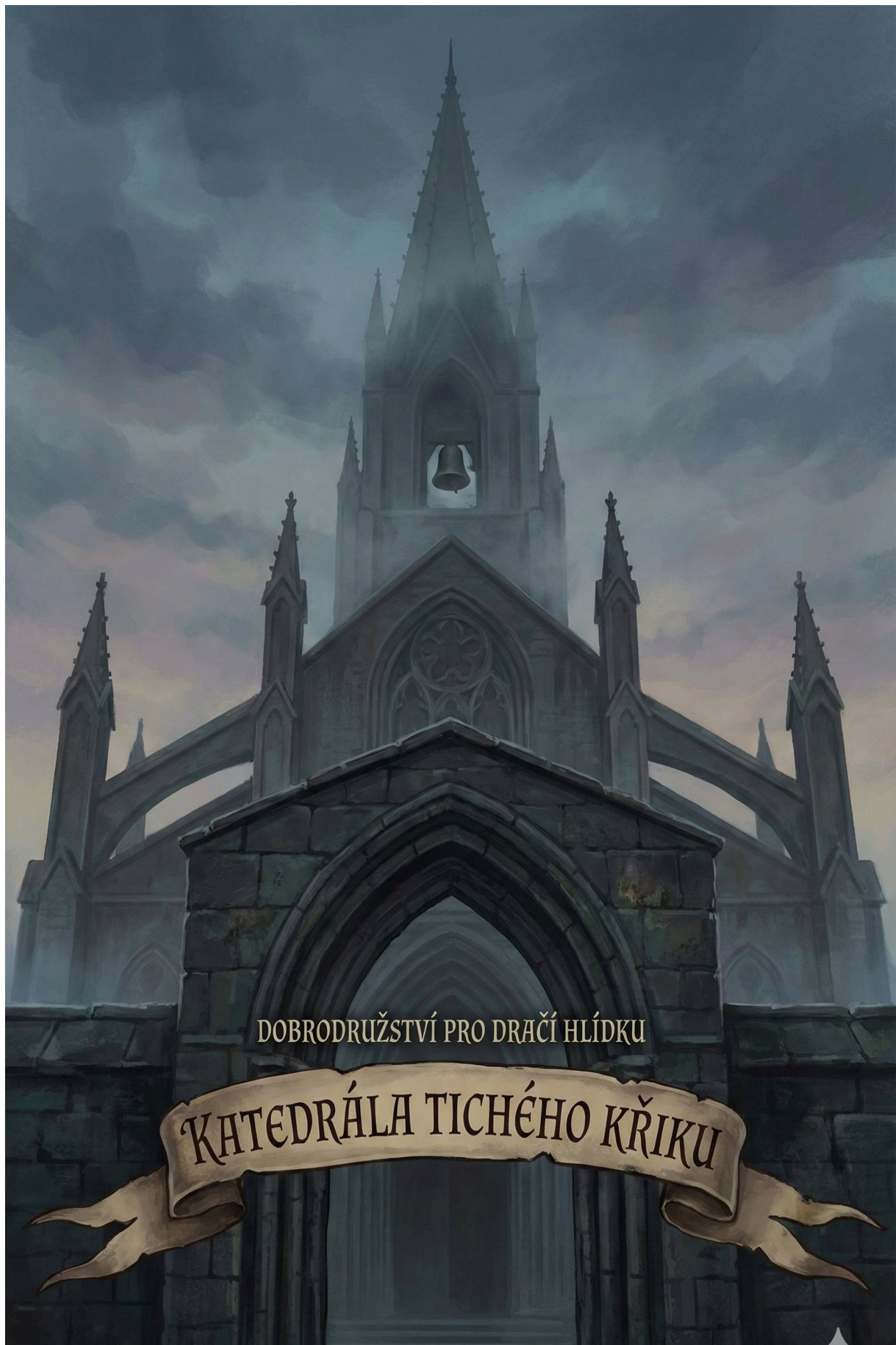




DOBRODRUŽSTVÍ PRO DRAČÍ HLÍDKU

KATEDRÁLA TICHÉHO KŘIKU

Název dobrodružství: Katedrála Tichého Křiku

Systém: Dračí Hlídka **Doporučená úroveň:** 1. úroveň (3-5 postav) obtížnost lze upravit pomocí větších statů nepřátel. **Žánr:** Temná detektivka / Horor / Dungeon Crawl **Délka:** 2-4 hodiny herního času.

