

Záhada zapomenutého pobřeží

Dobrodružství ve fantasy žánru. Systém: Fate Rozcestí, Fate Accelerated

Autor: Martina Magdová

Shrnutí

Hráči představují skupinu dobrodruhů, kteří jsou najati na zjištění, co stojí za mizením lodí a rybářů z vesnic na nehostinném pobřeží. Pátrání je zavede do městečka Starý dub, jehož obyvatelé se chovají velmi zvláště. Ve vzduchu je cítit něco nekalého a naši hrdinové se brzy octnou tváří v tvář děsům a výtvorům šílené mysli. Dokážou se s nimi vypořádat dříve, než stará pomsta zmaří další životy?

Prostředí, kde se dobrodružství odehrává: chudá, špatně spravovaná oblast, která má přístup k nehostinnému pobřeží u chladného moře.

Počet večerů na zahrání: 1 až 2

Jak dobrodružství hrát

V tomto dokumentu jsou popsána místa, události a osoby, kterými se hráčské postavy budou pravděpodobně zabývat. Je toho popsáno záměrně o něco více, než se reálně zvládne odehrát, abyste měli více možností výběru. Vše se ale může taky odehrát úplně jinak. Upravte dobrodružství na míru vašim hráčům, zohledněte aspekty jejich postav.

Jména míst a postav v tomto dobrodružství si upravte podle potřeb své kampaně.

Používané zkratky:

PC = hráčská postava (player character)

NPC = nehračská postava (non-player character)

4dF = čtyři Fate kostky

Úvod

Zadavatel úkolu: Tobiáš Kratina, starosta města Prachov a správce regionu. Aspekty: **Starosta Prachova, Příliš shovívavý, Hezká usměvavá dcera na vdávání**

Město Prachov má aspekty: **Správní město, Obchodu se nedaří, Zkorumpovaný zástupce starosty**

Zadání úkolu: na pobřeží mizí rybářské lodě i s posádkami. Největší loď měla 15 mužů na palubě. Podle všeho je ohniskem problému rybářské městečko Starý dub. Starosta Prachova vyslal dva vojáky prošetřit to, ale nic nezjistili. Nemá prostředky na posily, potřebuje pomoc PC.

Další informace, které se dají zjistit v Prachově:

- Vojáci, co šli na pobřeží vyšetřovat ty problémy, jsou staří ožralové, zřejmě se tam jen opili v hospodě a šli zpět
- O lidech ze Starého dubu kolují poslední dobou po okolí zvěsti, že se chovají k cizím lidem až skoro nepřátelsky.
- Ve městě kolují **zkazky o průsvitné lodi**, kterou rybáři občas zahlédnou na horizontu
- Záznam z městského archivu či výpověď pamětníků: velická **loď jménem Andromeda** se před 11 lety roztránila o skaliska kousek od Starého dubu. Na vině byl **zhasnutý maják**, který tehdejší správce majáku, jakýsi **Cyril**, zanedbal. Záležitost měla dohru u soudu v Prachově. Obyvatelé Starého dubu chtěli Cyrila dát pověsit za nedbalost. Cyril však tvrdil, že se o maják nemohl postarat, protože ho někdo předtím přepadl a ztloukl do bezvědomí, když se vracel z vesnice domů k majáku. Starý soudce nakonec dal za pravdu Cyrilovi, propustil ho a případ byl tímto uzavřen.

Příjezd do Starého dubu

Cesta: z Prachova cca den a půl na povozu, to jest zhruba 40 kilometrů po venkovské cestě.

Popis městečka: hezky posazené do malé zátoky, na obou stranách kryté skalisky. Domy omšelé a neudržované. Všude bláto, výkaly, ošklivá stavení. Ulice spíše prázdné, lidé jsou zalezlí doma. Když družina přijíždí k městečku, vesničané začnou vykukovat ze stavení, něco si mezi sebou šeptat a velmi nepřátelsky se tvářit na návštěvníky.

