

Strach

"I ten nejstrašnější život je
pořád krásnější než ta
nejkrásnější smrt."

Johannes Mario Simmel



Ječmiňek 20

Strach

Verze 1.0

„I ten nejstrašnější život je pořád krásnější než ta nejkrásnější smrt.“

Simmel, Johannes Mario

Autor: Roman „RomiK“ Hora

Ilustrace: Miroslav „Abe“ Ječmínek

Testování¹: Roman „RomiK“ Hora (PJ), Jan „Kafe“ Kavalír, Lukáš „Kafe mladší“ Berka, Jan „Fredy“ Krmášek, Tomáš „Seeker“ Simota, Pavel „Viking“ Lešetický, Paulo „Naoki“ D'Alberti

Korektura textu: Michal „Elltar“ Hlavatý

Slovo úvodem

Dobrodružství je psáno primárně pro plavidlový systém Dračí Doupě Plus. Myslím si, že zkušenější PJ by neměl mít problém s převedením tohoto počínu i do jiného systému. Příběh staví hlavně na atmosféře, odehrávat se bude na uzavřeném místě. Tím místem mám na mysli menší kamenný hostinec v jedné zapadlé vesničce.

Atmosféra dobrodružství by měla být strašidelná, sem tam by měly postavy i cítit bezmoc. Některé události budou moci ovlivnit jen tím, že se spasí útekem. Nicméně, strach a bezmoc mohou vystřídat slzy a na konec radost z vyřešení záhady. Během dobrodružství vyjdou na povrch dávné události a hříchy vesničanů.

Cílem dobrodružství je ukázat, že ne všechno je takové, jak se zdá. Pokud máš postavy zvyklé hrabat se v historii a přemýšlet o všem, co se stalo, zde budou mít příležitost. Případně jen hráčům ukážeš, jak se mohou věci ve světě ovlivňovat.

Dobrodružství, tak jak jsem jej hrál já je připraveno pro velkou skupinu postav na (přibližně) šesté úrovni. Nicméně, na tomhle tento příběh nestojí. Proto se neboj si libovolně sílu a počet nepřátel upravovat. Pokud jsi si jako PJ jistý, jistě zvládneš improvizovat. Ono, toto dobrodružství je i na té improvizaci dost postaveno.

Vše se odehrává ve světě, který bude popisován během celého dobrodružství. Snažím se psát co nejobjektivněji, aby to bylo použitelné v jakémkoliv jiném modulu. Nicméně, naše družina má i své stránky, na kterých vzniká náš vlastní svět. Pokud by ses o naší družině chtěl dozvědět více, navštiv nás na adrese: <http://romikh.svetjinak.net>

Pokud se v dobrodružství objeví text psaný kurzívou, je možné jej přečíst hráčům. Já osobně nejsem velký přítel čtení textů pro hráče, proto je v tomto dobrodružství malinko omezím. Někde je nalezneš, abys nasál správnou atmosféru pro hraní tohoto dobrodružství. Pokud se ti povede stejnou atmosféru předat i svým hráčům, považuj to za úspěch. Absencí ilustračních textů na každém místě se dobrodružství stává méně použitelným pro naprosté začátečníky. Stejně si nemyslím, že by toto dobrodružství hrála nějaká začátečnická skupina. Může být totiž celkem náročné pro PJ i hráče.

Mapka vesničky a následně ani hostince není pro dobrodružství příliš nutná. Pokud ji budeš potřebovat, budeš si ji muset jako pár dalších proprietek dotvořit sám. Důvodem je i to, že během dobrodružství dostaneš nějaký nápad a mapka (či jiné doplňky) by tě příliš svazovala.

Jelikož se mi nepodařilo sehnat žádného korektora textu, musel jsem veškerou kontrolu pravopisu dělat já. Když po sobě něco čtete už po desáté, přehlédnete i viditelnou chybu. Pokud na nějakou chybu narazíte, buďte prosím shovívaví.

¹ Jako testeři jsou uvedeni jen ti hráči, kteří hráli od úplného začátku do úplného konce.

Obsah:

O dobrodružství

- Co předcházelo?
- Co se děje teď?
- Co bude dál?
- O příběhu

Popis dobrodružství

Část první: Vojáci

- Nová ves
- Vesnička v číslech
- Vojáci ve vesničce
- Situace při příjezdu družinky může být následující
- Více o vojácích
- Řešení situace

Část druhá: Strach

- Nástin situace
- Nepořádek v kuchyni
- Poltergeist Jen Habrovec
- Netvor se ukazuje
- Co dělat?
- Přichází pomoc?
- Kdo půjde z kola ven?
- Už víme, co musíme udělat
- Hostinec
- Netvorův odchod

Závěr

O dobrodružství

Co předcházelo?

Jak staré mají události být, aby stálo za to je zaznamenat? Jelikož píše toto dobrodružství primárně pro svoji družinu a až sekundárně pro web, je dost věcí ovlivněno a nebo ovlivňujících moji družinu. Nicméně, tato (webová verze) musí být použitelná pro každého, proto je pár textů rozšířeno o více vysvětlujících informací.

Je tomu asi třicet let, kdy v období rebelií po celém císařství se vzbouřili i vesničané v Nové vsi, která se nacházela na panství Habrovců. Poslední z rodu Habrovců, Jen, byl dost tvrdým feudálem. Vesničany dřel, občas uplatnil právo první noci na nějakou rolnickou dcerku a podobně. Byl považován za krutého. Občas se stávalo, že se ubytoval v hostinci a přečkal noc ve vesnici. Na noc si obstaral ve vesnici zábavu. To se lidem nelíbilo a tak jednou jej místo zábavy očekávaly vidle a rozzuření vesničané.

Když byl Jen Habrovec zbit a omráčen, byl vhozen do sklepení hostince. Tam jej pomstychtiví vesničané přikovali ke zdi a nechali jej zemřít hladem, žízní a bolestí.

Vchod do sklepení byl zastavěn, hostinec byl přestavěn a dál se používal. Zprvu měli vesničané strach v něm jít a pít. Převládá pocit, že byli v právu a tak si čase zvykli a hostinec se stal kulturním místem vesnice. Na vraždu šlechty se zapomělo. Stejně tak na pobité vojáky z jeho osobního doprovodu – vše padlo na hlavu nějakých lapků, lupičů či zbojníků.

