

ALCROSSKÝ ŘEZNÍK



DOBRODRUŽSTVÍ PRO
POSTAVY NA 4. ÚROVNI



ALCROSSKÝ ŘEZNÍK

Autoři

Autor: Joseph Crawford
Vývojář: Benoit de Bernardy
Editor: Robin J. Samuels

Autor české verze: Ugy
Sazba českého textu: Aegnor
Korektura: Pan Bača, Kač

Ilustrace obálky: Raluca Marinescu
Vnitřní ilustrace: Raluca Marinescu
Kartograf: Benoit de Bernardy
Grafikové: Benoit de Bernardy

Další poděkování:
ShadoWWW, Sirien, komunita Kostky

Aktuální verze je k dispozici na www.d20.cz

Poděkování patří:

Benjamin Busseniens, Florian Emmerich, Jean Headley,
Jeff C. Stevens



D20 V KOSTCE

Obsah

Úvod	3	Průzkum usedlosti a okolí	8
Pozadí příběhu	3	Severní pastvina	8
Přehled dobrodružství	3	Dům	9
Vedení tohoto dobrodružství	3	Ovčín	9
Bouře	4	Studna	10
Hledání přístřeší	4	Hroby	10
Opuštění oblasti	4	Události	10
Williamsova usedlost	5	Neočekávaný návštěvník	10
Vřelé uvítání	5	Panna z vřesovišť	11
Nezvěstná dcera	6	Dodatek: Nové nestvůry	14
Napadení rodiny Williamsových	8		

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, and all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast.

The Butcher of Alcross is published under the the Open Gaming License Version 1.0a. All of the content with the exception of monster statistics is Product Identity of Benoit de Bernardy as define in section 1e of the Open Game Licence 1.0a. The new monsters presented in this adventure are Open Game Content; you can freely reuse them in your own adventures.

Copyright © Benoit de Bernardy 2018

www.goblinstone.com





Alcrosský řezník je krátké dobrodružství, vhodné po postavy na 3. až 4. úrovni. Můžete ho odehrát kdykoliv, když hráčské postavy cestují po opuštěné cestě táhnoucí se vřesovištěm. Například po tom, co postavy navštíví ruiny vesnice Kennmouth v dobrodružství Kaple na útesech (Chapel on the Cliffs), na cestě mezi Alcrosssem a Hather Bay.

Pozadí příběhu

Před více než sto lety se rodina Williamsových usadila na vřesovištích a postavila si tu svůj dům. Williamsovi byli pastevcí a jejich ovce se na loukách kolem nového domu mohly v klidu pásat. Rodině se dařilo až do dne, kdy jejich dcera Helen potkala ke svému neštěstí na pastvinách svého vraha. Zabil ji kvůli stříbrnému řetízků a její tělo hodil do studny, kde ho dalšího dne našla vyděšená rodina Williamsových.

Helenin otec nesl její smrt těžce a byl pohlčen zármutkem. Zatímco urputně pátral po způsobu, jak dceru znovu oživit, přeměnil celý dům ve svatyni k uchování její památky a Helenino nabalzamované tělo vystavil v otevřené rakvi. Jeho posedlost ho vedla po stále temnějších stezkách, než nakonec k oživení těla své

dcery použil kombinaci alchymie a magie dávno zapomenuté civilizace. Naneštěstí oživená bytost připomínala mladou dívku, kterou byla Helena před svou smrtí, jen vzdáleně. Bytost pobila zbytek rodiny a prchla na poslední místo, které si pamatovala ze svého života: do studny, ze které bylo její tělo původně vytaženo. Tam se od té doby skrývá a jen občas vyleze ven, aby se potulovala po okolních pastvinách. Před jakýmkoliv setkáním s lidmi však prchá.

Dnes je z domu rodiny Williamsových jen ruina, ale duchové těch, co zde zemřeli, tu stále straší. Když duchy někdo zaujme a dotýčný se k usedlosti přiblíží, neuvidí rozpadlou ruinu, kterou dům ve skutečnosti je. Místo toho uvidí vše tak, jak to bylo před tragédií, která rodinu postihla. Obyčejný dům, obývaný na první pohled obyčejnou rodinou.

A postavy duchy velmi zaujmou...

Přehled dobrodružství

Alcrosský řezník je ve svém jádru duchařský příběh. Hráčské postavy narazí na osamocený dům obývaný zdánlivě normální rodinou. Několik stále podivnějších událostí je však upozorní, že se děje něco zvláštního. Zatímco budou prozkoumávat dům a jeho okolí, postupně odhalí, co se stalo Helen a nakonec se setkají se samotnou pannou z vřesoviště.

Vedení tohoto dobrodružství

S přípravou na vedení a úspěšné odehrání tohoto dobrodružství vám může pomoci několik věcí.

Roleplaying

V dobrodružství jsou pro přehlednost všechny informace, které mohou cizí postavy poskytnout hráčským postavám, uvedeny v odrážkách. Nic vám však nebrání tyto interakce cizích postav s hráčskými odehrát a informace sdělit hráčům v rámci konverzací.

Statistiky nestvůr

Statistiky všech monster a cizích postav se dají nalézt v základních pravidlech (SRD) nebo v "Dodatku: nová monstra." Pokud není uvedeno jinak, jsou všechny cizí postavy **proští obyvatelé**.

Ve tvém světě

V textu je zmíněno několik míst a osob, všechny informace však byly úmyslně ponechány neurčitě, abys mohl toto dobrodružství bez problému zasadit do svého světa. Jedná se o následující informace:

Alcross. Alcross je malá rybářská vesnice uprostřed vřesoviště. Jedna z hlavních postav tohoto příběhu, Rudý Tom, pochází z Alcrossu.