I. Úvod pro Pána Jeskyně (PJ) - Pozadí příběhu

Co se skutečně stalo: Řád Stříbrného řetězu (Exorcisté) není tak svatý, jak se zdá. Opat **Valerius** a jeho elitní skupina se nesnažili vymítat demony, ale *spoutat je*. Věřili, že pokud démona uvězní do "čisté nádoby" (člověka), mohou jeho moc ovládat a použít proti jinému zlu. Před šesti hodinami se pokusili o rituál *Transsubstancie Temnoty*. Nádobou byla mladá žena jménem **Eira**, sirotek, kterého vychovali ve sklepení. Rituál se zvrtnul. Eira v agónii uvolnila telekinetickou vlnu, která roztrhala šest kleriků na kusy. Přežil jen jeden – **Bratr Ignácus**, který v poslední chvíli zpanikařil, narušil ochranný kruh a schoval se. Eira, nyní v šoku a částečně posedlá entitou, kterou nazývá "Stín", uprchla hlouběji do starých katakomb pod vězením, které byly před staletími zapečetěny.

Zápletka: Postavy nejsou najaty, aby "zabili monstrum". Jsou najaty, aby **vyšetřily vraždu a našly uprchlíka** dříve, než se o tom dozví veřejnost nebo světská stráž. Řád potřebuje diskrétnost.

II. Hlavní NPC (Cizí postavy)

1. Opat Valerius (Zadavatel)

- **Vzhled:** Vysoký, vychrtlý, tvář jako z vosku, stříbrné oči (slepý, ale "vidí" auru).
- **Povaha:** Chladný, pragmatický, fanatický. Životy jednotlivců pro něj nic neznamenají oproti "Vyššímu Dobru".
- **Role:** Najme postavy. Lže jim – tvrdí, že uprchl "šílený vrah kacíř".

2. Bratr Ignácus (Podezřelý/Svědék)

- **Vzhled:** Mladý novic, hábit zbrocený krví (ne jeho), třese se, koktá.
- **Povaha:** Zbabělec, který se hroučí pod váhou viny.
- **Tajemství:** Ví, že to nebyla vražda, ale sebeobrana. Pokud na něj postavy uhodí (Intimidace/Diplomacie), přizná pravdu o rituálu.

3. Eira / "Nádoba" (Cíl)

- **Vzhled:** Dívka (cca 16 let), potřhaná bílá košile, levitující vlasy, oči černé bez bělma.
- **Chování:** Přepíná mezi vyděšeným dítětem a chladným, vražedným hlasem entity "Stín".

III. Prolog: Půlnoční zvonění

Scéna: Postavy jsou probuzeny nebo vytaženy z hospody uprostřed noci. Jsou odvedeny do Kláštera svatého Jeremiáše. Déšť bičuje gotická okna. V hlavní lodi čeká Opat Valerius.

Briefing (Čtený text):

"Vítejte. Nebudu chodit kolem horké kaše. V podzemí našeho řádu došlo k tragédii. Šest mých nejlepších bratrů je mrtvých. Brutálně zavražděných. Pachatel uprchl do nižších pater – do Starého žaláře. Městská stráž sem nesmí. Potřebuji lidi, kteří se umí ohánět mečem i rozumem a hlavně – umí mlčet. Přineste mi hlavu toho vraha, nebo ho přiveďte živého. Odměna je 50 zlatých pro každého."

Důležité info pro hráče:

- Vrah je údajně "Kacíř se zakázanou magií".
- Musí sestoupit do **Sektoru D** (vězení pod klášterem).

IV. Část 1: Místo činu (Vyšetřování)

Hráči vstupují do **Rituální komory** v prvním podzemním podlaží.

Popis místnosti: Kruhová místnost. Na zemi je pentagram vyrytý do kamene, zalitý stříbrem. Všude je krev. Šest těl leží v nepřírozených polohách – jako by jimi někdo mrštil o zeď obrovskou silou.

Stopy (Hody na Vnímání / Pátrání / Léčitelství):

1. Těla (Léčitelství/Int):

- *Úspěch:* Kosti jsou rozdrčené, ale kůže není proříznutá čepelí. Vnitřní krvácení. Zranění odpovídají nárazu tlakové vlny, ne zbrani.
- *Kritický úspěch:* Některým tělům chybí oči – byly vypáleny zevnitř.

1. Rituální kruh (Magie/Okultismus/Int):

- *Úspěch:* Kruh není určen k vymítání (exorcismu), ale k *vázání* (binding). Stříbro je narušené na jednom místě – tam, kde stál Ignácus.
- *Závěr:* Někdo rituál sabotoval zevnitř kruhu.

1. Kout místnosti (Vnímání):

- Nalezen kus látky z novicova hábitu a loužička zvratků. Někdo tu sledoval rituál a utekl. (Stopa vede k Ignáciovi, který čeká nahoře, nebo ho najdou zamčeného ve vedlejší cele, kde se schovává).

Interakce: Pokud hráči konfrontují Opata s tím, že to nebyl meč, ale magie, Opat znejistí. Pokud najdou Ignácia, mohou z něj dostat klíč od mučírny a tam se nachází na stole klíč k celám.