Léta ubíhala, někteří z rebelantů zemřeli sešlostí věkem, z dětí se stali muži a krvavá událost vymizela z jejich paměti...

Co se děje teď?

Nedaleké panství barona Wolfa se stalo svědkem inkvizičního soudu se samotným baronem. Ten si na pomoc (zlé jazyky tvrdí, že mu pomoc poslal sám vévoda) přivolal rytíře De la Marka. Generála žoldnéřské skupiny, loupeživého rytíře řečeného Kňour.

Kňour rozehnal inkviziční tribunál a rozhodl se malinko si užít. Rozhodl se vytáhnout na Svobodné území, k městu Přístav. Jeho cesta vede přímo přes vesnici Nová ves, jeviště našeho dobrodružství.

Jelikož přichází jaro, jeho armáda se dá brzy na pochod. Do dobrodružství však nezasáhne. Dobrodruzi se setkají pouze s jedním menším oddílem. Průzkumným, chcete-li přesnější termín použijte název rekvírovacím. Dobrodruzi dorazí do vesnice ve chvíli, kdy vojáci budou chtít odvézt dobytek, obilí a nějaké ženy...jestli a jak zasáhnou je čistě na postavách, ale ovlivní to děj příštího dobrodružství.

Co bude dál?

Záleží na tom, jak se dobrodruzi nechali uvést do děje. Pokud vojáky z vesnice vyhnali, či je pobyli, vesničané jim poděkují a ubytují je v hostinci zadarmo, též jim vystrojí nějakou hostinu. Jestliže byli vojáci úspěšní, ozbrojenci ve vesnici nebudou vítáni. Buď půjdou postavy dál a nebo se je pokusí vesničané v noci povraždit. Částečně to bude akt pomsty na ozbrojencích a částečně pro zbraně postav.

Pravděpodobnější však je, že postavy zasáhnou. Potom začne naše dobrodružství. Ubytování v hostinci si budou dobrodruzi užívat zájmu vesničanů. Náhle se strhne bouře jakou svět nepoznal. Blesk udeří i před hostinec.

Tato bouře byla obyčejná, ale její síla probudila dávný hřích...v zamaskovaném sklepe procitne dávno zavražděný Habrovec. Procitne do podoby poltergeista. Hostinec se mu zalíbí a tak bude všechny vyhánět. Vesničané utečou velmi rychle, potom poprosí dobrodruhy o pomoc. Nikdo neví, co během řešení vypluje na povrch.

Dobrodruzi se mohou rozhodnout vesničanům pomoci a nebo odejít. Vyšetřování jim napoví, že se musí jednat o někoho z vesnice. Časem odhalí, že se jedná i o místního feudála.

Nervozita se bude stupňovat, do vesnice přijde inkvizitor Ubrai, který byl členem komise soudící barona Wolfa. Je pronásledován sny o naplnění svého osudu zde...

V boji s poltergeistem zemře, poté co se sprátelí s postavami. Nicméně, během mentálního boje s Poltergeistem dá postavám několik rad. Netvor sám si vzpomene na okamžik smrti a zjeví se protivníkům, aby se jim vysmál. Tím postavy (pokud by jim to ještě nedošlo) nakopne tím správným směrem, jak se dostat k podstatným informacím.

Pro přemýšlivou družinu nebude takový problém odhadnout co se musí stát (moje družina to odhalila v polovině dobrodružství). Musejí zjistit, kde spočívá tělo Jena, tím zjistí i jak se to všechno seběhlo. Ostatky, kostra, Habrovce musí být spálena, aby duch došel pokoje. Jiné zničení nepomůže. Tohle postavy snad napadne – do sklepení půjdou s loučí či s lucernou, poltergeist jako první zaútočí na oheň. Takže stopa jak na to přijít bude. Klidně jim ty, jako PJ malinko porad'. Jde hlavně o zábavu a atmosféru. Proto rozlišuj mezi zážitkem ze hry a striktním dodržením všech pravidel. Pokud to pomůže příběhu, neboj se dávat jim nápovědy a rady.

O příběhu

Dobrodružství si rozdělíme na dvě části, které by bylo ideální zahrát během jednoho sezení, za sebou. Hráči ani nemusejí poznat, že se jedná o dvě různé části. My to uděláme z důvodu lepší organizace. Druhá část je důležitější. První část je jen takové uvedení do děje, uznávám, že poněkud akčnější, ale je nedůležitá.

Druhá část je důležitá. Není příliš akční a postavy by alespoň zpočátku měli cítit jistou bezmoc. Než jim dojde, že nemají šanci, nech je topit se v pochybách. Dokonce jim dovol i s duchem bojovat. Při mojí hře to skončilo tak, že jedna z postav hrála s duchem karty o svoji duši a zvítězila. Druhá z postav, která to též vyzkoušela, prohrála a zemřela.

Nicméně, pokud bys cítil, že hra začíná vážnout, neboj se promyslet si nějakého vesničana a klidně jej nech zemřít – upozorníš tím postavy na nebezpečí. Klidně jim dej i stopu, kdy jeden z vesničanů pozná Habrovce. Potom by bylo dobré, aby než řekne víc, zemřel. Družina potom bude muset pátrat po detailech a dostane se na stopu zločinu vesničanů.

To je kámen úrazu tohoto dobrodružství, hra bude stát z velké části na tobě a tvých improvizacích schopnostech. Budu se snažit dávat všude rady, ale pokud jsi začátečník PJ, mohl by ses dostat do úzkých. Dobrodružství si radši projdi a klidně si udělej nějakou osnovu, jak to budeš hrát. Snaž se dát hráčům svobodu, i když to může být nebezpečné pro jejich postavy...

Popis dobrodružství

Část první: Vojáci

Nová ves

Nová ves je sympatická vesnička, která má asi 150 obyvatel. Tito lidé si žijí, rolníci a nemají nad sebou žádnou vrchnost. Ač se cítí svobodní, nejsou. Stále musejí otročit, aby měli co jíst, a když se neurodí, nikdo jim nepomůže. To oni před třiceti lety zavraždili šlechtice. V období velkých vzpour to nebylo nic nenormálního.