O co tady jde

Vesničané před 11 lety nerespektovali výrok prachovského soudu a vypravili se zlynčovat Cyrila, správce majáku. Ten nafingoval svoji smrt a odešel do ciziny, kde **uzavřel pakt s démonem**. Před nedávnem se vrátil zpět do Starého dubu a pomocí nově nabytých kouzelných schopností se pokusil **vyzvednout z moře vrak potopené Andromedy** a vzkřísit ty, kdož na ní cestovali. Podařilo se mu však **vyrobit pouze nemrtvé duchy** a navíc loď Cyrila úplně neposlouchá. On nyní drží městečko v šachu a nutí jeho obyvatele, aby pro něj **shromážďovali peníze potřebné na rituál**, který by měl loď duchů „vylepšit“. Cyril je nyní zavřený v katakombách pod ruinami starého majáku a pracuje na šílených experimentech, které se začínají projevat v okolí.

Pobyt ve městečku

Městečko Starý dub má tyto aspekty: **René se to tu snaží ovládat, Země je nasáklá magií, Dozvuky dávného zločinu, Nepřátelští obyvatelé**

Události (jsou volitelné, použijte je k rozhybání děje v libovolném pořadí):

- Po zemi se přežene obří hejno švábů, zmizí kdesi za stodolou, tam jeho stopy končí.
- Průsvitná postava se prochází po ulici.
- Rudá obloha nad mořem.
- V potůčku stékajícím do zátoky začne téct krev.

- Někdo na PC odkudsi vystřelí šipku. V okně jedné z chalup se mihne stín postavy...
- Tlupa pobudů naběhne na PC a povědí jim, že se mají odtud zdekovat pryč. Pokud první výstraha nezabere, pokusí se je zmlátit do bezvědomí. Pokud ani to nezabere, pokusí se je zabít.
- Cokoli dalšího, co vás napadne.

Místa:

- Taverna u Mazané lišky: hosté tu žádní nejsou. Lze se tam ubytovat, ale hostinský bude dělat vše pro to, aby hostům znechutil pobyt a přiměl je vypadnout z městečka. Hnusné jídlo, švábi v posteli, noční krádež věcí...
- Neoznačená putyka provizorně zřízená ze skladiště: tam teď chodí místní pít. Vstup je jen pro zvané, aby se někdo neprořekl před cizinci o tom, co se ve městečku děje.
- Nový maják: po zlynčování Cyrila byl jeho maják vypálen a městečko si postavilo nový na útesu na opačné straně. Nový maják spravuje chlápek jménem Radan (aspekty: **Mám zakázáno chlastat a jsem z toho nervózní, Chodím za starostovou ženou**)
- Přístav, možno si najmout loďku a vyjet na moře, ale obyvatelé se budou cukat (viz níže)

Informace, které je zde možné získat:

- Přízračná loď obvykle vyplouvá a ničí loďky v noci, někdy i brzo ráno a večer, ve dne by měl být pobyt na moři bezpečný.
- Rybář Zbyšek tu přízračnou loď prý viděl.
- Starý maják byl vypálen poté, co se stalo to neštěstí.
- Skála pod starým majákem by se měla dát podplavat zespoda a uvnitř jsou nějaké jeskyně.

Lidé ve Starém dubu

René

Jeden z nejbohatších a nejvlivnějších obyvatel Starého dubu. A taky ten, kdo skutečně mohl za potopení Andromedy. Zmlátil totiž Cyrila onehdá do bezvědomí, protože si myslel, že se Cyril tajně schází s jeho ženou Marianou. Ve skutečnosti Mariana už delší dobu pomýšlela na útěk od mnohem staršího manžela a osudné ráno nastoupila na Andromedu, načež se spolu s ostatními pasažéry utopila. René si odmítá přiznat, že je za celou záležitost zodpovědný.

Vzhled: ošlehaný chlap, 55 let, na svůj věk velmi vitální, má slušné svaly.

Chování: hrubián, ale nadprůměrně inteligentní. Má potřebu demonstrovat sílu a moc. Čím víc je zahrán do kouta, tím je agresivnější.