Hather Bay. Hather Bay je malé, rušné přístavní město a největší obchodní středisko oblasti. Usedlost Williamsových leží na cestě mezi Hather Bay a Alcrosssem.

Kennmouth. Kennmouth je vzdálen asi dvacet mil od Alcrossu. V době, kdy byla rodina Williamsových ještě naživu, byl Kennmouth prosperující rybářskou vesnicí, nyní je však opuštěn. Pokud se postavy o Kennmouthu před rodinou zmíní, může jim dojít, že Williamsovi o zkáze vesnice nic netuší.

Lord Moorfield Cross. Lord Moorfield Cross byl pánem Hather Bay v době před sto lety. Měl na starost ochranu oblasti, včetně Alcrossu a cesty, táhnoucí se přes vřesoviště, po které postavy putují. John Williams zmíní Lorda při rozhovoru s dobrodruhy.

Alcrosský řezník

Toto dobrodružství tvoří série událostí, které postavy zavedou do různých částí usedlosti Williamsových a dají jim příležitost dozvědět se, co se stalo Helen před tím, než se s ní konečně setkají. Tyto události se pravděpodobně odehrají v předurčeném pořadí, v pátrání na farmě ale postavám nic nebrání. Proto byste měli být připraveni improvizovat a přizpůsobit pořadí událostí akcím hráčských postav.

Bouře

Když se postavy přiblíží k farmě na vzdálenost jedné míle, pokusí se je duchové obývající ruiny stavení přilákat. Prvním náznakem zájmu duchů je dramatická změna počasí způsobená tím, že duchové přivolají hustou mlhu a silný déšť, aby přinutili postavy hledat přístřeší v jejich domě. Ledový déšť promočí postavy na kost během několika minut a hustá mlha sníží viditelnost na pouhých 30 sáhů.

Hledání přístřeší

Po tom, co postavy přežijí míli dlouhý pochod v hrozném počasí, spatří matné světlo prosvítající skrz hustou mlhu - dům Williamsových. Přečti nebo vlastními slovy převyprávěj následující:

S drkotáním zubů, způsobeným ledovým deštěm, se prodíráte hustou mlhou, která vás obklopuje ze všech stran. Přímou před sebou zahlédnete světla zářící skrz mlhu. Jak se pomalu blížíte k jejich zdroji, z mlhy před vámi se vynořuje honosná farmářská usedlost, tyčící se na úpatí mírného svahu. Za okny vidíte mihotové světlo plápolajícího krbu, lemující siluety postav vyhlížející z okna do mlhy, jakoby čekaly, že se z mlhy někdo vynoří...

Když se postavy přiblíží k domu, spatří, že siluety v oknech patří muži a ženě středního věku, oblečeným ve vlněných šatech prostého střihu. Jakmile si pár v okně všimne postav, začne na ně volat a nabádat je k tomu, aby se před špatným počasím ukryli u nich v domě. Krát-

ce na to starostlivě vyhlížející mladý muž otevře vstupní dveře, skrze které lze spatřit v krbu hořící oheň, u něhož si starší žena ohřívá ruce. Vše vypadá velmi útulně a rozhodně nabízí lepší variantu, než zůstat venku na dešti.

Opuštění oblasti

Pokud se postavy rozhodnou oblast opustit, duchové využijí své moci nad počasím, aby je přinutili zůstat. Přečti nebo vlastními slovy převyprávěj následující:

Pokračujete-li dál po cestě kolem farmy, počasí se náhle zhorší. Vzduch se prudce ochladí a cítíte, jak chlad pálí vaši kůži přes promoklé oblečení. O tom, jak se počasí na vřesovištích může rychle změnit, jste slyšeli příběhy, ale na tohle vás rozhodně nepřipravily.



Pokud budou postavy i navzdory počasí pokračovat, utrpí po jedné minutě pochodu 1k6 chladného zranění. Pokud pokračují stále dál, je to po další minutě 2k6 chladného zranění. Pokud je ani toto neodradí, popište, že mlha před nimi je tak hustá, že spíše připomíná ledovou stěnu. Pokud se rozhodnu projít i touto hustou mlhou, obdrží další 3k6 chladného zranění a objeví se na úbočí kopce asi míli od domu Williamsových. Tím však dobrodružství skončí.

Postavy se mohou obávat, že vydají-li se zpátky k domu, budou dále zraňovány chladem. Zraňování však ustane, jakmile se postavy vydají zpět směrem k domu. Nepřirozený chlad cítí pouze ti, kteří se snaží oblast opustit.

Williamsova usedlost

Tato část dobrodružství je předehrou k tomu, co se blíží. Duchové rodiny Williamsových pozvou postavy do svého domu, aby se ohřály u krbu a nabídnou jim miskou teplého vývaru. Záměrem této části je vybudovat zdání toho, že je vše v pořádku, zatímco budete pomalu naznačovat, že se tu děje něco zvláštního. Čím více se vám podaří zdůraznit obyčejnost domu Williamsových a její přerod v neodbytný pocit, že je tu všechno špatně, tím efektivnější toto dobrodružství bude.

Vřelé uvítání

Když postavy vstoupí do domu, bude se jim rodina snažit pomoci vzpamatovat se z ošklivého počasí, zuřícího venku.