V. Část 2: Temné vězení (Dungeon Crawl)

Postavy sestupují točitým schodištěm do **Starého žaláře**. Zde začíná temná atmosféra. Světlo pochodní zde dosvítí jen na pár metrů.

Mapa podlaží (Abstraktní popis pro PJ):

Představ si tvar kříže.

- **Střed:** Křižovatka s propadlištěm.
- **Sever:** Cely pro šílené a čistička (tam se skrývá Eira).

- **Východ:** Mučírna (sklad vybavení).
- **Západ:** Zatopená část zde se ukrývá Ignac (přístup do stok).
- **Jih:** Vstup (schodiště).

Setkání a Pasti:

1. Chodba šepotu (Past)

Stěny jsou porostlé podivným mechem.

- **Efekt:** Každý musí hodit na **Odolnost (Vůli)**. Při neúspěchu slyší hlasy svých mrtvých příbuzných nebo obětí. Postava dostává postih -1 na všechny hody pro příštích 10 minut kvůli rozrušení.

2. Strážci klidu (Boj)

V chodbách nehlídají lidé, ale **Ghoulové** (bývalí vězni, kteří se živí zbytky magie a masa).

- **Počet:** 3 Ghoulové.
- **Taktika:** Útočí ze stínu. Snaží se postavy povalit a odtáhnout.

Statistiky Ghoulů (1. úroveň):

- Životy: 12
- Útok: Drápy (+2) – Zranění 1k6+1
- Obrana: 10 (tuhá kůže)
- Speciální: *Mrtvolný jed* – při zásahu past na Odl, jinak postava zvrací (nebojuje 1 kolo).

3. Mučírna (Loot & Lore)

Místnost plná skřipců a železných panen. Na stole leží deník vrchního inkvizitora.

- **Deník:** *"Subjekt 44 (Eira) vykazuje neuvěřitelný potenciál. Její strach krmí Stín. Musíme ji zlomit, aby nádoba praskla a my ji mohli znovu složit."*
- **Předměty:** 2x lektvar léčení (střední), svazek klíčů od cel, stříbrná dýka (+1 proti nemrtvým/démonům).

VI. Část 3: Finále – Hlubina

Hráči sledují stopy (krev, bosé nohy, chlad) do **Severního křídla**. Zde je velká cisterna na vodu, nyní vyschlá, sloužící jako aréna.

Scéna: Eira klečí uprostřed. Kolem ní levitují kameny a kusy dřeva. Pláče, ale její stín na zdi se směje a je dvakrát větší než ona.

Dilema: Z chodby za hráči se vyřítí **Opat Valerius** se dvěma strážemi (rytíři řádu). Opat křičí: *"Zabijte tu věc! Hned! Než se to dostane ven!"*

Hráči mají na výběr:

1. **Poslechnout Opata:** Zaútočí na Eiru. Bude to těžký Boss Fight. Opat jim pomůže.

2. **Chránit Eiru:** Pochopili, že je oběť. Musí bojovat proti Opatovi a jeho strážím, zatímco Eiru uklidňují (Sociální skill challenge).
3. **Utéct:** Nechají je se pozabíjet navzájem (špatný konec, Eira uteče do města a zabije stovky lidí).

Varianta A: Boj s Eirou (Posedlou)

- Eira neútočí fyzicky. Používá telekinezi.
- **Životy:** 25
- **Útok:** *Psychický výkřik* (na všechny v dosahu 5m, zranění 1k4 + past na Int, jinak omráčení).
- **Útok:** *Vrh předmětem* (+4 na zásah, zranění 1k6+2).
- **Fáze 2:** Po ztrátě 50% životů Stín převezme kontrolu. Zvýší se obrana, začne sát životy dotykem.

Varianta B: Boj s Opatem (Ochrana nevinné)