Je zde jeden obchod, který vede prodavač Štencl, a potom je zde jeden hostinec, který vede hostinský Pepa.

V obchodě se dá sehnat nějaké náradí a i nějaká obyčejnější výbava. Zbraně a zbroje opravdu náhodně. Je to tím, že Štencl funguje i jako výměnný obchodník, což není na vesnici nic neobvyklého. V hostinci se naproti tomu mohou postavy ubytovat, dát si jídlo a pití. Sem tam i nějaké lepší vínko. Zde se jede za peníze. Málokdy dostane někdo na dluh. Protože, ten kdo udělá dluh nemá na placení teď a v tom případě nebude mít ani příště...

Ostatní lidé se věnují svým problémům, dalo by se říct, že jsou celkem přátelští. Potřebným nabídnou nocleh, stravu a někdy i práci. Nyní je zde asi třicet nových přistěhovalců, které vyhnala válka mezi severními šlechtici z jejich domovů a oni se rozhodli utéct. Ti jsou malinko podezřívavější vůči každému, kdo má zbraň.

Domky ve vesničce jsou polokamenné. Mnohé mají doškové střechy. Hostinec a dům Štencla mají střechu z tašek. Žádný dům nemá skleněná okna. Domy nově příchozích se dají považovat za dřevěné sruby. Je zde jen jeden velký statek. I ostatní domky mají menší dvorek či zahrádku, kde se dají najít slepice, husy, kachny, sem tam nějaký ten pes či kočka nebo králík. Mnohem méně prase nebo kravka. Z plodin hlavně brambory, cibule, zelí a potom nějaké obilí na mouku. V blízkosti není mlýn a tak pečivo je malinko hrubější...

Vesnička v číslech:

Počet domků: 46; Počet obyvatel 157 (67 muži, 50 ženy, 40 děti); rasové rozložení obyvatel: 140 Člověk, 6 horal, 6 Elf, 5 Trpaslík; Úroveň obyvatel: Pepa: Hostinský 4. úroveň, Štencl: obchodník 3. úroveň, 100 rolník 1. úroveň, 12 rolník 2. úroveň, 2 horal válečník 1. úroveň, 1 trpaslík válečník 1. úroveň, 40 děti – bez úrovně.

Majetek: Rolníci: disponují částkou max 10 tolarů². Štencl: max 35 tolarů, Pepa: max 30 tolarů. Všichni mají majetek v ceně 60 tolarů (rolníci), 100 Pepa, Štencl.

Domky: cena se pohybuje mezi 60 tolarů (za srub) do 200 tolarů (za hostinec)

Vojáci ve vesničce

Každá vesnička si žije svým poklidným životem, většinou do doby, než ji navštíví vojáci. Ti ztropí poprask svým příjezdem a často i svým chováním. Pokusí se odvézt či alespoň zneuctít nějaké ženy. Stejně tak zkusí sebrat nějaké jídlo či zvířata a sem tam odebrat i nějaký ten majetek.

Nedělají to všichni vojáci, ale pokud táhne armáda s cílem rabovat a dobýjet...a přesně taková to skupinka vojáků nyní dorazí do Nové vsi. Neubytují se ani v hostinci, jelikož do vesnice dorazí chvíli před postavami. Ale již začnou s krádežím a chytáním žen. Vesničané proti nim mnoho nezmohou, vojáci vypadají jako veteráni a na ty vesničané nemají. Dokonce jsou i tak ozbrojeni, ti prokletí vojáci.

Situací, jak se družina může dostat do vesnice je více. Možná se tam dostanou náhodně, což je dost možné, obzvláště, pokud jsou na cestách. Pokud táboří někde poblíž a chceš-li to mít dramatické, připrav situaci, kdy postavy narazí na malého chlapce. Ten s pláčem utíká z vesnice a snaží se najít pomoc. Kdyby nebyl tak mladý a naivní, věděl by, jakou má šanci, že narazí na někoho, kdo mu pomůže. Nesmíš se bát ho zahrát – malý, plačící chlapec, jehož maminku chtějí nějakí zlí pánové odvézt z vesnice...

Ideální by bylo, aby proti každé postavě stál někdo vyrovnaný. Dodej jim pocit nebezpečí, pocit strachu. A když zvítězí, nech je si užít pocit triumfu. V mojí družině se nebojuje až tak často, čili tento souboj byl pro postavy svátkem. Neboj se nechávat postavy upadnout do bezvědomí. Nepřátelé je nemusí okamžitě zabít. Nicméně, družina by měla vyhrát. I kdyby to bylo těžké.

Dbej aby průzkumný oddíl měl nějakou logiku, ale i přesto se pokus vymyslet pro každého člena družiny co nejpodobnějšího protivníka (silově). Každá z postav musí během boje přijít na to, že bojuje s vyrovnaným soupeřem. Uvidíš, jak začne být opatrnější a lépe promyšlet své akce. Moji hráči se všichni společně radovali po každém padlém nepříteli. Když první družiník padl do bezvědomí, ostatní mě proklínali...

² V našem světě se jeden tolar rovná jednomu zlatému dle PPH

Situace při příjezdu družinky může být následující

U hostince je přivázáno několik koní. Přes jednoho je přehozeno svázané děvče s potranými šaty. Okolo návsi stojí bezmocně asi třicet chlapů, dva leží zbyti na návsi. Z některých domů se ozývá pláč dětí. Z jednoho domku se ozývá ženský křik, následně čtyři vojáci vlečou další ženu ven. Už má svázané ruce a nohy. Brání se, ale nemá šanci. Pokud chceš vytvořit lepší atmosféru, neboj se zahrát rozhovor vojáků. Hraj si s hlasem – něco prohod' jedním hlasem a změněným hlasem si odpověz, následně zasténej jako zbitý vesničan. Tímto navodíš hráčům pocit, že se té situace přímo účastníš. Je to mnohem těžší na zahrání (ano, i stud je překážkou), ale pokud se ti to povede, hráče do scény plně vtáhneš.

Manžel či otec odtahované dívky právě po hlavě proletěl oknem a dveřmi vychází velitel skupinky. Několik dalších vojáků do pytle hází slepice, králíky a jeden se chystá odtáhnout hostinského kravku. Velitel udílí rozkazy, ať najdou a přinesou i pytle s brambory a pšenicí. Samozřejmě i pivo, víno a kořalky z hostince.