Dívka v mlze

Když budou postavy vstupovat do domu, jedna z nich zahlédne v mlze Pannu z vřesovišť. Přechti nebo vlastními slovy převyprávěj následující:

Když se chystáš vstoupit do domu, všimneš si postavy, která se svižně pohybuje hustou mlhou. Stihneš krátce zahlédnout dívku s divokým pohledem v očích, oblečenou v potrhaných šatech. Než si ji však stihneš lépe prohlédnout, zmizí za mlžnou stěnou.

Osoba, kterou postava zahlédla, je Helen, Panna z vřesoviště (viz „Dodatek: Nové nestvůry“). Probudila se, když se postavy přiblížily k jejímu domu a přišla se podívat, kdo ji to vyrušil ze spánku. Mlha okolo domu je moc hustá a jakýkoliv pokus o pronásledování dívky selže, díky její schopnosti Krok duchů.

Tabulka Rozpadu iluze

Nic v domě Williamsových není skutečné. Vše je jen iluzorní vzpomínkou na to, jaký dům býval, vytvořenou zde sídlícími duchy. Ve skutečnosti je dům jen ruinou bez střechy, vystavenou větru a dešti. Iluze je sice přesvědčivá, ale není perfektní, protože duchové nedokáží úplně potlačit vzpomínky na to, co se tu opravdu stalo.

Čas od času iluze na krátký okamžik selže a jedna z postav může zahlédnout skutečnou podobu domu. Co uvidí či ucítí určuje tabulka.

k10 Rozpad iluze

- | | |
|------|---|
| 1-2 | Postava si všimne prázdné rakve ležící v rohu místnosti. Rodina bude trvat na tom, že tam žádná rakev není a ostatní postavy uvidí jen několik prázdných beden. |
| 3-4 | Postava si všimne, že stěny místnosti pokrývá tucet kreseb zobrazujících bleudou mladou ženu z různých úhlů. Rodina bude trvat na tom, že tam žádné kresby nejsou a ostatní postavy vidí jen holé stěny. |
| 5-6 | Postava se náhle cítí zmrzle a promokle, jako by stále byla venku na dešti. Rodina bude trvat na tom, že místnost je suchá a teplá a žádná z ostatních postav dešť ani chlad necítí. |
| 7-8 | Postava si všimne ošklivých fialových modřin kolem krků všech čtyř členů rodiny, jako by je někdo škrtil. Rodina bude trvat na tom, že žádné takové zranění nemá a žádná z dalších postav modřiny nevidí. |
| 9-10 | Postava si všimne, že na stolku u stěny je velké množství chirurgických nástrojů. Skalpel, nože, pilky na kosti a další. Rodina bude trvat na tom, že na stolku jsou jen obyčejné příbory. Ostatní postavy vidí také jen příbory. |

Vstup do domu

Když postavy vstoupí do domu, přečti nebo vlastními slovy převyprávěj následující:

Uvnitř působí usedlost jako dobře a pohodlně vybavený dům patřící prosperující farmářské rodině. Obeň spokojeně praská v krbu a z kotlíku nad ním se line vůně teplé polévky. Jedna velká místnost v přízemí slouží jako kuchyň, jídelna a obytný prostor zároveň. Hned poté, co vstoupíte dovnitř, vám všichni čtyři obyvatelé začnou nabízet suché přikrývky, misky s polévkou a místa k sezení přímo u krbu.

Když se postavy pohodlně usadí, hod' si na **Tabulce Rozpadu iluze** (viz „Tabulka Rozpadu iluze“ na straně 5).

Rodina Williamsových

Jakmile jsou postavy v domě, měl bys jim dát trochu času, aby si mohly popovídat s Williamsovými. Členy rodiny jsou: John (Helenin otec, 39), Eleanor (Helenina matka, 36), Martin (Helenin mladší bratr, 17) a Susan (Eleanorina matka a Helenina babička, 61).

Duchové podvědomě vědí, že jsou mrtví a že sem přilákali postavy v naději, že jim pomohou konečně nalézt posmrtný klid. Vědomě jsou však přesvědčeni, že jsou normální žijící lidé. Dokud se s nimi budou postavy bavit o běžných věcech, jako je jídlo, farmaření či počasí, budou duchové schopni zachovat zdání normality.

Pokud však přijde řeč na současné věci, vyjde na povrch to, že jejich vědomosti jsou sto let staré. Věří tomu, že zemi vládne pradědeček současného vládce, budou tvrdit, že Kennmouth je prosperující vesnice a ne opuštěná ruina a podobně. Postavy, které jim budou v těchto tématech odporovat, či se snažit vyvrátit jejich omyl, se setkají jen s nechápavým smíchem a popíráním. Stejně bude rodina reagovat, pokud se jich postavy budou vyptávat na věci odhalené rozpadem iluze. V žádném případě se postavám nepodaří donutit členy rodiny, aby přiznali, že se v čemkoliv mýlí, nebo že je na jejich domě a okolním počasí něco zvláštního. Když postavy rodinu poprvé přistihnou při nějaké faktické chybě o okolním světě, hod' si na **Tabulce Rozpadu iluze** (viz „Tabulka Rozpadu iluze“ na straně 5).

Nezvěstná dcera

Až budeš mít pocit, že jsi dostatečně nastolil atmosféru podivného domu, můžeš přejít do následující části dobrodružství. Přečti nebo vlastními slovy převyprávěj následující:

Zatímco Eleanor a Susan jsou přátelské, to samé se nedá říct o Eleanorině manželovi Johnovi. Od chvíle,

Zastaralé informace

Při přípravě na dobrodružství by ses měl zamyslet nad několika zastaralými informacemi, které by mohly být zmíněny při rozhovoru s Williamsovými. Níže je uvedeno několik příkladů, které můžeš využít, aby postavy pochopily, že Williamsovi stále žijí v minulosti.

