

# Kovářova dcera

Úvodní dobrodružství pro D&D5e  
Používejte na vlastní nebezpečí



Vytvořil:  
Maelik

## Scéna 0: Úvod

Přečtete, nebo vlastními slovy hráčům převyprávějte následující text hráčům následující text:

*Den se již chýlil k večeru když jste dorazili do malé průjezdní vsi jménem Medvědí. Díky relativně vysokému provozu je zde i malý hostinec zvaný U Zeleného draka, ve kterém jste se rozhodli nocovat. Dnes večer je v lokále jen pár místních stejců, jinak je vcelku prázdný. Zatímco se usazujete, venku se rozpršelo. Uvnitř je naštěstí teplo a sucho. Nezbyvá, než si objednat něco k večeři.*

Vykreslená scéna je příležitostí pro hráče k drobnému představení svých postav, prvnímu kontaktu s nehráčskými postavami – jmenovitě servírkou u které je nutné si objednat večeři a případně i nějaké to pití. Nemluvě o možnosti rozhovoru se štamgasty a obecnému hraní svých postav. U této scény není třeba příliš dlouho setrvávat, noeckonců, jedná se jen o představení protagonistů. Ve vhodné chvíli tedy pokračujte k další scéně.

## Scéna 1: Nečekaný host

Přečtete, nebo vlastními slovy hráčům převyprávějte následující text hráčům následující text:

*Dveře hospody se otevřou a do hospody vpadne vážně zraněný muž, člověk. Podle oděvu byste tipovali na kováře. Jednu nohu má zřejmě zlomenou, kdo ví jak se dobelhal až sem. Kromě toho krvácí z rány na čele. Jeho oděv je na několika místech, nasáklý krví. Jeho, nebo cizí, to nelze bez bližší prohlídky určit. Několik strejců jej zvedne ze země a položí jej na lavici. Než se někdo stihne zeptat, s námahou ze sebe vydá: „Unesli ji.“ a, po krátké pause k nabrání sil, dodá „Skřeti mi unesli dceru.“*

Příchozí je, jak jinak, místní kovář. Pokud je v družině postava schopná sesílat léčivá kouzla, má zde příležitost se předvést. Jakmile je kovář přiveden k relativnímu zdraví (zlomenou nohu bohužel postavy na 1. úrovni nevyлéčí), je možné z něj vytáhnout co ví. Kovář ovšem neví o moc víc než že jej před chvílí napadli skřeti, bylo jich asi deset. Proti přesile se neubráníl, skřeti jej zmlátili a pak už viděl jen jak chytli jeho dceru, omráčili ji a odnesli ji kamsi do lesa.

Kovář, jakmile s ním družina začne mluvit její členy požádá o pomoc. V tuto chvíli je naprosto zoufalý.

Tato scéna je úvodem k vlastnímu dobrodružství a zároveň další příležitostí pro sociální hraní své postavy. Pomůžou mu z přesvědčení? Budou chtít nějakou formu odměny? Kovář je v tuto chvíli manipulovatelný, rád slíbí cokoli, jen aby měl svou dceru zpátky doma..

Ať se postavy rozhodnou pro pomoc z jakéhokoliv důvodu, jedno je jisté: Je nutné vyrazit ihned, neboť stopy v dešti brzo zaniknou.

Kovář rád družinu nasměruje ke své kovárně, od které se mohou postavy pokusit sledovat stopy.

## Scéna 2: Na stopě

Přečtete, nebo vlastními slovy hráčům převyprávějte následující text hráčům následující text:

*Najít kovárnu pro vás není větší problém. Nachází se na kraji vesnice, nedaleko okraje lesa. Od lesa ke kovárně a od kovárny k lesu vede množství malých stop. Od chalupy přiléhající ke kovárně vede jediný pár malých stop. Kolem vlastní kovárny je půda rozšlapaná, jako by se tam něco semlelo. Následujete stále celkem dobře čitelné stopy vedoucí do lesa. Les je poměrně nečekaně rozsáhlý a tmavý. S postupující nocí je ještě temnější a je čím dál tím těžší dále sledovat stopu, nejen kvůli nedostatku světla, ale i díky dešti postupně slábnoucí stopě, občas přerušované stopami divé zvěře, nemluvě o nepohodlí z promáčeného oblečení a únavě. Nakonec nezbyvá, než se utábořit. Ostatně, zítra je taky den, a unavení byste nikoho nezachránili. Déšť mezitím ustal, takže jestli nějaké stopy vydržely do této chvíle, vydrží pravděpodobně i do rána.*

Nastává první noc našich dobrodruhů. Je třeba rozdělit hlídky po zbytek noci, rozdělat oheň..a zároveň je to opět trocha prostoru pro hraní postav. Noc jako taková proběhne v klidu a postavy tak úspěšně dokončí důkladný odpočinek.

