat ze Stínového světa svého pomocníka. Může vybírat mezi Šírolou a Gerengou.

Druidova sněžná a ledová kouzla

Cit dřeva

Je nahrazen kouzlem *cit sněhu a ledu* se stejnými účinky.

Malá sněžná kouzla

Jedná se původně o malá lesní kouzla.

Mrazivý dech

četnost: jednou denně

Toto kouzlo se svým účinkem podobá kouzlu *chlad hvězd* a má tytéž parametry pro seslání.

Uvolni lavinu

magenergie: 60 magů

četnost: jednou za dva měsíce

vyvolání: 5 kol

Tímto kouzlem druid uvolní v horách lavinu, jež může zranit za 1–6 životů a postavy se mohou pod vrstvou sněhu udusit.

Zimní spánek

magenergie: veškerá současná

dosah: 0

rozsah: druid

trvání: viz níže

vyvolání: 1 směna

četnost: jednou mezi dvěma úplňky

Pomocí tohoto kouzla druid zpomalí všechny své životní funkce, nebude vnímat okolí a vnější vlivy jako mráz na něho nebudou působit. Druid tak může strávit bez rizika tolik dní, kolik činí jeho odolnost. První den nad tímto bezpečným limitem si musí házet proti pasti Odl ~ 1 ~ nic/3–8. Tato past se každý den zvyšuje o 1. Jakmile druid neuspěje, hází si další den proti pasti s rizikem dvojnásobné ztráty životů. Takto se pokračuje, dokud se druid neprobudí nebo nezemře.

Velká sněžná kouzla

Jedná se původně o velká lesní kouzla.

Vyvolej ledovou bytost

Toto kouzlo je obdobou velkého lesního kouzla *vyvolej velký zlý strom*. Tvor má podobu urostlé postavy (tvar si může druid určit sám) stvořené ze sněhu a ledu, s mohutnými zuby. Tento tvor má tytéž charakteristiky jako velký zlý strom, ovšem nelze ho zranit mrazem, zatímco oheň mu způsobuje zranění dvojnásobné.

Orel stříbrný

Jeho popis se nachází v PPP.

Životaschop.: 5

Útočné číslo: $(+4 + 5) = 9$ (spáry) +
 $(+4 + 3) = 7$ (zobák)

Obranné číslo: $(+3 + 4) = 7$

Odolnost: 18

Velikost: B

Bojovnost: 8

Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 20/okřídlenec (ve vzduchu)
1/okřídlenec (na zemi)

Manév. schop.: 17

Vytrvalost: 20/okřídlenec

Intelligence: 1

Poklady: nic

Zkušenost: 215

Ochočení: 8

PŘÍLOHY

Glejt

Já, vrchní prospektor Dagodar, pověřuji (následují jména postav, rasy a pohlaví) k vyšetřování záhadného zmizení vozu, který měl vézt z Důlní stanice č. 18 do Seliaku železnou rudu mezi dny 30. 1.–2. 2. 855 K. L.

Dagodar, vrchní Prospektorského úřadu
Dagodar, pečeť

Vzkaz

Dopis, který vždy posílá Durlag Dagodarovi, pak se archivu je na Prospektorském úřadě.

Železná ruda vytěžená v období od 1. chladna do 31. chladna v dole v Důlní stanici č. 18, 500 kusů.

Durlag, starosta mistr v dole v Důlní stanici č. 18
Durlag, pečeť

Dopis

Obsahuje dva listy. V prvním je popis událostí poslední doby tak, jak stojí v Hornické kronice (viz výše). V druhém Durlag líčí události od příchodu postav do vesnice:

Dobrodruzi přišli pozdě odpoledne do Důlní stanice č. 18 7. klidna, na cestě 7 km před vesnicí našli vůz s železnou rudou, byl zasypaný kameny a všichni byli mrtví. Železná ruda nebyla odcizena. V noci hustě sněžilo. 8. klidna ráno jsem poslal 15 mužů, aby cestu odklidili a donesli těla mrtvých trpaslíků. Mezitím ve dne zaútočil Oggí, hodil obrovský kámen na Tergafův dům, naštěstí se nikomu nic nestalo a ihned jsme ho začali opravovat. Mezi trpaslíky zavládl strach, dobrodruzi se vydali hledat Oggího po stopách, které zanechal ve sněhu, ty vedly do jeskyně, kde žije spolek druidů. To oni mají na svědomí všechny ty útoky a Oggí je jeden z nich. Dali nám ultimátum, že se musíme do měsíce odstěhovat, neboť v okolí žijí vzácní orlí stříbrní a my je prý svou těžbou ohrožujeme. Hrozí, že pokud neposlechneme, svalí na vesnici lavinu. Večer se vrátili chlapi s těly. Ráno 9. klidna se konal pohřeb. Po oslavě se 15 chlapů vydalo do skal na druidy, ráno 10. klidna se vrátili pouze tři z nich, ostatní zahynuli pod lavinou, kterou na ně druidi svalili, anebo je zabil Oggí. Podrobnosti vám řeknou dobrodruzi, které s dopisem posílám.

