

# Dzpoura na Astře

Dobrodružství pro 5.edici D&D

Vytvořil Maelik  
léta páně dvoutisícího osmnáctého

Poznámky pro vedení hry, texty k převyprávění.

*Přečtěte tento text hráčům.*

**VAROVÁNÍ:** Není vhodné pro hráče a PJ s alergií na jeden z těchto pojmů, neboť je tato brožura používá. Loď je malá, přičky se zbytečně nedělají. Máte-li lékařsky doloženou alergii na lineární dungeony, možná se poohlédněte po něčem jiném.

# Místnost 0: Vězení

Přečtěte hráčům následující text:

*Pomalou přicházíte k vědomí. Slyšíte šumění vln, cítíte sůl, slyšíte vrzání dřeva. Bezpochyby jste na lodi. Jak se pomalu probíráte, začínáte si uvědomovat mírnou bolest v hlavě a provazy, jimiž jste svázáni. Otevíráte oči a zjišťujete, že jste v jakési místnosti v podpalubí, svázání a bez svých věcí. Je tu dost šero, ale světla je stále dost na zorientování se v prostoru. Začínají se vám vybavovat vzpomínky na přepdení vaší lodi nemrtvými piráty, na hrdinou obranu i na drtivou porážku. Když se rozhlédnete, spatříte dav kostlivé strážce stojící poblíž dveří bez hnutí. Kromě nich spatříte spoutaného kapitána vaší lodi.*

*Nezdá se, že by byl při vědomí.*

*Na mudrování o tom, co se stalo se zbytkem posádky není ale čas, jelikož s hlasitým zavráním se otevřou dveře a dovnitř vstoupí trojice kostlivců, dva z nich odění jako prostí námořníci, jeden v podobném, avšak poněkud pestrobarevnějším oblečení.*

Vyberte náhodně jednoho z hráčů. Postava tohoto hráče má dojem, že je jí pestrobarevně oděný kostlivec nějak povědomý, i když si jej nedokáže přesně zařadit. Každopádně má pocit, že pestrobarevný kostlivec je spojenec, kterému může důvěřovat.

*Ten pestrobarevný zůstává u dveří, zatímco ti dva si dojdou pro kapitána a navzdory jeho snahám o odpor jej odvedou kamsi pryč. Mezitím co jim strážce pomáhají odvléct kapitána, pestrobarevný se nenápadně přiblíží k postavě hráče, kterou jste vybrali, položí si ukazováček na čelist, jako by naznačoval, aby byli potichu a rozváže mu/ji pouta.*

Ostatní postavy hráčů se mohou pokusit osvobodit samostatně, stačí prosté ověření Obratnosti a překonání SO 16. Postavy, které mají volné ruce se mohou pokusit osvobodit ostatní úspěšným ověřením Nenápadnosti s SO 10. Pokud v něm kdokoliv neuspěje, vzbudí pozornost strážných. Upozornění strážní okamžitě zaútočí, nicméně jejich cílem je zpacifikovat postavy, ne je zabít.

Pestrobarevný kostlivec postavám hráčů v boji může pomáhat, nicméně je neozbrojený, stejně jako oni. Strážní však ozbrojení jsou.

*Po boji pestrobarevně oděný kostlivec vytáhne kapesník s vyšitým monogramem S.E, ukáže na monogram, pak na sebe a natáhne pravou ruku. Pokud se jej hráči na cokoli pokusí zeptat, názorně předvede, že absence hlasivek je poměrně vážný komunikační problém. Nicméně, moc se nevybavuje a místo toho opatrně nahlédne za dveře a pak hráčům pokyne aby jej následovali.*



Samuel E.