Události. Williamsovi se mohou vyptávat na “nedávné” události. Například na nájezd orků na Alcross, válku se sousední zemí či na útok draka na Hather Bay. Všechny tyto události se však odehrály před sto lety.

Móda. Williamsovi mohou zmínit, že oblečení, které mají postavy na sobě, vypadá jako poslední výstřelek módy, přestože jsou dobrodruzi oblečeni v obyčejných šatech.

Lidé. Williamsovi mohou mluvit o dobrodruzích, vládcih či jiných slavných lidech, jako by byli stále naživu, přestože již dávno zemřeli.

Místa. Krajina se v průběhu času mění. Na loukách vyrůstají nové vesnice a staré jsou zas opouštěny. Williamsovi netuší, že Kennmouth je dávno opuštěn ani to, že dvě míle od jejich usedlosti vyrostl nový klášter.

co jste dorazili, hledí každou chvíli nervózně z okna, jako by na někoho čekal. Když si všimne, že ho pozorujete, pohlédne na vás a se skleslým úsměvem praví: “Omlouvám se, že nejsem lepší hostitel. Ale má dcera Helen se starala o naše stádo ovcí nahoře na kopci a stále se nevrátila. Vždycky, když je sama venku, jsem z tobo celý nervózní. Přeci jen tu pořád rádí Rudý Tom.” Jasně světlo blesku náhle ozáří místnost, doprovázené dunivým zvukem broumu.

Jakmile John dokončí svoji řeč, hod' si na **Tabulce Rozpadu iluze** (viz „Tabulka Rozpadu iluze“ na straně 5).

Rozhovor s Johnem

Pokud se postavy budou vyptávat na Rudého Toma, John má tyto informace:

† Asi před měsícem muž jménem Tom Blakenworth z Alcrossu brutálně zavraždil ženu a její tři děti.

† Říká se, že Tom byl přesvědčený, že žena měla na své farmě schované šperky. Proto prý mučil její děti tak dlouho, dokud mu nevyzradila, kam cennosti schovala.

† Lord Moorfield Cross vyslal své rytíře, aby Toma chytli, ale stále se jim to nepodařilo.

Zastaralé informace. Tom Blakenworth, známý také jako Rudý Tom, žil před sto lety. Několik měsíců vraždil lidi na vřesovištích kvůli šperkům do své sbírky. Jedno-

Williamsova usedlost



ho dne však jeho útoky náhle ustaly a dodnes nikdo neví proč. Pokud postavy uspějí v ověření Inteligence (Historie) se SO 17, vzpomenou si na příběh o Rudém Tomovi a vědí, že od jeho řádění uplynulo už více než sto let.

Další vývoj

Pokud se postavy rozhodnou jít Helen hledat, rodina jim řekne, že se starala o ovce na severní pastvině a navrhně, aby s pátráním začaly tam (viz “Severní Pastvina” níže). Pokud postavy zůstanou v domě, přijde Williamsovy navštívit Roland Kerr (viz “Neočekávaný návštěvník” na straně straně 10).

Napadení rodiny Williamsových

V případě napadení mají Williamsovi statistiky **nemrtvých prostých obyvatel** (viz “Šablona pro nemrtvé CP” v části “Dodatek: Nové nestvůry”). Rodina bude na násilí reagovat výkřiky a úprkem. Jakmile se však postavy později vrátí do domu, bude celá rodina sedět v hlavní místnosti, jako by se nic nestalo a bude kategoricky odmítat, že by kdy k nějakému útoku došlo. I když postavy někoho z rodiny zraní nebo zabijí, při další návštěvě domu budou všichni v pořádku a živí. Veškeré stopy od krve a jiné následky boje zmizí a členové rodiny budou postrádat jakoukoli vzpomínku na vlastní smrt.

Pokaždé, když se postavy vrátí do domu a zjistí, že veškeré následky jejich násilí zmizely a byly zapomenuty, hoď znovu na **Tabulce Rozpadu iluze** (viz „Tabulka Rozpadu iluze“ na straně straně 5).

Průzkum usedlosti a okolí

Níže nalezneš informace o tom, co mohou postavy zjistit, pokud se rozhodnou prozkoumat Williamsovu usedlost a její okolí.

Severní pastvina

Postavy se mohou po rozhovoru s Johnem rozhodnout opustit dům a pokusit se najít Helen na severní pastvině (viz “Nezvěstná dcera” na straně 6). Stejně tak se mohou rozhodnout vyrazit na pastvinu samy od sebe, pokud se jim bude zdát celá situace podezřelá. Pokud postavy vyrazí severně od domu, přečti nebo převyprávěj následující:

Po krátkém průzkumu severní pastviny je zřejmé, že ovce se tu nepásly už několik let, možná i desetiletí. Tráva je tu vysoká a není tu žádný plot ani ovce, jen ze země občas trčí jinovatkou pokryté zvířecí kosti.

Sourozenci Fordovi

Po 1k20 minutách průzkumu zhlédnou postavy v mlze dvě nehybně stojící osoby. Jsou to oživlá těla Isaaca a Antonie Fordových, kteří byli sourozeneckou žoldáckou dvojicí. Duchové Williamsovy rodiny je přilákali na usedlost před třiceti lety a Helen jim následně zlomila vaz. Nyní se stejně jako Rudý Tom a Roland probudí vždy, když se probudí duchové.