Aspekty: **Nenávidím Cyrila, Banda loajálních pohůnků, Lidé ve Starém dubu se mě bojí**

Dobry (+2) v: zastrasování lidí, boji na svém domácím statku

Špatny (-2) v: jednání se ženami, boji mimo Starý dub

Stres: 000

Rybář Zbyšek

Vlastní největší rybářské lodě ve vesnici. Pokud není na moři, tráví čas v docích. Pokud bude družinka chtít najmout loďku, nejspíš narazí právě na něj. Pokud si družinka najme loďku s posádkou, bude Zbyšek trvat na tom, že se na moře pojede jen za jasného dne. Taky viděl Andromedu „vplout“ do tvrdé skály přímo pod ruinami starého majáku.

Vzhled: muž 50 let, dlouhé prošedivělé vlasy, zkažené a chybějící zuby, ošklivý obličej po neštovicích.

Aspekty: **Zkušený rybář, Držgrešle**

Starosta Kazimír

Přetlačuje se v městečku o moc s Reném. Tuší, že s Cyrilovým terorem má něco společného i René, ale momentálně se bojí něco podniknout. Pokud za ním družinka přijde v pokročilejší fázi pátrání a získá si jeho náklonnost, byl by ochoten pomoci s odstraněním Cyrila i Reného.

Vzhled: muž 45 let, pěstěný vous v kontrastu se zlenivělým tělem a pivním pupkem, je z něj cítit alkohol.

Aspekty: **Starosta Starého dubu; Doma pod pantoflem**

Bylinkářka Kunhuta

Byla důvěrnicí Reného ženy Mariany. Ví, že Mariana chtěla od manžela utéct, a že Cyril za nic nemohl. Chce, aby duše její přítelkyně došla klidu.

Vzhled: žena 75 let, malá, oblečení zajímavě sešité z různobarevných hadrů, voní bylinkami.

Aspekty: **Stará upovídaná bylinkářka; Nadopovaná divnými bylinkami**

Běžní obyvatelé Starého dubu

Odvádějí Cyrilovi speciální daň ze svých příjmů, dále mu nosí jídlo a pití. Cyril jim vyhrožuje, že pokud nebudou spolupracovat, vypustí duchy utopenců z lodě (že duchové nemohou opustit loď, vesničané neví).

Příklad vesničanů s aspekty:

Statný Robert – **Největší silák ve městě; Rozumu moc nepobral**

Emílie – **Morbidní a cynické děvčátko; Sbírká bizarních věcíček**

Nora Šestáková – **Bláznivá kočičí paní; Chytré kočky zmutované magií**

Ludvík Matonoha – **Notorický lhář; Napadá na levou nohu**

Svatoš Kadrnos – **Místní učitel; Sní o moci démonů**

Tlupa místních pobudů

Aspekt: **Klacky**

Dobří (+2) v: boji v přesile

Špatní (-2) v: boji, pokud je soupeř v přesile

Stres: 000 (6 pobudů)

Reného pohůnci

Aspekt: **Klacky a nože**

Dobří (+2) v: plnění rozkazů Reného

Špatní (-2) v: konání bez rozkazů Reného

Stres: 00 (4 pohůnci)

René má celkem 8 pohůnků, pokud možno posílá naráz dvě skupiny.

Výjezd na moře

Pokud se postavy vypraví na moře, pak mají určitou šanci, že potkají přízračnou loď. Hodte 4dF. Loď se objeví, pokud padne alespoň:

-2 pokud je noc

0 pokud je brzké ráno nebo večer

2 pokud je den

Při změně denní doby házejte znovu.

Náhodné události

- Hejno agresivních nemrtvých racků (Cyrilův experiment)
- Loďka s Kryšpínem (**Místní blázen**), který z nějakého důvodu vyjíždí na moře, kdy chce, a je stále v pohodě
- Malá truhlička plující na vodě (poklad?)
- Vzkaz v láhvi
- Cokoli dalšího, co vás napadne

Lod' Andromeda

Pokud Cyril usne, vymyká se jeho kontrole a vyráží na moře, kde se chová chaoticky. Jakmile se Cyril probudí, přivolá si ji zpět do jeskyně pod starým majákem. Loď se umí změnit v zcela nehmotnou a projíždět skrz dřevo nebo kámen. Cizí loď na moři Andromeda zabíjí tak, že k nim připluje, znehmotní se, projede skrz ně, a když je překrývá, tak se zase zhmotní. Cizí loď zůstane uvězněna uvnitř Andromedy, duchové pobijí posádku a odvezou loď na místo, kde leží původní vrak Andromedy. Tam nový vrak i s posádkou pohřbí vedle vraku svého.