### Scéna 3: Skřetí hlídka

Přečtěte, nebo vlastními slovy hráčům převyprávějte následující text hráčům následující text:

*Ráno, po rychlé snídani, a sbalení všech věcí vyrazíte znovu na cestu. V denním světle následování skřetí stopy jde mnohem snáze a zanedlouho přijdete na kraj rozsáhlé mýtiny na jejímž druhém konci se tyčí nevysoký kopec a na jeho vrcholu jakási kamenná stavba. Snad dům, možná honosná hrobka. Množství stop naznačuje přítomnost skřetů. Jestli někdo rozbili tábor, jistě je to v té budově na kopci.*

Po obvodu mýtiny, patroluje hlídka. Hlídku tvoří dva skřeti, a jak je skřetům podobné, moc odvahy nesebrali. Nepostupují tedy po okraji mýtiny, ale kus za okrajem, v lese. Ve chvíli, kdy dorazí družina je skřetí hlídka ještě o kus dál, takže o její přítomnosti družina neví a hlídka neví o družině.

Družina se může v zásadě rozhodnout dvěma způsoby. Prvním je, pokusit se skrýt na okraji lesa a pozorovat dění na mýtině, druhý je nějakým způsobem rovnou vyrazit k budově na kopci.

Pokud se družina rozhodne se skrýt a pozorovat mýtinu, nechte každého z hráčů za svou postavu hodit ověření Nenápadnosti. Za oba skřety hoďte ověření Nenápadnosti dohromady. Výsledky těchto hodů запиšte.

Následně si hráči i skřeti si poté hodí na Moudrost(Vnímání). SO tohoto hodu je rovné zapsaným výsledkům hodů. Tj. Aby postavy hráčů zpozorovaly skřety, musí hodit alespoň tolik, kolik skřeti hodili na Nenápadnost. Skřeti zpozorují ty postavy, jejichž ověření Nenápadnosti bylo méně, než hod skřetů na Vnímání. Skřeti opět hází jen jednou za oba.

Kdo neuspěje v hodu na Vnímání je první kolo překvapen. Ostatní jednají. Následuje hod na Iniciativu. Pokud skřeti jednají jako první, pokusí se zaútočit na nejbližší hráčskou postavu, a nehledě na výsledek celý svůj pohyb použijí k pohybu směrem ke kopci. Každé další kolo, nebo, přijdou-li na řadu až po postavách hráčů, použijí svou akci k Úprku. Během 3 kol se dostanou na doslech od stráže u vchodu do budovy a začnou křičet, čímž vzbudí stráž.



### Scéna 4: Před prahem

Kamenná budova na kopci je extrémně zdobená hrobka (na obrázku výše). Dvoukřídlé dveře hrobky jsou z masivního kamene a zřejmě byly zapečetěny a nehnuty celé věky, než je nedávno někdo vylomil. Ať to byl kdokoliv, musel být mnohem silnější než člověk, natož goblin.

U dveří pospávají dva skřeti. Pokud je hlídka nevzburcuje, spokojeně budou spát dál a není problém se k nim připlížit a překvapit je. V opačném případě zaběhnou dovnitř varovat ostatní.

Jakmile se družina vydá dovnitř, přečtěte, nebo převyprávějte následující text: Za kamennými dveřmi je malá plošina, a pak jen schody vedoucí kamsi dolů.

## Scéna 5: Znesvěcená hrobka

Přečtete, nebo vlastními slovy hráčům převyprávějte následující text hráčům následující text:

*V hrobce je tma, vzduch je těžký, vlhký. Je tu cítit zatuchlina, goblini a ještě jiný, silnější puch. Odkudsi z hrobky je slyšet gobliní hlas, rytmicky opakující: Zelsmör spēsnab spáststraz asmuk ongas babsnosp toxu zordas babsnosp.*

### Oblast 2: Obětiště

Uprostřed této místnosti stojí mosazná mísa na které se kdysi pálily obětiny padlým hrdinům. Nyní zde skřeti pálí krysy. Po stěnách jsou vymalovány hrdinné skutky dávno zaniklého řádu Paladinů jehož bojovníci byli rekurtováni jen z řad půlčků. Jsou zde namalovány bitvy proti orkům, zlobrům, skřetům a jiným silám chaosu..všechyn vítězné. Kromě toho se zde nachází i několik skřetů.