## Místnost 1: Skladiště cenného zboží.

Poté co projdete dveřmi se ocitnete v místnosti přeplněné různým zbožím, jak zabaleným v truhlách a pytlích, tak samostatně se válicí. Zkrátka a dobře je tu zboží, které by dohromady vystačilo na minimálně několik let pohodlného života. Netrvá dlouho a mezi hromadami zboží zahlédnete své vybavení. Sebrat jej a připevnit si vše tam kam patří je pro vás otázkou několika málo okamžiků. Když se potom rozhlížíte, náhle zjistíte, že S.E. mezitím někam zmizel. Než se nad tím můžete pořádně rozmyslet, do místnosti z druhé strany vejdou kostlivci, kteří prve odvedli kapitána Esmeraldy. Jak vás spatří a uvědomí si, že jste volní a ozbrojení, okamžitě se do vás pustí.

Po boji mohou postavy dál prohrabávat skladiště. Nalézá se tu:

- ♦ 3k6 stříbrných a 2k10 měďáků na hráče, rozhozených v různém poměru do X+1 měšců, kde X je počet hráčů.
- ♦ Bedny, dózy a krabice v nichž se nachází různé koření, bylinky, látky, šaty, láhve vína.
- ♦ 1k4 magických cetek (viz příloha A)
- ♦ 1k4 sad náradí (např. zlodějské nádobičko, léčitelská souprava, bylinkářská souprava, atd.)

Po každém sebraném předmětu si hráč, který daný předmět vyhrabal musí uspět v ověření Nenápadnosti (SO 10), nebo probudí psa v sousední místnosti.

## Místnost 2: Skladiště živého a jiného zboží.

Tato místnost je prostě dalším přepravním prostorem. Jsou tu sudy s pinou vodou, sušené jídlo a obdobné zytečnosti. Kromě toho se zde nachází vlk na hráče. Vlci spí, ale pokud hráči ztropili v předchozí místnosti nějaký hluk, nebo se nepohybovaly opatrně, vlci se vzbudí, začnou štěkat, a pokud se k nim hráči přiblíží, i kousat. Případný štěkot psů přivolá další nemrtvé. V místnosti není jinak nic moc zajímavého, takže postavy mohou projít po schodech o patro výše.



Samozvaný kapitán

## Místnost 3: Skladiště sarkofágů

Vystoupáte po schodech do překvapivě velkého prostoru. Po stranách jsou narovnané a ukotvené kamenné sarkofágy pokryté magickými runami. Ve stejnou chvíli jako vy do místnosti z druhé strany vstoupí i kostlivec oděný v těžkém koženém kabátě, s třírohým kloboukem na hlavě a kordem u pasu. Krom jeho odění vás zaujme fakt, že jeho pravá ruka je poněkud zachovalejší než zbytek jeho těla...zdá se být seschlá a stará, ale není to jen kost. Chvíli na sebe koukáte. Pak kostlivec mávne svou pravou rukou a dveře za vámi se zavřou. Pak klidným tempem obejde vybrané sarkofágy a zlehka na ně zaklepe. Jakmile na ně zaklepe, víka se začnou pohybovat. Než se nadějete, ze sarkofágů vylézají zombie, mezi nimiž rozeznáváte těla některých členů posádky lodi na které jste se plavili. Pak se otočí a odchází. Z jednoho z sarkofágů vyleze i zombie vašeho kapitána, vytáhne ze své boty dýku a vrhne se na podivného kostlivce v třírohém klobouku. Avšak rána chybila cíl. Kostlivec s podivnou rukou se otočí a lehce se tou seschlou rukou dotkne zombie vašeho kapitána, který se v ten okamžik obrátí v prach. Zbylé zombie jsou poněkud zaražené. Kostlivec promluví jasným, melodickým, avšak poněkud uměle znějícím hlasem: „Ještě někdo by se chtěl bouřit?“ Zombie zavrtí hlavou. „Dobrá“ prohlásí ten kostlivec a dodá „V tom případě je zabte“ ukáže na vás a pokračuje „a pak se hlašte na můstku.“ S těmito slovy se kostlivec vytratí dveřmi, kterými přišel a zombie se vrhnou na vás. Počet zombií je rovný počtu hráčů. Zombie, ač neozbrojené, jsou v tomto případě inteligentní a chovají se podle toho. Jakmile je po boji, přichází na scénu náš starý známý, S.E. . Poslední zombie padla. V tichu, které následuje šlo jen těžko přeslechnout zavržení podlahy. Zpoza jednoho z sarkofágů se nejprve opatrně, pak již rychle vynoří S.E.. Na váš pohled odpoví tím, že ukáže zdvižené palce, jako by chtěl říci „Dobrá práce“. Lehkými, ale svižnými kroky dojde ke dveřím ve kterých se ztratil záhadný kostlivec, pootevře je, nahlédne. Pokyne vám aby jste jej následovali a projde dveřmi.