Andromeda se vzdálí maximálně 50 mil od svého vraku.

Aspekt na palubě lodi: **Rozpadající se podlaha**. První PC, které se octne na palubě, si musí hodit na obranu proti 2, pokud neuspěje, zaboří se do podlahy a duchové získávají v následujícím kole konfliktu jedno volné vyvolání na tento aspekt.

Jak se lodi zbavit – možnosti:

- Vyzvednout vrak lodi a pohřbit ostatky utopenců
- Pobít všechny duchy na její palubě
- Přesvědčit Cyrila, aby loď propustil
- Zabít démona, se kterým se Cyril spojil
- Zabít Cyrila i Reného (Cyril se pojistil, že kdyby byl zabit on, pakt s démonem se přenesse na Reného, který loď nicméně nebude vůbec umět ovládat)
- Možná vás a vaše hráče napadne ještě něco jiného? Dejte průchod představivosti ☺

Duchové na lodi

Nemohou opustit svoji loď. Pokud je Cyril vzhůru, poslouchají jeho příkazy. Jsou poháněni puzením rozšiřovat své řady o další utopence.

Aspekty: **Přízračná stvoření, Bolestivý mrazivý dotek**

Dobří (+2) v: útoku na živého tvora, řízení své lodi

Špatní (-2) v: obraně proti svaté magii

Stres: 000 (6 duchů)

Speciální akce: jednou za konflikt vydají duchové jako akci strašlivé kvílení. Proti jeho účinkům si všichni PC, u kterých to dává smysl, házejí na obranu proti číslu 3. Kdo neuspěje v hodů, získává do konce souboje aspekt **Otřesený** a duchové na něj mají dvě volná vyvolání zdarma.

Tip: pokud je družinka PC početnější, zvyšte počet duchů, aby byl konflikt větší výzvou.

Duch Mariany

Má více svobodné vůle než ostatní duchové na lodi. Bude se snažit družince vysvětlit, o co tady jde a jak by jí mohli dopřát klidu. Bohužel neumí mluvit. Pokud by PC prohrávali boj s duchy, pokusí se je vystrčit z lodi, aby jim zachránila život.

Aspekty: **Přízračné stvoření, Bolestivý mrazivý dotek, Mučivé vzpomínky na život**

Dobrá (+2) v: obraně proti útoku od živých tvorů, řízení své lodi

Špatná (-2) v: obraně proti svaté magii

Stres: 0

Katakomby pod starým majákem

Do katakomb se družinka může dostat buď seshora - výletem na útes, kde stával maják, a nalezením zavaleného vchodu do sklepa. Druhá možnost je zvenčí připlout k útesu, podplavat ho a octnout se v dolní jeskyni.

V katakombách má Cyril výzkumnou laboratoř, kde bádá nad vylepšením rituálu. Po katakombách se potulují další vedlejší produkty jeho experimentů – postavte tam cokoli; zde je pár nápadů, co by tam mohlo být: hlídací přízraky, lahve s lapenými duchy, hýbající se siluety lidí rostlé se stěnami, náměsíčný golem, vychrtlý člověk s duší divokého zvířete a stopami po kousancích na těle, dvoumetrový humanoid sešitý z MNOHA malých hlodavců...

Také tu Cyril má různé pasti - většinou naříznuté trámy či povolené balvany, které spadnou na vetřelce a zároveň udělají hluk. V jeskyni s lodí je malá pláž, dřevěné molo a zbytek je vyplněn vodou. Vzdálená stěna jeskyně se dá podplavat a tím se lze dostat ven na moře.

Aspekt v katakombách: **Pasti** (Cyril má na něj 2 volná vyvolání)

Magický předmět k nalezení: démonologická kniha.