Situace ve vesnici je velmi napjatá. Vesničané by rádi něco udělali, ale na ozbrojence si netroufnou. Snaž se vystresovat i hráče. Tohle se právě děje. Je to velký problém. Vesnici hrozí rabování. Co udělají?

Pokud vojáky pobijí, budou mít vesničané strach z pomsty, ale na to rychle zapomenou. Hlavně, že pro teď je jejich majetek zachráněn. Dovol postavám si oddechnout, nech hráče si odpočinout, budou to potřebovat.

O mrtvá těla vojáků se vesničané postarají. Zakopávání mrtvých těl nepopisuj příliš barvitě, jen lehce – nesmíš upozornit postavy, že tito lidé mají nějakou praxi v něčem podobném. Situace by jim časem měly vyvstat sami – lidé se mrtvých těl nebáli, tenhle na vojáka plivl, tenhle ho odtáhl za nohu do lesa...scéna nesmí hráče příliš upozornit, měla by být pouze realistická. Ukonči pohádku, radost z vítězství. Oslavovat se bude až potom.

Více o vojácích

Vojáky si budeš muset připravit a vymyslet sám. Není to z důvodu mé lenosti, ale jen ty znáš sílu svojí družinky a víš co potřebuješ. Pokud se mi povede nějaké CP zpracovat, uveřejním na našich družinových stránkách několik různých soupeřů, kteří budou rovnou připraveni k použití.

Jak jsem psal výše, je vhodné, pokud chceš dát postavám nějaký souboj, aby každý hráč měl proti sobě stejně silného soupeře. Pokud máš družinu složenou ze šesti a více hráčů, je to velmi náročné, ale odměna je veliká a tou je spokojenost jednotlivých hráčů. Každý dostane svého soupeře, každý ovlivní děj.

To, že žádná z postav nemusí zemřít, by hráči neměli vědět. Pokud máš v družině nějakou nepohodlnou postavu, klidně ji sraž do bezvědomí a doraž. Život je takový, při boji se nikdo s nikým nemazlí. Ale není to nutné, během dobrodružství bude ještě několik příležitostí, jak se nepohodlné postavy zbavit a dokonce to pomůže atmosféře.

Pokud si na to troufneš, zkus si propracovat i nějaké vztahy mezi jednotlivými vojáky. Uvidíš, že oddíl najednou ožije – stačí aby na sebe pokřikovali nebo si pomáhali.

Řešení situace

Řešení je mnoho, klidně nech postavy vyjednávat, ale asi dojde k boji. Vojáci se „nakradeného“, jak budou říkat oni rekvírovaného nevzdají. Dokonce ani žen ne. Jsou vojáci a voják je víc než rolník. Mají právo si něco vzít. V podobném duchu se potáhne celá debata s postavami. Avšak pozor, hráči mohou vymyslet nějaký opravdu dobrý nápad, jak s vojáky jednat. V tom případě to vyřeš jakkoliv jinak.

Hráči musejí cítit, že ovlivňují děj. Pokud se budou snažit a přesto dojde k boji, mohou se cítit být tebou ovládaní. Proto improvizuj, předělávej a přemýšlej. Pokud to pro vesničany

nedopadne dobře, pokusí se i postavy vyhnat z hostince – nechtějí ve svém okolí ozbrojence. Jednání se ujme hostinský Pepa a obchodník Štencl.

Pokud však dobrodruzi vesnici zachrání, budou oslavovány. Dostanou zadarmo najíst, napít, nějaké dárky a ještě bude večer na jejich počest uspořádána hostina.

Vyřešením situace a určením dalšího osudu vesnice se nám pomalu, ale jistě nachýlí první část k závěru. Děj by měl plynule, oslavou, přejít do druhého dějství. První dějství ukončíme večerní oslavou a druhé dějství začneme ranním probuzením do nepořádku.

Část druhá: Strach

Předpokládám, že družina si nějak poradila s vojáky. Jinak se ke druhé části nedostanou a ubozí vesničané dostanou co proto. Dobrodruzi budou pryč a objeví se poltergeist...jestli chceš, můžeš si to nějak pozměnit, ale ve vesnici bude velmi ponurá nálada. Nevím nakolik by tato ponurá nálada přebyla zážitek ze hry jako takové. Bojím se, že celkem dost.

Nástin situace

Večerní zábava je bujará – víno, pivo, zpěv a tanec. Jen pozor na chlípné postavy a dívky. Tatínkové a manželé si dají pozor. Mohlo by to skončit nějakou rvačkou. To může i tak. Postavy by si měli dát pozor, pořád jsou ve vesnici jen jako hosté.

Zábavu si odehrajte dle svého, pokud vás bude bavit, klidně obětujte zbytek celého dalšího dobrodružství. Ale je lepší to useknout a přesunout, dokud jsou hráči plní energie a mají zájem hrát.

V hostinci se nadělá nepořádek, ten bude i okolo hostince, každý někde usne. Postavy se probudí v pokojích. Respektive, probudí je křik hostinské. A tím začne druhá část – nepořádkem v kuchyni.

Nepořádek v kuchyni

Nezapomínej, že po celém hostinci musí být nepořádek, spící lidé a podobně. Hostinská, když půjde ráno uklízet najde kuchyni převrácenou vzhůru nohama. Nádobí bude rozbité, popel z krbu všude, jídlo zničené...inu, prostě nepořádek, který nemohl vzniknout pitkou.

To, že to provedl nějaký opilý host se nabízí, ale hostinská se zapřísáhá, že kuchyně byla v pořádku, když odcházela spát. Neboj se zahrát vyděšenou hostinskou, do toho budící se hosty.

Spousta z nich má bolavou hlavu a proto se problémem v kuchyni nebude vůbec zabývat. Jen hostinský bude rozezlen a bude pátrat po tom, co se stalo. Na nic však nepříjde, ostatně jako nikdo. Tohle bylo úvodní dílo Poltergeista, který se objevil v hostinci a pokusí se všechny vyhnat ven.