## Místnost 4: Uvězněný kostěj

Za dveřmi je další místnost, těžko říct k čemu normálně sloužila, neboť je úplně vyklizena. S jednou výjimkou. Uprostřed této místnosti je slabě světélkující magický kruh, uprostřed nějž je přišroubovaný trůn. Na trůně sedí statná postava seschlého nemrtvého, snad mumie, snad kostěje. Přes oči má pásku, každá jeho končetina je spoutána magickými řetězy zvedajícimi se z magického kruhu pod ním. Jeho pravá ruka chybí, pravděpodobně byla useknuta. Než se pořádně rozmyslíte co a jak, postava promluví. „To jsi ty Samueli?“ Hlas tohoto nemrtvého zní zároveň mladě i staře, vyčerpaně i plný života, zřejmě jako následek magie, která jej stvořila. Ale nejvíce je v tomto hlasu slyšet otázku slepce, snažícího se poznat starého přítele. Na tento pozdrav S.E. přikývne a nemrtvý na trůně jakoby v odpověď pokračuje. „Jsem rád, že jsi na mě zas našel chvílku. Ale kdo jsou ti živí?“ Učiní chvíli pauzu, jako by naslouchal. A pak se obrátí k vám. S očima ukrytými za šátkem se podívá na vás a promluví: „Vítám vás na palubě mé lodi, pánové (a dámy). Nevím, jak vyjádřit mou lítost nad zacházením, kterého se vám zatím dostalo, ale ujišťuji vás, že nic z toho nebylo na můj příkaz. Astra měla být loď obchodní, nikoliv pirátská, žel, posádka se mi vzbourila.“

Nemrtvý na trůně postavy v krátkosti informuje o tom, že:

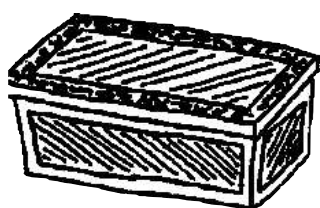
- Kdysi se stal kostějem z důvodů, o kterých raději pomlčí.
- Před několika lety přišel s myšlenkou lodní dopravy, s tím, že jeho posádku by tvořili nemrtví, čímž se zvýší množství nákladu, neboť nemrtví nepotřebují ani jíst, ani pít, ani spát. V rámci snah o rychlou a efektivní výrobu nemrtvých vytvořil sarkofágy. Vložíte dovnitř mrtvolu, počkáte několik hodin a máte zombii, nebo kostlivce podle stavu mrtvoly.
- Sarkofágy měly jedinou vadu, totiž, že jejich očarování způsobilo i návrat duše do nemrtvého těla. Každý takto vyrobený nemrtvý byl v zásadě tím samým člověkem jako za živa. Na tuto vadu



*Spoutaný kostěj*

přišel až poté, co do posádky „naverboval“ mrvého piráta, který krátce po svém oživení vyvolal vzpuru. Tento vzbouřenec byl chytřejší, než vypadal. Porazil jej jeho vlastními kouzly a spoutal jej.