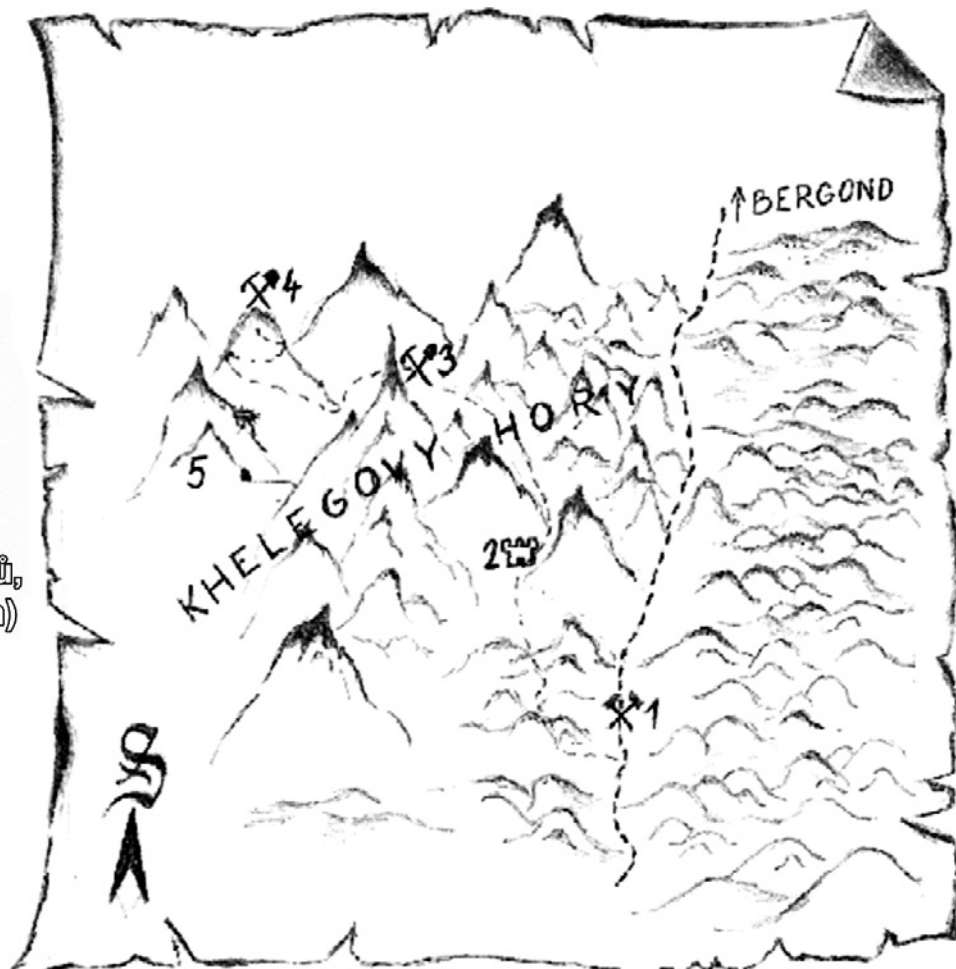
V zármutku a s velikou úctou k Vám, Vrchní prospektore

Durlag, mistr a starosta v Důlní stanici č. 18
Durlag, pečeť

Mapa okolí

Legenda:

- 1 - Seliak
- 2 - Strážnice
- 3 - Důlní stanice č. 14
- 4 - Důlní stanice č. 18
- 5 - Stříbrná skála
(jeskyně - sídlo druidů,
hnízdlo orlů stříbrných)





Nakladatelství ALTAR, klub Moorboyz a klub Hexaedr
vás zvou na

GameCon 2007

kteřý proběhne 12.–15. července v Pardubicích
pod křídly mezinárodního herního festivalu Czech Open

TURNAJE:

Mistrovství ČR v Dračím doupěti,
Mistrovství ČR v Prorocství,
Prorocství, Říše Snů, Legie
BattleTech, Aréna, Talisman,
Graenaland, Osadníci z Katanu,
Alhambra, Puerto Rico,
Trans America, Roma, Zertz,
Yu-Gi-Oh! TCG, World of Warcraft TCG,
Buttonmen a další

Kromě turnajů pro vás bude připraveno mimosoutěžní hraní různých RPG (DrD+, Werewolf, Vampire, Shadowrun, DnD a další), LARPy, volné hraní mnoha známých i méně známých deskových her, přednášky a besedy a další bohatý doplňkový program.