Poltergeist Jen Habrovec

Poltergeist, úroveň 10

Sil: -, Obr: 12, Zrč: -, Vol: 6, Int: 6, Chr: 17

Odl: 6 (MZ: 20), Rch: +11 let

BČ: 12, Útok: 8 (vol + 2 = vrhání předmětů), OČ: 4, ZZ: dle vrženého předmětu. Ochrana: -

Nezranitelnost: B, D, S, +/-O, +/-Z, +/-Vz, +/-Vo

Další informace: Bestiář pro DrD+, str 140

Zvláštní schopnosti:

Telekineze: Poltergeist dokáže pohybovat a bojovat předměty, které unese. Místo síly se používá vůle.

Mentální souboj: Poltergeist je velmi nebezpečný bojovník, ovládá čarodějovy mentální praktiky: Zpomalení, Ochromení, Bolest a Ovládnutí životních funkcí. Všechny jsou nebezpečné, ale poslední jmenovaná může být smrtící. S tou velmi opatrně nebo vyvraždíš družinu bez možnosti obrany.

Znovu zopakují pár informací o Jenovi. Za svého života nebyl příjemným lenním pánem. Byl krutý a zlý. Lidé v okolí jej neměli rádi. Proto, když po celém císařství propukaly nepokoje, i zde se to rozhořelo. Lidé si počkali na vhodnou chvíli a potom Habrůvce zavraždili. V kronice se ztratilo několik stránek a lidé o Habrovci přestali mluvit.

Habrovec se ale probral, jeho duše se zčásti přesunula do posmrtného života a zčásti zůstala ve sférách, procitla a objevil se Poltergeist. Při hraní tohoto nepřítele pozor, mohl by zlikvidovat všechny, jakmile by se mu zachtělo. Nicméně, jeho plánem není všechny zabít, ale pouze vyhnat. Ze svého života si pamatuje útržky informací – býval šlechticem, pánem lidí. Pamatuje si kamennou budovu (proto bude hostinec považovat za svůj domov). A díky několika málo vzpomínkám se rozhodne získat si své panství zpět. Nejprve se pokusí všechny vyhnat z hostince (Přeci jen, cizí lidé nemají co dělat na v jeho domově). Pokud se mu to nepodaří, pokusí se je zastrašit a potom zabít. Zabít začne až od chvíle, kdy se objeví inkvizitor Ubrai. Tím se Poltergeist rozzuří a začne to pravé peklo.

Poltergeist se živí hlavně strachem. To znamená, že všechny bude vyhánět tak, aby je vystrašil a tím se nakrmil a získal další sílu...

Netvor se ukazuje

V této fázi hry je důležité vybrat si jednu postavu. Respektive, vybírat si hráče tak, aby se nikdo nenudil a všichni se dostali do nějaké akce. Poltergeist se většinou přilepí na jednu oběť a na ní se živí. My mu dáme jako oběť celou družinu, ať má radost. Postupně si bude zkoušet všechny družiníky. Ten, kdo ukáže větší strach, bude oblíbenějším pro tuto bytost. Nezapomínej i na Cizí postavy, hostinskou a hostinského, případně další hosty. Pokud se s nimi nebudeš chtít zdržovat, klidně je nech po začátku strašení utéct pryč...mohou postavy i najmout na to, aby tomuto přišli na kloub.

Strašení může zpočátku působit humorně: Stahování (a následné přetahování se o pokrývku), Odsunutí židle a upadnutí, vyrazení lžice či vidličky s jídlem, odsunutí kýble s vodou. To se bude dít během první fáze. Musíš pozorně sledovat hráče, dokud je to bude bavit, neomezuj se. Jen si dej pozor, ať odhadneš dobře své hráče, nesmí to trvat zbytečně dlouho. Pokud si necháš nějakou CP v hostinci, klidně jí můžeš provést něco horšího, nebezpečného. Co se stane s CP není tak důležité, hlavně je použij tak, abys zvýšil napětí družiny.

Jakmile by se první fáze stala klasikou a postavy by to již neřešily (tohle je ještě nemusí tolik vystrašit) začne druhá, malinko nebezpečnější fáze. To se již bude rovnat i fyzickým útokům – židle se rozjede a narazí do nohy, malé, ale bolestivé zranění. Podražení nohou na schodech – pád a bezvědomí (Případně zlomený vaz nějaké CP). Vychrstnutí horké vody a podobně. Již to začne být nepříjemné. Pokud možno, mělo by se to navlékat tak, aby se družiníci začali i podezřívat navzájem. Nebo aby se začali podezřívat s ostatními v hostinci (pokud jsi je tam nechal, ale zauvažuj kdo by tam zůstal)...

Jakmile navodíme tu správnou náladu v družině, začneme jednotlivé postavy strašit. Bouchání dveří, útoky předměty. Třeba, když bude postava sedět u zrcadla, objeví se za ní hrozná tvář. Některá z postav může v noci něco ošklivého spatřit a podobně. Útoky poletujícími předměty naberou na intenzitě a přidá se k tomu i strašení. Nyní už se to bude muset řešit. Čím déle to nebudou postavy řešit, tím intenzivnější aktivita netvora bude. Tato

fáze je v tom, že musíš hodně improvizovat a dát hráčům to, co víš, že je vrhne do příběhu. To bude družinu od družiny jiné.

Je velmi pravděpodobné, že hráčům (a tedy i postavám) již začne docházet, co se děje. Proto můžeme plynule přejít do druhé fáze dobrodružství. Nebezpečí se musí stupňovat pomalu, ale jistě.

Co dělat?

Nyní již tedy družina ví, že se jedná o nějaký problém, který je třeba vyřešit. Ale jak? Asi první, co je napadne, bude se nějak bránit. Zjistit, s čím mají tu čest bojovat. Obranu si mohou vymyslet libovolnou – nechodit na schody, být v místnostech bez předmětů. Tím donutí Poltergeista se objevit fyzicky a začít bojovat jinou strategií. Již nyní mohou ale tušit, že jde o ducha (pozor, na poltergeista by zatím přijít neměli) a mohou s ním zkusit nějak bojovat. Klidně jim dej bojovou scénu, kdy strašícího poltergeista vůbec nezraní (ničím). Mohou se snažit i s ním nějak komunikovat. To ponechám na tvém uvážení. Pokud by družina měla problém s řešením, klidně jim to ulehčí a pomoz jim. Hlavní je prožitek ze hry.