Cyril

Zoufalý muž, posedlý myšlenkou „vzkřísit“ svoji milovanou Marianu a vytrestat obyvatele Starého dubu. Ví o možném vylepšení svého rituálu, po němž ho bude loď (a Mariana) vždy

poslouchat, ale nemá na to prostředky. Proto vydírá Starý dub pomocí hrozeb, že pošle na městečko nemrtvé stvůry. Obyvatelé však netuší, že duchové z Andromedy nemohou opustit loď.

Cyril by dokázal loď „odčarovat“, pokud by chtěl. Zatím nechce, protože touží být s Marianou. Cyril se neumí „odhmotnit“ jako Andromeda a její posádka, proto na lodi nepřebývá. Pokud by na lodi usnul, duchové by na něj zaútočili.

Vzhled: muž kolem 40 let, hubený, bledý, neupravený, hrbící se při chůzi.

Chování: není zvyklý jednat s lidmi, je nervózní, roztěkaný; v hlase je cítit naléhavost.

Taktika při boji: zdržet PC pomocí pastí a hlídacích příznaků a vylákat je na palubu Andromedy, kde mu mohou pomoci duchové.

Aspekty: **Temný čaroděj, Pakt s démonem, Pán duchů z Andromedy, Křehká tělesná schránka**

Přístupy: Pečlivě +2, Chytré +2, Oslivě +0, Rázně +1, Rychle +1, Lstivě +3

Triky: **Ovládní duchů:** Cyril může ovládat duchy na Andromedě. Pokud jsou to příkazy spočívající v pohybu, útoku či bránění někoho, dává je kdykoli, na složitější příkazy potřebuje strávit akci.

Vyvolání přízraku: za akci a 1 bod osudu nebo 1 posílení může Cyril vyvolat černý přízrak (viz hodnoty níže).

Síla smutku a šílenství: pokud PC zničí ducha Mariany, bude Cyril při dalších konfrontacích s nimi mít +2 ke všem hodnotám přístupů.

Následky: drobný, mírný, vážný. Stres: 000

Černý přízrak

Aspekty: **Bytost z černé mlhy, Světlo mi ubližuje**

Dobry (+2) v: matení nepřátel, obraně proti fyzickým útokům

Špatný (-2) v: fungování na slunci nebo při silném světle

Stres: žádný (první zásah ho zničí)

Černý přízrak neútočí, pouze vytváří výhody tím, že svoji oběť obalí do černé mlhy.

Mentální souboj s démonem

Kahflag je nižší démon pomsty, se kterým Cyril navázal bližší kontakt. Pomocí návodu v démonologické knize se s ním mohou spojit i PC. Mohou se pokusit přerušit pouto démona se světem a vypudit jeho vědomí pryč z této sféry existence. Tím bude přízračná loď zničena.

Mentální klání bude probíhat podle pravidel pro konflikt. Po přivolání démona se objeví jeho obraz a démon naváže s PC telepatické spojení. Nechte na fantazii hráčů, jak přesně budou vypadat jejich akce, kterými budou démona vymítat.

Démon každé kolo provede dvě akce:

- Vytvoření výhody, kdy se pokusí vnořit se do mysli jednoho PC a zjistit něco pikantního o jeho minulosti. Pokud se PC této akci neubrání, získá démon aspekt **vím, čím se <jméno PC> trápí** s jedním vyvoláním zdarma.
- Mentální útok: démon se snaží přivodit libovolnému PC duševní trauma, může k tomu využít informace, které o něm zjistil. Pokud způsobí tímto útokem následky, jejich popis by měl odpovídat nátuře souboje (třes v rukou, návaly úzkosti, halucinace, nespavost...)

Aspekty: ***Démon pomsty, mé tělo přebývá v jiné sféře, obzvlášť si vychutnávám čaroděje***

Dobrý (+2) v: týrání lidské mysli, vyjednávání

Špatný (-2) v: působení na tvory, kteří jej nepřivolali

Stres: 0000

Pokud PC prohrají nebo vzdají tento mentální souboj, budou se o něj moci znovu pokusit po uběhnutí zásadního milníku. Navíc se jejich neúspěch může projevit v příběhu i jinak (popusťte uzdu fantazii).