- Nezničili ani jeho, ani jeho škapulíř, neboť kdyby tak učinili, sami by zanikli.
- Škapulíř, mající podobu zlatého medailonu s vzácným rubínem nosí samozvaný kapitán pod svým šálem.
- Po spoutání mu tento zlosyn uťal pravou ruku, neboť očarování sarkofágů fungovalo jen pokud byly uzavřeny rukou kostěje. A co je pro toho samozvance důležitější, ruka, která dala život jej zase může vzít.
- Spolu s rukou přebral i něco z moci i z jeho moci, a za pomoci jeho knihy kouzel a alchymistických poznámek vyrobil šál, který mu umožňuje mluvit jako by stále měl hlasivky. Poté učinil něco neslýchaného: knihu kouzel, i všechny vzácné poznámky, které kostěj nastrádal, před jeho očima spálil na popel a ten pak rozprášil do moře.
- Nicméně, co je naprosto nejhorší, mu vůdce vzpoury sebral jeho kapitánský klobouk.
- Samozřejmě si uvědomuje, že postavy hráčů nejsou s to jej osvobodit. Nicméně by ocenil, kdyby alespoň ztrestali onoho samozvaného kapitána za jeho vzpuru. Za vzpuru proti kapitánovi je samozřejmě jediný trest - smrt. Je ochoten odpustit zbytku posádky, ale tomuto samozvanému kapitánovi nikdy.
- Zmíní se, že ač s tímto cílem nemůže nijak přímo pomoci, za ním by měly být jednak schody nahoru a jednak dveře (oboje je pravda). Dveře vedou do lodní alchymistické laboratoře, kde by mělo být pár věcí, které by jim mohly pomoci místo něj.



Sarkofág

## Místnost 5: Alchymistická laboratoř

Dveře do této místnosti jsou zamčené, lze je vypáčit (SO 15), nebo rozmlátit (20 životů). Laboratoř je v zcela dezolátním stavu. Nachází se zde polorzpadlá zombie, ať je z kohokoliv, rozhodně není přičetná a zaútočí na překvapené postavy hráčů. Kromě ní se v laboratoři nachází 1k4 malých léčivých lektvarů a jeden svitek ochrany před nemrtvými. Nic víc použitelného zde není.

Samuel E. V boji pomůže, ale jame se postavy hráčů začnou probírat věcmi, opět zmizí po anglicku. Poté co postavy hráčů dorabují bývalou studovnu, nezbyvá, než jít nahoru, na palubu.

## Místnost 6 : Paluba

*Vystoupáte po schůdcích na palubu. Vystoupáte po schodech, otevřete dveře a oslní vás polední světlo. Během chvíle se však rozkoukáte. Kolem vás na palubě panuje čilý ruch, jako na palubě každé jiné lodi. Netrvá dlouho a vzbouřenecký kapitán, stojící vedle Samuela, který ovládá kormidlo, si vás všimne. Okamžitě vykřikne: „Dostaňte ho!“*

Předpokládám, že hráči mají dost rozumu na to, aby použili svitek ochrany před nemrtvými, který našli dříve. Pokud ne, budou čelit poměrně velké přesile nemrtvých. Pokud svitek použijí, budou čelit jen samozvanému kapitánovi, kterému vlastnictví kostějova škapulíře i s částí jeho ruky, umožňuje projít touto bariérou. Tento "kapitán" si však uvědomuje proti čemu stojí, takže první zacílí sesilatele bariéry. Jakmile padne "kapitán", ostatní nemrtví přestanou útočit. A postavám hráčů k nohám vletí zmuchlaný papírek. Na něm jednoduchý vzkaz naškrábaný rukou, která na tuto činnost zřejmě není zvyklá: "Prosím neničte škapulíř – chceme žít." Pokud hráči přesto škapulíř zničí (OČ 20, 100 životů), z podpalubí se ozve nelidský výkřik a všichni kostlivci se rozpadnou na prach, s výjimkou Samuela E. Ten setrvá o vteřinku déle, káravě se na hráčské postavy podívá, udělá na ně prstem tytyty a rozplyne se jako pára nad hrncem. Pokud místo toho hráči nechají škapulíř být,