Isaac a Antonia (viz “Statistiky” níže) na sobě mají poničené zbytky drátěné zbroje, jejich hlavy jsou kvůli zlomenému vazu v nepřírozeném úhlu a jakmile se k nim postavy přiblíží, tasí zbraně a zaútočí. Pokud postavy prchnou zpátky do domu, budou je nemrtví žoldáci pronásledovat a zaútočí bez rozdílu jak na postavy, tak na členy Williamsovy rodiny.

Statistiky. Isaac a Antonia jsou nemrtví berserkři (SRD) s tím rozdílem, že oba mají dlouhé meče, které používají obouručně (1k10+3 sečného zranění).

Poklad. Nemrtví u sebe mají dohromady 15 zl. Antonia má u sebe starý potrháný zatykač podepsaný nyní již mrtvým otcem současného lorda. Isaac má v botě zastrčený tesák s rukojetí vykládanou drahokamy v hodnotě 200 zl.



Průzkum pastviny

Po tom, co postavy stráví hodinu až dvě pátráním po Helen, by jim mělo být jasné, že ji tu nenajdou. Pokud se budou postavy zdržovat od domu moc dlouho, začnou je duchové rodiny nevědomky volat zpět. Teplota začne klesat a postavy utrží 1k6 chladného zranění za každých 10 minut, které stráví venku v dešti a v mlze.

Návrat do domu

Když se postavy vrátí z průzkumu severní pastviny, bude je rodina nervózně očekávat. Jen co vstoupí dovnitř, začne se John vyptávat, zdali Helen našly. Zbytek rodiny opět nabídne dobrodruhům suché deky a John začne znovu nervózně vyhlížet z okna.

Pokud postavy doposud nezabily Rudého Toma (viz „Ovčín“ na straně 9), jeden z dobrodruhů zaslechne hlasité sténání a údery vycházející z přístřešku před domem. V ovčíně je zavřen Helenin vrah. Rudý Tom soustavně buší do dveří a snaží se dostat ven, ale iluze, kterou duchové vytvářejí, tlumí zvuky jeho snažení. Stejně jako s ostatními efekty Rozpadu iluze slyší rány a sténání jen jedna z postav a Williamsova rodina trvá na tom, že je všude ticho. Pokud už postavy Rudého Toma zabily, měla by je místo této příhody navštívit Helen (viz „Panna z vřesovišť“ na straně 11).

Dům

Jakmile postavám dojde, že se tu děje něco podivného, mohou se pokusit prozkoumat dům, aby našly další stopy. Rodina nebude s průzkumem souhlasit a pokud by se postavy rozhodly jít do Helenina pokoje, budou namítat obzvlášť důrazně, na násilí však z jejich strany nedorazí. Celý dům působí obyčejně až na tři pokoje. Hlavní ložnici, Helenin pokoj a spíž.

A1. Hlavní ložnice

Ložnice, obývaná Johnem a Eleanor, silně zapáchá po balzamovací tekutině. Na nočním stolku vedle postele leží otevřená kniha, jejíž stránky jsou popsány něčím, co připomíná prastaré magické symboly dávno zapomenuté civilizace. Když se na knihu pozorněji zadíváte, symboly začnou být rozmazané a nejasné, jako byste se dívali spíše na dávnou vzpomínku než na opravdovou stránku v knize.

Pokud se postavy začnou členů rodiny vyptávat, proč místnost zapáchá po balzamovací tekutině, nebo na to, co je kniha zač, dostane se jim odpovědi, že oni nic necítí a že kniha je pouze jejich oblíbený náboženský svazek.

Když se postavy vrátí po průzkumu této místnosti zpět do hlavní místnosti, hod' si na **Tabulce Rozpadu iluze** (viz „Tabulka Rozpadu iluze“ na straně 5).

A2. Helenin pokoj

V místnosti jsou dvě postele. Jedna z nich je pečlivě ustlaná, ale druhá je pokrytá skvrnami od krve a přikrývky jsou úplně mokré. Na stěně visí popraskané zrcadlo. Když se do něj podíváte, místo teplého a suchého pokoje, ve kterém stojíte, spatříte starou promoklou ruinu domu beze střechy.

Tuto ložnici dříve sdílela Helen se svou babičkou Susan. Odrasy členů rodiny v popraskaném zrcadle vypadají jako ožvlé chodící mrtvoly. Pokud se budou dobrodruzi vyptávat na zrcadlo nebo na postel, rodina bude trvat na tom, že je všechno v pořádku a že Helenina postel je jen trochu vlhká.

Po návratu do hlavní místnosti hod' znovu na **Tabulce Rozpadu iluze** (viz „Tabulka Rozpadu iluze“ na straně 5).

A3. Spíž

Spíž je plná velkých hliněných nádob. Nádoby však neobsahují jídlo ani pití, místo toho jsou až po okraj naplněné pilinami. Jakmile někdo nádobu otevře, celou spížirnu naplní zvuk neutišitelně plačícího muže. Pláč bude slyšet tak dlouho, dokud některá z postav zůstane ve spíži. Rodina bude samozřejmě trvat na tom, že nic neslyší a že v nádobách je obilí a zásoby.

Jakmile postavy zaslechnou pláč, hod' si na **Tabulce Rozpadu iluze** (viz „Tabulka Rozpadu iluze“ na straně 5).

Ovčín

Dveře do ovčína jsou zvenku zavřeny a zajištěny bytelnou petlicí. Jakmile se postavy přiblíží na 2 sáhy ode dveří, uslyší všichni nařikání a bušení na dveře ozývající se z ovčína. Rodina jako vždy neslyší nic.