Podrobné informace o jednotlivých turnajích a celém programu, ubytování, stravování, výši startovního a způsobu placení najdete na webu GameConu <http://gamecon.altar.cz>. Zde se také můžete na GameCon přihlásit. **Účastníci přihlášení do 15. 6. získají slevu ze startovního ve výši 25–50 %!**

MISTROVSTVÍ V DRD

Účast je omezena na 50 nejvýše osmičlenných družin (jednotliví hráči nebo menší skupinky se mohou spojit na místě). Každý hráč si může předem vybrat postavu libovolné rasy a povolání (viz níže). Postavy budou na šesté úrovni. Každé družině bude přidělen PJ z řad organizátorů. Hraje se podle všech dílů Pravidel DrD verze 1.6.

Během prvního dne musejí všechny družiny projít první dobrodružství. Na základě výsledků této části bude vybráno nejvýše 17 nejúspěšnějších družin, které postoupí dále. Během druhého dne bude z těchto družin po odehrání dalšího dobrodružství vybráno 3–6 nejlepších. Ty se zúčastní závěrečného dobrodružství, které rozhodne o pořadí.

Hráč, jehož postava je zabita, se může zúčastnit zbytku hry (případně dalších dobrodružství) pouze jako pozorovatel a rádce.

Tvorba postavy

Každý hráč si přiveze již částečně vytvořenou postavu. Může si předem vybrat její rasu a povolání. Vlastnosti a schopnosti, které se určují hodem kostkou, budou přiděleny organizátory, jinak lze postavu tvořit libovolně s následujícími omezeními:

Hraničář: Mimosmyslovou schopnost si může hráč vybrat. Druh psa bude stanoven organizátory. Chodcův meč s jiný-

mi než základními parametry se počítá jako trvalý kouzelný předmět (viz dále). Ingredience pro kouzla pocestných jsou povoleny v přiměřeném množství.

Alchymista: Množství magenergie bude stanoveno organizátory. Nelze si předem vyrobit žádné kouzelné předměty (dočasné ani trvalé) – některé budou přiděleny. Parametry elementální hole (nepočítá se jako kouzelný předmět) stanoví organizátoři.

Kouzelník: Kouzla si lze vybrat předem z DrD Pravidel pro začátečníky, pro pokročilé i pro experty, nejméně 6 kouzel však musí být z PPZ a nejvýše 1 kouzlo z PPE. Každý kouzelník též může mít jednoho libovolného přítele.

Zloděj: Zlodějské náčiní je povoleno. Lupičův klíč se počítá jako trvalý kouzelný předmět (viz dále).

Vybavení: Nekouzelné vybavení je povoleno v podstatě jakékoli, v přiměřeném množství. Každá postava též může mít jeden kouzelný předmět do hodnoty *slunečního prstenu* (např. s démonem nejvýše z 5. sféry). Není povolena *ebenová hůlka* a předměty s démonem nosičem. Jízdní zvířata a peníze budou přiděleny organizátory.

Všechny postavy musejí být během registrace předloženy organizátorům ke schválení (zejména co se týče vybavení – za nesmyslné položky v inventáři může být postava penalizována snížením vlastností nebo počtu životů). S neschválenou postavou nelze hrát.

Registrace družin

Abychom co nejvíce omezili administrativu v předvečer GameConu, spojenou s registrací družin a kontrolou osobních deníků postav, umožňujeme hráčům i družinám zaregistrovat se předem. Takto registrované družiny též získají možnost rezervace konkrétního herního bloku v první hrací den.

Kromě toho družinám, které nepostoupí do druhého či finálového dobrodružství, nabízíme také možnost mimosoutěžního pokračování.

Registrace družin se provádí přes internet, formulář najdete na webových stránkách GameConu. Na Registraci družiny může být uvedeno nejvýše 8 hráčů (tedy teoreticky i jeden jednotlivec nemající spoluhráče). U kontaktní osoby je nejdůležitější e-mail. Jedině družinám, které uvedou svoji kontaktní e-mailovou adresu, bude zasláno potvrzení o platnosti registrace.

Platné registrace budou zveřejněny též na webových stránkách GameConu. V případě souhlasu budou uvedena plná jména hráčů, město a kontaktní e-mail, v případě nesouhlasu jen iniciály hráčů. Toto zveřejnění bude sloužit jednak ke kontrole, že vaše registrace je platná, jednak umožní jiným hráčům kontaktovat neúplné družiny a připojit se k nim.

V době odeslání Registrace družiny musejí být již všichni hráči na ní uvedení přihlášení na Mistrovství v DrD – přihlášku lze nalézt na webových stránkách GameConu. Registrace družiny bude schválena jako platná teprve poté, co budou mít všichni hráči zaplacenou startovné.

K veškerým dotazům využívejte dotazový formulář na webu GameConu.

Těšíme se na vaši účast.

Organizátoři