Mohou zkoušet například svícenou vodu. Ano, to je možné, aby fungovala, je nutné aby jí použil kněz na vyšší úrovni než je sám poltergeist. Případně kněz u svého boha velmi oblíbený. Stejně tak mentální souboj. Neboj si s postavami zahrát, jak dva čarodějové zkusí společnými silami během nějakého rituálu napadnout nepřítele, stejně tak theurgové. Pokud budou mít na to, aby netvora zlikvidovali, jsou machři. Ale nezapomínej, že poltergeist má též mentální souboj. Pokud jej mentální protivníci nějak ohrozí, může použít i praktiku „Ovládnutí životních funkcí.“ Tím může postavu i zabít. Ano, to je riziko povolání. Možná by ale stačilo jen použít silnou bolest a bojovníka na pár kol vyřadit. Pokud si troufne znovu, zemře.

Moje družina se s poltergeistem pokusila komunikovat a tak jsem v noci jednu z postav oslovil. Dohoda byla rychlá – budeme hrát karty, když prohraješ, dáš mi tvoji duši. To požadoval poltergeist. Postava si dala podmínku, že pokud vyhraje, zeptá se na jednu otázku a dostane na ni odpověď. Tato postava vyhrála, ale otázku položila špatně. Ráno se svěřila všem ostatním a další družiník se rozhodl poltergeista vyzvat na karetní souboj (ve skutečnosti jsem s hráčem hrál tři hry prší...). Tento hráč prohrál, ale dostal šanci – do dalšího večera měl družinu vypudit z hostince a ukončit boj proti poltergeistovi. To se mu nepovedlo a tak zemřel...

To byl jen takový malý příklad, jak se může hra zvrtnout. Kdybys viděl, jak ostatní hráči fandili při kartách...

Nicméně, v této situaci by si postavy měli ujasnit jedno – bez informací a cizí pomoci nezvaného hosta z hostince nevyženou. Naštěstí jsou ve vesnici a mohou přes den pátrat po nějakých informacích. Mohou zkoušet najít kroniku, pamětníky nebo tak. Jelikož už mohli vidět alespoň tvář ducha (odraz v zrcadle) či s ním komunikovat, mohou cosi vědět o jeho podobě za živa. To povede k další komplikaci.

Jakmile se začnou postavy vyptávat, mohou se ptát i na konkrétní osobu, někteří starší vesničané si vzpomenou na Jena Habrovce a na svůj dávný hřích. Postavám řeknou nějaké informace nepravdivé a nějaké jim zamlčí. Přesto, když se budou postavy chytrě ptát, mohou zjistit, že se jedná o místního feudála. Typická lež vesničanů bude, že mladý Habrovec asi před třicetiletý odjel do světa a ještě se nevrátil, možná nyní někde zemřel...

Pozor, vesničané o něm budou mluvit hezky, jako kdyby ho měli rádi a ctili jej. Nechtějí se prozradit, zvláště když zavraždili šlechtice.

Nechej hráče používat hlavu. Moc toho stejně nezjistí, v této chvíli už by měli cítit jistou bezmoc. Nábytek je ničen, život ohrožen a nic se s tím nedá dělat. Pokud si je hostinský najal za nějaký peníz, klidně s ním mohou smlouvat a získat větší odměnu.

Nech je zase vyzkoušet pár typů na likvidaci netvora. Je dost možné, že se ho pokusí kontaktovat. To jim umožní. Mohou si spolu promluvit. Družina by zatím měla být stále v domněnku, že jde o ducha. Klidně jim ústy netvora zalži a vyšli je plnit nějaký úkol, který jej „osvobodí“. Cokoliv tě napadne. Nebo se jim vysměj a dál jim ubližuj. Záleží hodně na družině (a na hráčích, co vydrží). Jakmile se hra dostane zase kousek před slepou uličku, vezmi iniciativu do vlastních rukou.

Přichází pomoc?

Družinu jsme dostali do poněkud neřešitelné situace. U velmi dobrých družin složených z opravdu zkušených hráčů již může být po problému, to bys dovolit neměl. Děj by sice neměl být lineární, ale atmosféra musí narůstat a gradovat velmi jemně a pomalu, ať je prožitek pro hráče co největší. Samozřejmě, pokud se tvoje družina baví a hra jde úplně jiným směrem, než jaký zde popisují, neboj se toho. Tím lépe.

Do Nové vsi dorazil inkvizitor. Již několik dní je trápen předtuchami něčeho zlého. Jakmile dorazil do této vesničky, uhodl, že je na správném místě (přeci jen schopnosti kněze a vysoký stupeň jasnozřivosti...). Brzy zjistil, že ve vesnici je hostinec o kterém snil. Ví, že tam na něho čeká jeho osud. Tuší, že asi zemře, ale jeho povinnosti jsou jasné.

Inkvizitor se jmenuje Ubrai. Kdysi se jmenoval jinak, ale když se nechal zasvětit Bohu, přijal nové jméno. Úroveň ani atributy nejsou potřeba. Na hru bude mít vliv jen v tom, že dodá družině další stopu a zemře. Jde použít i jako rozvoj nějaké vedlejší zápletky (V mém světě bude jedním z inkvizitorů, kteří soudili barona Wolfa za pašeráctví a zakázaný prodej zbraní). Nicméně, inkvizitorův zajímavý charakter si jistě malinko rozepsat zaslouží. Byť na krátkou dobu, jedná se o jednu z hlavních postav příběhu.

Ubrai

Člověk, kněz (inkvizitor)

Vyšší postavy, poněkud vychrtlejší. Vlasy jsou zastřižené „podle kastrolu“, na vrcholku hlavy je vyholené místečko ve tvaru kruhu. Jsou rovné a jejich barva je tmavě hnědá. Oči jsou pronikavé, barvy oříšků. Pod nimi jsou kruhy z nevyspání. To je tím, že již delší dobu jej trápí zlé sny – o úkolu, který má vykonat. Nos je rovný, nevýrazný. Ústa jsou menší, s vyvinutými svaly (hodně mluví).

Oblečen je vždy v bílorudém rouchu, s bílým znakem inkvizice. Není příliš velkým fanatikem, ale svoji práci inkvizitora bere vážně. Druhé posuzuje tak, že jsou odpustitelné hříchy a hříchy neodpuštělné. Na sebe je velmi tvrdý, nikdy neuhne ze své cesty životem.