Samuel E. volným tempem dojde ke postavám hráčů, počká, až bariéra skončí, stojí-li tedy ještě, a jakmile bariéra padne, rychlým krokem dojde k mrtvole samozvaného kapitána. Rychle mu svlékne vázanku a velice rychle si ji sám připevní kolem krku a ve stejnou chvíli nenápadně sebere i škapulíř (Ověření Vnímání s SO18, při neúspěchu si toho postavy nrvšímnou). Pak se otočí k hráčům a stejným hlasem jako prve kapitán jim poděkuje za svržení tyрана. Pak vezme od jednoho z kolemstojících kostlivců palcát a rozdrtí ruku ukradnutou kostějovi, coby symbol útlatku. Zbytek postáky mlčky zajásá (ti co mají štítý do nich párkrát zatlučou). Samuel poté padlému "kapitánovi" sebere i kabát a klobouk. Podívá se na zbytek posátky. Ti přikývnu. samuel si tedy obleče kabát a nasadí klobouk. Další bezhlasné, nikoliv však tiché provolání slávy, tentokrát novému kapitánovi. Kapitán Samuel E. si chvilku užívá svých pět minut slávy, ale po pár okamžicích se obrátí k postavám hráčů, poděkuje jim za jejich pomoc, zároveň však dodá, že tato loď není jaksi uspůsobena k přepravování živých lidí a tedy, nebudou-li mít nic proti tomu, vysadí je v nejbližším přístavu.

Tedy, abychom se vyjadřovali přesně, nejbližší přístav není zrovna nakloněn nemrtvým, takže za pár hodin až dosáhnou bezpečné vzdálenosti se postavy mají naložit do člunů a doveslovat do přístavu. Aby však neřekli, že je nevděčný, nabídne jim zvláštní dar. Skleněná láhav. Pokud ji vhodí do moře, okamžitě se přesune do kapitánské kajuty této lodi. Je to sice jednorázová a jednosmrná komunikace, nicméně, pokud budou cokoliv potřebovat, mohou jej takto kontaktovat a on už uvidí, co se dá dělat.

Po zhruba osmi hodinách loď dorazí na dohled od přístavu, postavy hráčů jsou vysazeny do člunu, Samuel jim naposled poděkuje a jeho posátka spustí člun na vodu. doveslovat do přístavu trvá asi hodinu. Moře je našťestí klidné.



– Konec –



*Astra*

## Samozvaný kapitán

*střední nemrtvý*

**OČ:** 16

**Životy:** 40

**Rychlost:** 6 sáhů

SIL | OBR | ODL | INT | MDR | CHA  
+0 | +2 | +2 | +2 | +0 | -3

**Jazyky:** Obecná řeč

**Imunita vůči stavům:** otrávený

**Smysly:** vidění ve tmě (12 sáhů), Pasivní Vnímání 8

**Nemrtvá výdrž.** V případě, že zranění sníží kapitánovi životy na 0 a nejedná se o zářivé zranění ani zranění z kritického zásahu, hodí si kapitán záchranný hod na Odolnost se SO rovným 5 + utrpěné zranění. Pokud kapitán uspěje, sníží se mu životy místo toho na 1.

**AKCE**

**Paralyzující dotyk** – útok kouzlem nablízko, +2 k zásahu, dosah 1 sáh, 1 cíl. Cíl musí uspět v záchrane na Obratnost (SO 10), nebo je na minutu paralyzován. Každé kolo se hod opakuje.

**Rapír** – útok zbraní na blízko, +4 k zásahu, dosah 1 sáh. Při zásahu 7 (1k8+2) bodného zranění.

**Zlomyslný výsměh** – záchranný hod na Moudrost, nebo 1k4 psychického zranění a nevýhoda k dalšímu útoku.



# Příloha A: Magické cetky

*Prsten psychické podpory* Tento vnímající prsten, ač zcela neschopen jakékoliv formy komunikace se svým nositelem, jej nadšeně ve všem podporuje a věří ve zdar čehokoliv do čeho se jeho nositel pustí. Při jakémkoliv úspěchu nositele se jemně zavrtí na prstě.