Otevření dveří

Pokud postavy zvednou petlici, přečti nebo vlastními slovy převyprávěj následující:

Dveře se prudce rozletí a vyběhne z nich brozivá postava. Je to ožvlá mrtvola muže oblečeného v poničeném cestovním oblečení, které visí na jeho již značně nahníleném těle, a tam, kde by měl mít srdce, je jen prázdná zející díra. V pravé ruce svírá sekyrku, kterou zuřivě máchá. V levé ruce drží stříbrný nábrdelník, kterým mává před sebou a zatímco se chystá na vás vrhnout, křičí: “Já to nechci! Už to nechci! Chci jí to vrátit! Chci jí to vrátit!”

Toto je oživlá mrtvola **Rudého Toma** (viz “Statistiky” níže), muže, který zavraždil Helen. O několik měsíců později udělal Tom tu chybu, že se vrátil na místo činu a Helen ho zabila. Ovčín byl jeho hrobkou a vězením po většinu posledního století a silně zapáchá pachem smrti.

Pokud bude některý ze členů rodiny svědkem Tomova útoku, prchne za zvuku zděšených výkřiků zpět do domu. Jakmile boj skončí, bude rodina popírat, že k němu kdy došlo. A to i v případě, pokud byl někdo z nich v průběhu souboje zraněn či zabit.

Statistiky. Rudý tom je fext. Jeho zbraní je však sekera (1d6+2 sečného zranění). Ochranu mu namísto okované kožené zbroje poskytuje jeho nadpřirozeně tvrdá kůže.

Poklad. Náhrdelník, který Tom svíra, je ten, kvůli kterému zavraždil Helen. Jeho cena je 50 zl. Postavy u něj mohou najít několik stříbrných prstenů, řetízků, náramků a náušnic v celkové hodnotě 500 zl.

Návrat do domu

Po tom, co dobrodruzi porazí Toma a vrátí se do domu, si znovu hod' na **Tabulce Rozpadu iluze** (viz „Tabulka Rozpadu iluze” na straně 5). Pokud postavy prohledaly severní pastvinu nebo porazily neočekávaného návštěvníka (viz “Severní pastvina” a “Neočekávaný návštěvník” na stranách 8 a 10), je vhodná chvíle odehrát událost “Panna z vřesovišť” (viz strana 11).

Studna

Tato kdysi bytelná studna není dnes ničím jiným než kruhem kamenů kolem hluboké díry. Rumpál i lano již dávno shnily. Když se dobrodruzi poprvé přiblížili k usedlosti Williamsových, probudili tím Helen a ostatní duchy. Helen vylezla ze studny a nyní se potlouká v mlze okolo domu.

Šachta studny je široká akorát na šířku jedné osoby. Na dně studny není nic kromě staré poničené panenky plující na hladině.

Průzkum šachty. Postava, která bude důkladně zkoumat šachtu a uspěje v ověření Moudrosti (Vnímání) se SO 12, si všimne stop naznačujících, že ze studny nedávno někdo vylezl ven.

Hroby

Nevýrazný kopeček, porostlý trávou, jsou ve skutečnosti hroby, kam rodinu Williamsových pohřbili lidé, kteří našli jejich těla po tom, co je Helen zabila. Dřevěný náhrobek se už dávno rozpadl, a tak je malý zarostlý kopeček hlíny jen jedna z dalších terénních nerovností kolem domu. Postavy hroby pravděpodobně nenajdou, pokud je k nim Helen nezavede.

Pokud postavy malou mohylku rozkopou, naleznou čtyři lidské kostry pohřbené v mělkém hrobě. Snubní prsteny na prstech dvou z koster jsou totožné s těmi, které nosí John a Eleanor. Obzvláště chamtivé postavy mohou prsteny vzít. Každý má hodnotu 20 zl.

Jakmile postavy spatří kosti rodiny, duchové nad nimi ztratí moc a jejich iluze se úplně rozpadne. Od tohoto momentu vypadá dům tak, jaký ve skutečnosti je, jako stará poničená ruina. Mlha začne mizet, déšť pomalu ustávat a postavy už členy rodiny nikdy nespatří.

Věčný klid pro duše

Pokud je Helen přítomna když postavy naleznou kosti, bude si ostatky dlouho prohlížet, ztracená ve vlastních vzpomínkách. Nakonec řekne postavám, že by si přála být pohřbena se svou rodinou. Pokud budou souhlasit, Helen vyplivne měděný prsten, který její otec použil k jejímu oživení (*prsten odolnosti proti ohni*, viz “Panna z vřesovišť” na straně 11) a sdělí jim, že si ho mohou nechat. Krátce na to se zhroutí k zemi již jako nabalzamaná mrtvola plná pilin. Ani ona, ani její rodina už nebude nikdy spatřena.

Pokud se budou postavy snažit Helen přesvědčit, aby žila dál a využila druhého života, který jí byl dán, odpoví, že si to musí promyslet a odejde do mlhy. Duše její rodiny naleznou klid, ale postavy se mohou s Helen znovu setkat někdy v budoucnu...

Příběhová odměna. Odměna postavám 1 800 ZK za to, že Helen a její rodina našly klid. Pokud postavy přesvědčí Helen, aby žila dál, odměna je místo toho 3 600 ZK.

Události

Níže nalezneš události, ke kterým může dojít, zatímco jsou postavy na usedlosti Williamsových.