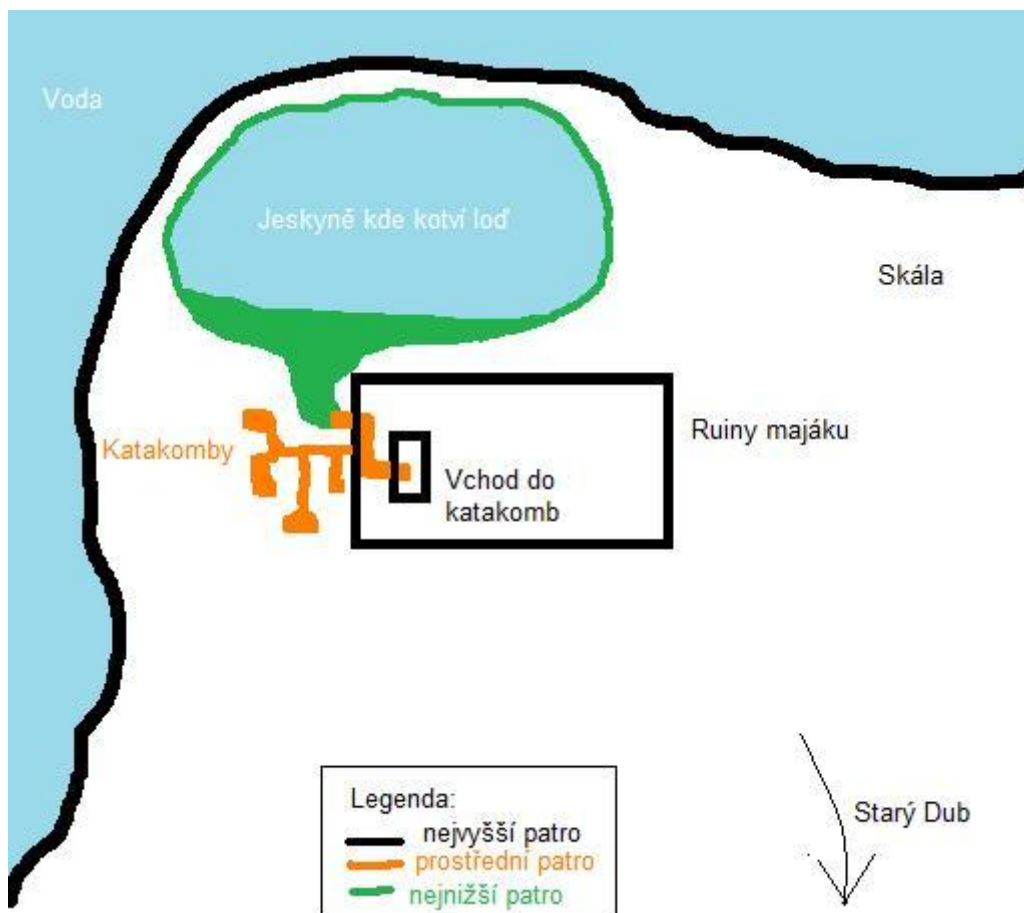
Pár tipů na závěr

- Udělejte dobrodružství osobnější tím, že některé NPC budou postavy hráčů znát z dřívějšíka. Možná má nějaké PC v městečku příbuzného? Cyril je něčí strýc? Osoba blízká PC se utopila na Andromedě? ...
- Souvisí s bodem výše: pokud se vám vyloupne zajímavější nápad na to, kdo bude zadávat úkol a proč, použijte to. Možná PC ve skutečnosti půjdou po Cyrilově knize? Nebo se do Starého dubu dostanou nikoli z Prachova, ale z moře, protože poblíž ztroskotají?
- Nikde není psáno, že to PC musejí vyřešit jako „klačasové“. Třeba budou chtít získat kontrolu nad přízračnou lodí pro sebe? Nebo uzavřou také pakt s démonem?

Dobrodružství je volně inspirováno textem písně „White Pearl, Black Oceans“ od kapely Sonata Arctica.

Připomínky a nápady na zlepšení pište na tresserhorn@post.cz.

Starý maják a okolí



Katakomy