Přes toto všechno má rád humor a je veselým společníkem. Rychle se stane oblíbeným, ale bílorudá barva inkvizitorů jej stejně odděluje od zbytku lidí. Chápe to, lituje toho, ale nedá se s tím nic dělat. Toto je jeho životní poslání a i když by mohl být šťastnější jinde, nemůže se tomu vyhnout.

Již nějakou dobu se mu zdá o malé vesničce. V hostince je skupinka dobrodruhů. Ti mají problém s mocnou nemrtvou bytostí. Neví víc, ale má pocit, že zemře. Rád by žil, ale nemůže se svojí povinností vyhnout. Svůj život odevzdal Bohu a pokud ten si jej vezme, je to správné.

Vedlejší zápletky: Ubrai je jedním z inkvizitorů, kteří soudili pašeráka Wolfa. Snažil se o co nejpřísnější trest, protože prodej zbraní do Šwertských vrchů je opravdu těžký přečin. A co teprve obchod s otroky, z nichž jeden byl knězem? Je velmi rozloben na vojáky a jejich velitele, protože tento muž se ubytoval na hradě Wolfů a zasahoval do procesu dle libosti.

Ubraie nechal dokonce vykázat z hradu. Taková drzost. Inkvizice již hledá způsob, jak se de la Markovi dostat na kobylku).

V mém světě, respektive v místech kde se pohybuje družina je velmi jednoduché náboženství – jeden jediný bůh. Tomu slouží kněží, rytíři a inkvizice. Jiná víra není povolena, ale z důvodu mnoha rasových etnik se netrestá až tak přísně. Systém náboženství je hodně podle klasického křesťanství. Nicméně, tohle si do svého hraní malinko asi budeš muset upravit.

Situace i nálada může být libovolná, ale okolo oběda na bránu zaklepe inkvizitor. Představí se a ihned přejde k věci. Bojí se totiž toho, aby družinu nevydělil jeho inkvizitorský háv. Rovnou začne mluvit o problémech družiny. Bude o nich vědět tolik, že to může být až podezřelé. Postavy ho klidně mohou podezřívát. Nicméně, hraj to tak, aby se stal jejich přítelem. Důvod je jednoduchý, co zamrzí víc, než ztráta přítele?

Jakmile se proberou i nějaké ty problémy okolo, inkvizitor se svěří i s tím, že družině chce pomoci z toho důvodu, že byl soudcem barona Wolfa a tito lidé jej odhalili (v případě své vlastní družiny si vyber nějaký čin, který udělali). Hráči si musí uvědomit, že jim někdo může chtít kvůli jejich činům pomoci nebo naopak ublížit. Rozhovor bude příjemný, inkvizitor si vyslechne vše, co postavy podnikli a vše co vědí. Hráči si to tím rekapitulují a on jim doplní některá hluchá místa. Neboj se sdílet hráčům nějaké informace navíc.

Nakonec se jim svěří s plánem, že večer se pokusí o vymytání. Nenechá se odradit. Věří ve své schopnosti a v pomoc svého boha. Neboj se zahrát správného inkvizitora. Není fanatik, ale svůj život již dávno dal Bohu. Vymytání bude samozřejmě neúspěšné. Postavy se mohou dívat, neboj se je využít jako médium (celou družinu). Během umírání inkvizitora jim klidně naděl nějaké to psychické zranění. A teď přišel čas na pořádné klíšé.

Pokud se ti to povede, nech jej jeden nebo dva dny sžít ses postavami. Jde o to, aby je jeho ztráta o to více mrzela.

Umírající inkvizitor sdělí postavám několik nových poznatků:

- Velmi důležité je, aby se Ubrai během rozhovoru nenápadně zmínil o tom, že oheň očišťuje. To se bude hodit na konci dobrodružství.
- nejedná se o ducha, ale o poltergeista
- tento netvor musel v minulosti zemřít zde v hostinci
- je připoután na jedno místo, inkvizitor viděl kostru v temnotě
- místo musí být kdesi v hostinci

Kdo půjde z kola ven?

Smrt inkvizitora a velmi divoká noc. Družina by asi měla hodně narychlo opustit hostinec, protože rozzuřený poltergeist bude velmi tvrdý. Jedno, dvě varování a jedna postava zemře. Je to velmi tvrdé, ale takový je život. A pokud hráči chtějí nebezpečí, musí ho mít. Musejí vidět, že mohou umřít.

Jak ale vybrat postavu, která umře? Na tuhle otázku není žádná odpověď lehká . spočítat body zkušeností a tu s nejnižším koeficientem odpravit? Nebo zabít postavu nejhůře hrajícího hráče? A co když je to velmi dobrý hráč a dnes jen nemá svůj den?

Pokud družina tvrz neopustí a nastane tato situace, je to nemilé, ale není se čemu divit. Bohužel, svět a horor má své zákonitosti a nebezpečí mezi ně patří. Doporučuji vybrat postavu hráče, který bere hru méně vážně – v mé družině jsou dva nebo tři hráči, kteří již mají připravenou jednu náhradní postavu. A nebo hráče, který dělá chyby a naprosto nerespektuje nebezpečí.

Pozor, nechat zemřít postavu je vždy velmi těžké, často to bolí PJ i hráče. Velmi opatrně. Pokud bys cítil, že to hře více uškodí než pomůže, nenechávej zemřít nikoho.

Správný PJ musí mít dobrý úsudek a umět se rozhodnout. Prosim, máš šanci se ukázat. Na tvém rozhodnutí záleží celý další průběh příběhu.

Možná si myslíš, jak může poltergeist zabít postavu? Velmi jednoduše, podívej se na mentální souboj a na jeho mentální praktiky.

Už víme, co musíme udělat

Nyní již to může být celkem drsné, i pokud by náhodou žádná z postav nezemřela. A navíc, družina má spoustu stop a zbývá již jen najít, jak se zbavit netvora. Čili, jak na to? Neboj se v této fázi družině nějak nenápadně pomoci. Pocit bezmocnosti provází velkou část dobrodružství, teď už by se nemusel vyplatit.