Neočekávaný návštěvník

Na začátku dobrodružství vyhlíží Helenin otec John nervózně z okna a čeká, až se jeho dcera vrátí. Poté řekne postavám, že jeho dcera je nezvěstná. Pokud se dobrodruzi rozhodnou zůstat v domě a nevyrazí Helen hledat, měl bys odehrát tuto událost. Přečti nebo vlastními slovy převyprávěj následující text:

Pobodlně sedíte u krbu a čekáte, než ošklivé počasí, zuřící venku, přejde. Když tu náhle zaslechnete hlasy nesené větrem: “Helen! Vytáhněte ji nashoru! Vytáhněte ji odtamtud ven!” Krátce nato se ozve blasité klepání na vstupní dveře. Eleanor se rychle postaví a s radostným výrazem na tváři se vydá otevřít. Najednou vás poleká její vyděšený výkřik. Zatímco strnulá Eleanorina ruka klesá od kliky, dveře se prudce rozletí a v

jejich rámu stojí vyhublý bledý muž. Oblečený je v potrhaném kněžském rouchu a jeho tělo i šaty jsou pokryty hustou jinovatkou.

Osoba ve dveřích je oživlá mrtvola **Rolanda Kerra** (viz “Statistiky” níže). Roland byl knězem, který měl před několika desítkami let tu smůlu, že procházel kolem Williamsovy usedlosti. Duchové ho přilákali dovnitř v naději, že jim pomůže najít věčný klid. Když Rolandovi došlo, že má co do činění s neklidnými dušemi, rozhodl se, že prchne a nakonec umrzl ve venkovní mlze. Nyní, kdykoliv se duše rodiny proberou ze svého spánku, on se probere také.

Kněz viní rodinu ze své smrti a zuřivě na ni zaútočí. Rodina bude vyděšeně křičet a prosit postavy o pomoc a ochranu před tímhle hrozivým zmrzlým monstrem. Kvůli Rolandově nenávisti k rodině je veškeré zranění, které jim způsobí, trvalé a členové rodiny, které “zabije” zůstanou mrtví. Pokud postavy nezasáhnou, pobije celou rodinu a poté znovu zmizí ve venkovní mlze. Rodina je v tomto případě “mrtvá” jen dočasně (do konce dobrodružství). Počasí venku se nezlepší, dokud postavy nepomůžou Helen najít klid.

Když Roland odejde, nebo když ho postavy porazí, hoď si na **Tabulce Rozpadu iluze** (viz “Tabulka Rozpadu iluze” na straně 5).

Statistiky. Roland má statistiky nemrtvého veterána (SRD) s tím rozdílem, že používá palcát (1d8+3 bodného zranění) namísto dlouhého meče a ochranu mu poskytuje místo zbroje jeho nadpřirozeně tuhá kůže.

Poklad. Pokud je Roland zabit a prohledán, mohou u něj postavy najít svatý symbol v hodnotě 300 zl. Má u sebe také několik dopisů adresovaných dlouho mrtvému knězi a datovaných sedmdesát let zpátky.

Rány zvenku

Pokud postavy doposud nezabily Rudého Toma (viz “Ovčín” na straně 9), jeden z dobrodruhů zaslechne hlasité sténání a údery, vycházející z přístřešku před domem. V ovčíně je zavřen Helenin vrah. Rudý Tom soustavně buší do dveří a snaží se dostat ven, ale iluze, kterou duchové vytvářejí, tlumí zvuky jeho snažení. Stejně jako s ostatními efekty Rozpadu iluze slyší rány a sténání jen jedna z postav a Williamsova rodina trvá na tom, že je všude ticho. Pokud už postavy Rudého Toma zabily, měla by je místo této příhody navštívit Helen (viz “Panna z vřesovišť” dále).

Panna z vřesovišť

Helen se probírala krátce před tím, než postavy dorazily na Williamsovu usedlost a nyní se skrývá v okolní mlze. Ze začátku je dívka zvědavá a zpovzdálí dobrodruhy

opatrně pozoruje. Jakmile se však iluzorní svět duchů začne rozpadat, Helen se přestane skrývat a vydá se k domu. Kdykoliv budeš mít pocit, že postavy už odhalily dostatek informací o tom, co se děje, můžeš přechíst nebo vlastními slovy převyprávět následující:

Jasně světlo blesku náhle ozáří dvůr před domem. Skrz okno krátce zablédnete siluetu na dešti stojící mladé dívky. Je nezvykle bledá, v potrhaných šatech a s divokým pohledem v očích, její vlasy a oblečení jsou úplně mokré a kape z nich voda. Když však znovu vyblédnete z okna, dívka tam již není. A najednou vás vyděsí blasitý zvuk. Někdo buší na dveře tak silně, že se dřevo, ze kterého jsou vyrobené, začíná štípat.

Postavy mají jen dvě kola před tím, než Helen dveře vyrazí. Pokud dobrodruzi chtějí, mohou využít tento čas k přípravě na boj. Jakmile dvě kola uběhnou, přečti nebo vlastními slovy převyprávěj následující:

Dveře prudce vyletí z pantů. Lemovaná dveřním rámem stojí na prahu mladá dívka ve věku osmnácti let. Páchne balzamovací tekutinou a na ruce má vytetované zvláštní symboly.

Helen je velmi naštvaná a zmatená. Pokud je rodina stále “naživu”, rozběhnou se k ní s výkřiky radosti a s voláním, jak jsou rádi, že je doma a v bezpečí. Helen je však bude úplně ignorovat a místo nich se zaměří na postavy. Její vzpomínky jsou tvořeny jen útržky reálných událostí. Matně si pamatuje, že leží na dně studny a také to, že jí u nohou leží její mrtvá rodina. Nepamatuje si však, že to byla ona, kdo je zabil. Hrubým, dlouho nepoužívaným hlasem se začne domáhat odpovědi na to, co se děje a proč byla vyrušena z odpočinku.