Počet skřetůgoblinů, kteří se zde nachází je roven počtu hráčských postav. Pokud se skřetům hlídkujícím u dveří povedlo uprchnout, jsou součástí tohoto množství skřetů.

Pokud družina nečekala a nepozorovala mýtinu a místo toho šli přímo k hrobce, skřeti z patroly vpadnou družině do zad.

Na druhém konci této místnosti jsou vyvrácené kamenné dveře, na nichž kromě motivu paladinů, je vyryt následující nápis:

**PŘISAHÁM, ŽE JSEM ČLENEM DELIMOVA ŘÁDU, DÁVÁM SVÉ SLOVO, ŽE TAJEMSTVÍ MNE VYJEVENÁ MÉ RTY NEPROZRADÍ NIKOMU NEPOVOLANĚMU. NECHŤ ZTRATÍM ŽIVOT A ČEST, JESTLIŽE JSEM SEM PŘIŠEL LOUPIT, NEBO MRTVÉ HRDINY HANĚT A JEJICH KLID RUŠIT.**

## Oblast 3: Chodba

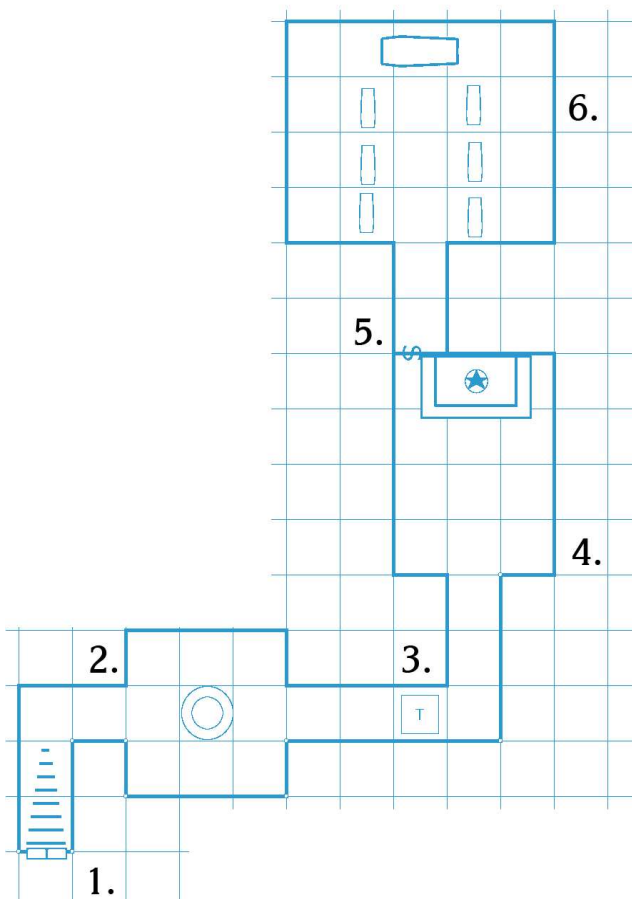
Za vyloženými dveřmi se nachází chodba. V chodbě je past, která vystelí šipku na kohokoliv, těžšího, než průměrný půlčků, nebo skřet. SO nalezení pasti je 12, SO zneškodnění pasti je 10. Při spuštění šipka vystřelí na člena družiny, který jde jako první. +3 k zásahu, při zásahu způsobí 1k6 bodného zranění.

### Intermezzo – krátký odpočinek

V tuto chvíli mohou být postavy hráčů celkem vyčerpané a je tedy vhodné uvažovat o krátkém odpočinku. Pokud to hráče nenapadne, není na škodu jim to navrhnout.

Není moc rozumné zkoušet odpočívat přímo v hrobce. Koneckonců, hned za rohem jsou další skřeti, venku mohou být další hlídky.. Smysl má leda tak stáhnout se z hrobky, skrýt se v lese a odpočinout tam.

Jakmile si postavy odpočinou, mohou přímo pokračovat v průzkumu znesvěcené hrobky.



## Oblast 4: Vnitřní svatyně

Přečtete, nebo vlastními slovy hráčům převyprávějte následující text hráčům následující text:

*Vejdete do místnosti. Je celkem malá až na pár věcí. Poněkud zandalizovaná socha jakéhosi padlého hrdiny, před ní kamenný oltář, skřeti šaman pálicí jakési byliny jejich vůně nalňuje místnost, a kus od oltáře malá klec ve které je směsnána jakási dívka, bezpochyby ta, kterou jste sem přišli zachránit. Na stráži stojí gobr. Zamručí, čímž na vás upoutá pozornost šamana.*

Je na čase hodit si na iniciativu. Šaman se věnuje rituálu, a nezvané hosty nechá na gobrovi. To samozřejmě neznamená, že by nebyl schopen se bránit, pokud by byl zatažen do boje.