*Cenzorovy brýle* Dokud má tvor nasazené tyto svářečské brýle, veškeré Zrůdy jsou pro něj neviditelné. Zrůdy se opět zviditelní v okamžiku, kdy si uživatel brýle sundá.

*Kámen věků* Při úspěšném zásahu tímto kamenem se útočník dozví věk cíle.

*Prsten lítostivého zloděje* Nositel získává bonus +4 k ověření Čachrů, ale začne hlasitě zvonit pokaždé, když si nositel hodí na ověření Čachrů, a toto zvonění zní do té doby, dokud se nositel za svůj čin neomluví.

*Amulet chromé žáby* Nositel tohoto amuletu je schopen doskočit o 2 sáhy dále, než je jeho maximum, ale nikdy se mu nepovede hladké přistání. Po každém skoku skončí ležící na zemi a jeho zbývající rychlost pro toto kolo klesne na 0. Vyžaduje sladění.

*Inspektorův prsten* Nositeli tohoto prstenu je špatně od žaludku pokaždé, když prodávající, se kterým právě obchoduje, lže o ceně svého zboží.

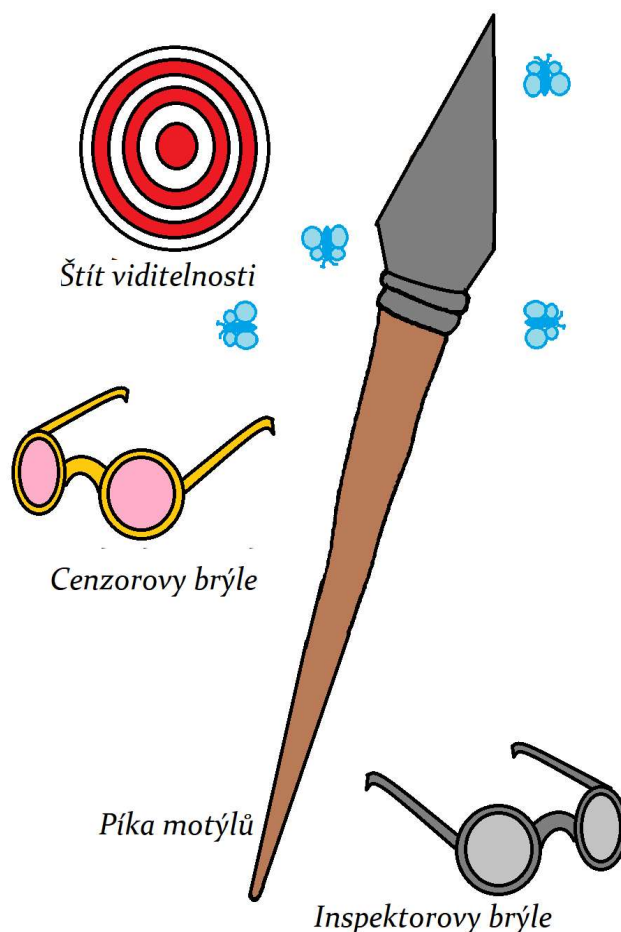
*Nehořící pochodeň* Na této pochodni je vyryt nápis „V nejtemnější hodině zazářím“. Jakékoliv magické i namagické pokusy o zažehnutí této pochodně selžou. Pochodeň se zažehne ve chvíli, když životy jejího majitele klesnou na 0.

*Štít viditelnosti* Kulatý štít pomalovaný soustřednými červenými a bílými kružnicemi. Přidává +3 k OČ. Ve tmě či mlze svítí červeným světlem jako by na něj bylo sesláno kouzlo světlo. Není nijak zasažen kouzlem neviditelnost.