Mohou svoji tvrz prohledat sami. Ale, nemuselo by se jim povést něco najít. Klidně je nech, ale nehodí se to až tak do příběhu. I když, záleží na tom, kde jaká družinka bude. Ani já nemohu zaručit, že moje družina bude v této fázi...

Mnohem lepší by bylo, kdyby družina opět zatlačila na vesničany a snažila se získat informace, které nejsou v kronice. Narazí na odpor a teprve nyní může družině dojít rozměr dávného zločinu. Hra se tím prohloubí a dostane ještě temnější atmosféru.

Například starý kronikář, před třiceti lety byl jedním z vražedníků, ostatně jako všichni starší lidé ve vesnici. Hostinský se toho účastnil jako malý chlapec...

Pro družinu nebude jednoduché vymámit z lidí přiznání, hody kostkou mohou pomoci, ale dobré zahrání postav bude lepší. Musí být ale opravdu přesvědčivý (a pozor, jak se budou chovat, tak se k nim bude chovat okolí). Je to závažná situace, ale družina si musí dávat pozor na svoji pověst. Během rozhovoru nech nějaké stopy a chyby, na které mohou mluvčího chytit, ale musejí dávat pozor.

Nyní, jestli je situace opravdu vyhrocená může klidně zasáhnout i přeživší (který nebyl mrtvý a vyhrabal se z hrobu do kterého ho vesničané zakopali, pokud to časově nějak sedne, klidně jej nech se vrátit a družinu vystrašit) voják a snažit se družině pomstít (pokud jsi jej nevyžil již dříve). Případně, pokud zemřela nějaká postava, zaúkoluj hráče ať si zahraje příběhovou bytost s bestiáre s názvem Výčitka a pořádně družině oslad' život.

Pokud by se náhodou s družinou vypravilo i pár vesničanů bude to dobře, mohou umírat a dělat dobrou kulisu. Každé úmrtí je pro vesnici nemilé, ale to si musí postavy uvědomit a navíc atmosféra příběhu je velmi důležitá. I když je kruté nechat rodiny pozůstalých trpět...

Hostinec

Přichází finále celého dobrodružství. Hra musí nabrat na obrátkách, finále musí stát za to. Vše, co se stalo do teď, musí být slabý odvar toho, co přijde. Cesta hostincem bude nelehká, dveře se budou zavírat, bude je nutné ničit. Nábytek se bude posunovat. Na dvoře budou létat prkna, může proletět sekera. Oblouhu občas rozčísne blesk. Občas se některá z postav zhroutí k zemi (používej mentální praktiky, není nutné si házet na přesah, dokresluj atmosféru příběhu).

Vchod do podzemí je v místnosti, která slouží jako kuchyň. Nyní je tam postaven krb. Buď se dá projít krbem (který není příliš prostorný) a nebo se musí krb zničit, což může trvat dlouho.

Nesmí to být tak lehké, jelikož netvor nejspíš pozná, co se postavy snaží udělat. Bude jim to ztěžovat, bude ničit jejich majetek a všemožně jim ubližovat. Pokud některá z postav zemřela, zasáhne výčitka a vše se ještě vystupňuje (pokud si myslíš, že to zvládneš, může být výčitkou i některý z vojáků. To ale může být náročné na tebe jako na PJ, ale není to nemožné).

Poslední, co zbývá je hostincem proběhnout do kuchyně a snažit se dostat do tajných prostor. To nějakou chvíli zabere. Ze spodu bude Poltergeist dělat divné zvuky, jako kdyby tam byli kostlivci nebo třeba zombie. Jde o to, aby postavy měly strach. Při dobré hře od hráčů se všichni do sklepa nepodívají.

Samozřejmě, pokud nějaký hráč hraje zbabělou postavu, můžeš mu vstoupit do sklepa zakázat. Či to s ním probrat. Případně, pokud dobře zahraje strach a jeho překonání ho můžeš pochválit. Nesmí to ale udělat účelově, hodnot' jen dobrou hru.

Netvorův odchod

Sklep je obrovská místnost. Dříve to bývala spižírna pod kuchyní. Pravý sklep hostince je jinde. Pokud budou postavy jevit iniciativu, mohou se do této místnosti probourat i z něho. Hlavně nežeň hráče do zbytečně lineárního příběhu. Takhle to bude napínavější. Můžeš do místnosti s kostrou poletergeista dát i nějaký ten mučící nástroj, který si vesničané zhotovili aby, se mohli lépe pomstít neoblíbenému šlechtici.

Na druhé straně rozlehlé místnosti se v okovech přibytých do zdi povaluje kostra. Některé její údy jsou již polámané, přesto visí za ruku v okovech.

Aby byl poltergeist zničen, musí být kostra spálena. Na to mohou postavy přijít tak, že poltergeist bude útočit na samotný oheň. Například letícím předmětem se pokusí vyrazit postavě z ruky pochodeň a uhasit jí. Podobné pokusy postavy nenápadně upozorní na to, že ohně se bojí. Druhá možnost, jak se to dalo zjistit je setkání s inkvizitorem (který pronese větu o tom, že oheň očišťuje). Případně je vhodné znát církevní rituály či mše – oheň je považován za očištný. Můžeš to nenápadně postavám napovědět.

Potom už stačí kostru polít olejem či jinou hořlavinou a zapálit. Samozřejmě, lze to provést i magií. Jakmile bude kostra hořet, může se netvor objevit, snažit se útočit na postavy a pomalu ztrácet sílu. Pokud to zapůsobí dobře na tvé hráče, klidně můžeš nechat netvora zmizet i s nějakým tím „já se vrátím“ výkřikem. Ať nemají postavy jistotu a sem tam si vzpomenou. Pokud by zapomínaly, dej jim nějaký sen o těchto událostech a oni si zase vzpomenou.

Závěr

Co říci závěrem? Je třeba pohřbít padlé, rozloučit se s nežijícími přáteli a pokračovat dál životem. Pokud nemáš žádné vedlejší zápletky pro svoji družinu, mohou pokračovat ve své cestě. Oslava na konec není špatný nápad. Ovšem, bude co slavit? Nezůstane dobrodruhům v ústech hořká pachut'? Svým způsobem za jejich problémy mohou rebelující rolníci, kterým právě pomohli...