Jakmile padne první člen družiny, gobr na ně v hodně lámané obecné zavrčí „Odejděte a váš kamarád žít“.

Jakmile je po boji, je čas prozkoumávat místnost. V místnosti dohromady nic není, tedy kromě naprosto zoufalé kovářovy dcery, klíču od jejího vězení na mrtvole gobra a svatého symbolu jednoho ze skřetích bohů na těle šamana. Možná nějaké ty tretky na obou mrtvolách.

Místnosti vévodí socha půlčíka v plné plátové zbroji na zhruba metrovém podstavci. Na tomto podstavci, skoro u země je asi půl palcovými runami vyryto „Chceš-li mě držet, musíš mne nejprve dát.“

## Oblast 5: Tajné dveře

Dveře se nachází po pravici sochy, lze je objevit úspěšným ověřením pátrání s SO 15.

Otevřou se poté co někdo z hráčů přednese přísahu Delimova řádu, nebo alespoň něco ve smyslu „Přisahám, že nejsem nepřítelem Delimova řádu“/ „Dávám své slovo že jsem nepříšel jako lupič“, atd. Jakmile to někdo přednese, přečtete, nebo převyprávějte následující text:

*Na ta slova se ozve skřípot prastarého soukolí a po pravici mramorového hrdiny se kus zdi odsune a zjeví tak průchod do skryté místnosti..*

## Oblast 6: Hrobka paladinů

*Za skrytým průchodem je rozměrná místnost. V místnosti se nachází šest malých kamených sarkofágů. Na víku každého z nich je vytesaná podoba hobita v plné zbroji. Místnosti vévodí malý podstavec na němž spočívá větší, zdobenější sarkofág. Podoba na jeho víku se shoduje s sochou v předešlé místnosti.*

Pokud postavy hráčů odsunou byť jediné víko, probudí tím nemrtvé strážce hrobky.

Pokud si postavy před průzkumem této hrobky odpočaly, z každého sarkofágu vyleze jeden kostlivec hobití velikosti. Pokud ne, část sarkofágů je rozmlácená a vyleze jen 1 kostlivec na 2 hráče.

Doručením dívky zpět ke kováři scénář končí.

## Odměny a poklady

### Kovářova vděčnost

Kovář není nijak zvlášť zkušený zbrojír ani platněř, vlastně se v tak pokročilých technikách nevyzná. Nicméně, z vděčnosti dá družině celou svou hotovost – 20 zl.

### Sběrný kov

Zbraně skřetů, natož rezavé zbytky zbroje a zbraní, které mají kostlivci samy o sobě nemají moc hodnotu. Nicméně coby surovina jistou hodnotu přece jenom mají. Celkově se dá posbírat 40lb kovu. Málokdo kromě kovářů by však o takovou hromadu kovošrotu měl zájem. Kováři jsou samozřejmě výjimka, ale i ti dají maximálně 1 stříbrný za 5 liber kovošrotu. Pokud mají hotovost na výkup, samozřejmě.

### Vlčí zub

Kostlivec dávno padlého hrdiny, jemuž patří nejzdobnější sarkofág třímá ve svých rukou meč, který ani po staletích neztratil na ostrosti a pevnosti. Průzkum čepele odhalí starodávné runy vyryté do čepele a jílice meče.

Jedná se o krátký meč, jehož hruška je vykována do podoby vlčí hlavy. Nikdy nezrezaví, nikdy se neotupí a proti psovitým šelmám se chová jako meč +1. Jinak je to obyčejný meč.

## Obsah skřetích kapes

Průměrný skřet má kromě zbraně u sebe svačinu, nejčastěji na uhlících pečenou krysu, občas jablko. Občas mají u sebe i nějakou tu zajímavost. Hod' k4. Padne-li 1, u goblina se našel jeden z následujících předmětů:

Malý kus kočičího zlata, zápěstní kůstky, Sušený netopýr, Mince neznámého materiálu (elektra) a původu, vlčí tesák provrtaný a nošený na řemínku, dřevěná hlava hadrové panenky, hrst halucigeních houbiček.

Šaman navíc vládne dřevěnou holí s vidlicovým koncem. Vidlice byla použita k přivázání soví lebky a různobarevných pentlí. Kromě toho u sebe má plátěný sáček se směsí levandule, majoránky a růžových plátků. Kdoví k čemu to mělo být.