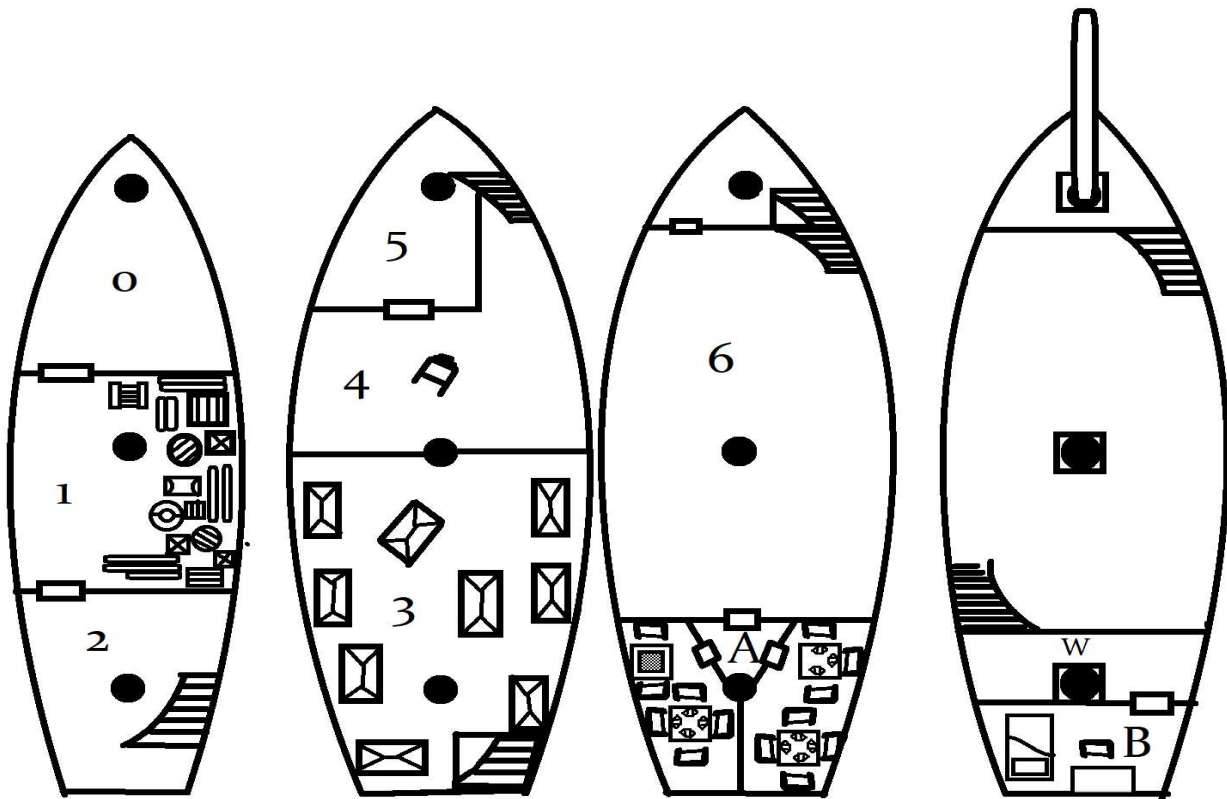
*Zkrášlující zrcátko* Odraz v tomto zrcadle je o 2k4 let mladší než pozorovatel, má o 2k8 kilo méně, žádné vrásky, modřiny, znaménka, pihy..

*Píka motýlů* Kolem této zbraně neustále poletují iluzorní motýli všech možných barev.

k10	Magická cetka
1	Prsten psychické podpory
2	Cenzorovy brýle
3	Kámen věků
4	Prsten lítostivého zloděje
5	Amulet chromé žáby
6	Inspektorův prsten
7	Štít viditelnosti
8	Nehořící pochodeň
9	Zkrášlující zrcátko
10	Píka motýlů



## Příloha B:



# ASTRA

>orientační plánek<

- o - 9    Jednotlivé "místnosti" lodi
- A        Prostory pro posádku
- B        Kapitánská kajuta
- W        Kormidlo
- Stěžeň