Identifikace symbolů. Pokud postavy uspějí v hodu na ověření Inteligence (Historie) se SO 15, poznají, že symboly na Heleniných rukách jsou Drakonické značky, jež znamenají “život” a “smrt”.

Rozhovor s Helen

Rozhovor s Pannou z vřesovišť by měl být velmi vypjatou scénou. Helen není nijak velká, zemřela v pouhých osmnácti letech, ale přesto působí děsivě a na první pohled je jasné, že nemá daleko k tomu, aby začala zuřivě běsnit.

V tuto chvíli by měly postavy zhruba vědět, co se na usedlosti děje. Měly by vědět, že Helen a celá rodina jsou dávno mrtví, že Helen zemřela dříve než její rodina a že se jim ji podařilo přivést zpátky k životu pomocí chirurgie a staré magie. Pokud jí dobrodruzi poskytnou informace, ze kterých si dá alespoň zhruba dohromady, co se stalo, anebo pokud jí vrátí její stříbrný náhrdelník, její mysl se začne vyjasňovat. V takovém případě požá-

dá postavy, aby ji doprovodily k hrobům její rodiny (viz “Hroby” na straně 10). Pokud se postavám nepodaří Helen uklidnit, bude stále více a více našťvaná, až nakonec zaútočí.

Souboj s Helen

Pokud postavy selžou a nepodaří se jim **Pannu z vřesovišť** (Dodatek) uklidnit, tak je se vši zuřivostí napadne. Pokud je zraněna, krvácí místo krve piliny.

Pokud postavy Helen zabijí, její tělo se rozpadne na hromadu pilin a nabalzamované kůže. Všichni zbývající členové rodiny za zvuku zděšených výkřiků navždy zmizí a iluze, obklopující rozpadlou ruinu, zmizí a odhalí její skutečnou podobu. Několik minut po Helenině smrti se ruina zřítí a zbude z ní jen hromada kamení. Hrozné počasí přejde během několika dalších minut a postavy mohou bezpečně odejít.

Poklad. Pokud postavy prohledají Helenino tělo, mohou mezi pilinami najít opotřebovaný měděný prsten popsaný starými runami. Právě pomocí tohoto prstenu, ukradeného z nedaleké pohřební mohyly, připoutal John k Helen oživovací kouzla. Prsten je *prsten odolnosti proti ohni*.

the Chapel on the Cliffs

EXPLORE THE HAUNTED VILLAGE, FACE THE
GUARDIAN BEAST, AND LIFT AN ANCIENT CURSE

ONLY COWARDS SHALL SURVIVE!



An adventure for
3rd level characters

BUY IT AT
www.drivethrurpg.com

Dodatek: Nové nestvůry

Tento dodatek obsahuje statistiky pro nové nestvůry, objevující se v dobrodružství.

PANNA Z VŘESOVÍŠŤ

Střední nemrtvý, neutrální

Obranné číslo: 14 (přirozená zbroj)

Životy: 136 (16k8 + 64)

Rychlost: 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
19 (+4)	12 (+1)	18 (+4)	9 (-1)	10 (+0)	8 (-1)

Imunity vůči zraněním jedové

Imunity vůči stavům únava, otrávená

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky obecná řeč

Nebezpečnost 5 (1 800 ZK)

Berserkr. Na začátku každého Helenina kola hod' 1k6. Padne-li 6, Helen začne zuřit, dokud je v jejím okolí nějaký nepřítel nebo dokud není zabita. Během zuřivosti má ke všem svým útokům výhodu, ale výhodu mají i všechny útoky proti ní.

Krok duchů. Když se pohybuje, nevydává Helen žádné zvuky, ani nezanechává žádné stopy. Jakýkoliv pokus o stopování či snahy všimnout si jí pomocí naslouchání automaticky selže.

Magická odolnost. Helen má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a jiným magickým efektům.

AKCE

Vícenásobný útok. Helen útočí dvakrát úderem beze zbraně.

Úder. Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 5 stop, jeden tvor. **Zásah:** Drtivé zranění 13 (2k8 + 4). Je-li cíl Střední či menší, je uchvácený, dokud neunikne (SO úniku je 15).

Škracení. Helen může škrtnout střední a menší tvory, které uchvátila. Cíl je zasažen drtivým zraněním za 22 (4k8 + 8) tupým zraněním nebo za polovinu, pokud uspěje v záchranném hodu na Sílu se SO 15. Pokud tímto útokem Helen sníží životy cíle na 0, tak ho okamžitě zabije tím, že mu zlomí vaz.

Helen Williamsové bylo osmnáct let, když ji Rudý Tom kvůli stříbrnému náhrdelníku brutálně zavraždil. Její rodiče se nedokázali smířit s její smrtí, a tak pomocí alchymie, chirurgie a prastaré magie přivedli její tělo zpět k životu. Výsledek jejich experimentu však nebyl přesně to, co očekávali. Z Helen se stala **Panna z vřesovišť**, utrápená duše, která se snadno rozhněvá a touží po věčném odpočinku.

ŠABLONA NEMRTVÝCH CP

Většina postav a nestvůr v tomto dobrodružství jsou nemrtvé duše, používající tuto šablonu. Jedná se o normální Cizí postavy z běžných pravidel s několika změnami, popsanými dále.

Typ. Typ nemrtvé CP se změní z humanoida na nemrtvého a ke svému životu již nepotřebuje jídlo, pití ani spánek.

Imunity vůči zraněním. Nemrtvá CP má imunitu vůči jedům. Zároveň si zachovává veškeré imunity, které měla za života.

Imunity vůči stavům. Nemrtvá CP nemůže být otrávena. Stejně tak je imunní proti únavě.