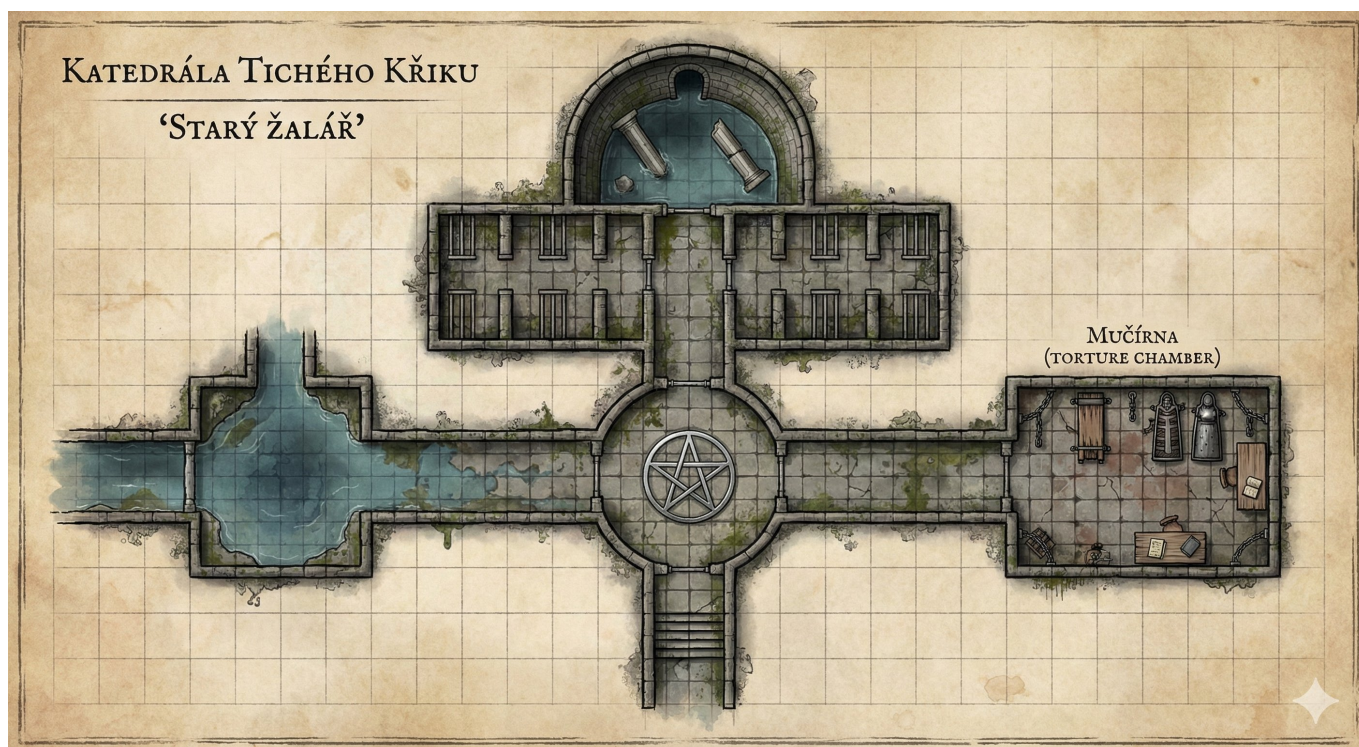
- Hráči musí přesvědčit Eiru, aby bojovala s nimi, nebo ji krýt.
- **Opat Valerius (Kněz 3. úrovně):**
 - Kouzla: *Slovo bolesti*, *Ochranný štít*.
 - Zbraň: Palcát.
- **2x Řádivý Rytíř:**
 - Těžká zbroj, meč a štít.
 - Taktika: Blokuji postavy, aby Opat mohl kouzlit.

Rozuzlení Varianty B (Nejlepší konec): Pokud hráči porazí Opata a uklidní Eiru (úspěšné ověření Charismatu/Empatie), Stín se stáhne zpět do jejího podvědomí. Eira je vyčerpaná. Hráči ji mohou propašovat z kláštera pryč. Získají v ní mocného, ale nebezpečného spojence do budoucna.

VII. Vizuální přílohy

1. Mapa podzemí

Vizuál: Starý pergamen, okraje ohořelé. **Styl:** Top-down grid map (mřížka). **Rozložení:** Centrální kruhová místnost s pentagramem. Z ní vede úzká chodba na sever do komplexu vězení. Vězení má chodby do tvaru kříže. Cely jsou malé, s mřížemi. V severní části je velká klenutá místnost (Cisterna) s popadanými sloupy. Vše je tmavé, kámen je vlhký, nazelenalý.



2. Ilustrace: Místo činu

Vizuál: Gotická kamenná komora osvětlená jen pár svíčkami na zemi. Uprostřed stříbrný pentagram. V něm a kolem něj leží těla v červených rouchoch, zkroucená do nemožných úhlů. Stíny na zdech jsou dlouhé a hrozné.



3. Ilustrace: Eira (Posedlá)

Vizuál: Hubená dívka v potrhané bílé noční košili. Vznáší se asi 30 cm nad zemí. Kolem ní levitují malé kamínky a prach. Její hlava je skloněná, černé vlasy jí zakrývají obličej, ale skrz ně

září dvě fialové/černé oči. Za ní se na zdi rýsuje stín, který má rohy a drápy, ačkoliv ona sama je nemá.



VIII. Odměny a Zkušenosti

- **Zkušenosti:** Za vyřešení záhady (beze zbraní) bonus +200 zk. Za každého ghoulu +50 zk. Za Opata/Eiru +300 zk.
- **Předměty:**
 - *Valeriův pečetní prsten* (hodnota 30 zl, ale usvědčující důkaz).
 - *Kniha Stínů* (zakázaná kniha, dává bonus k okultismu, ale riziko šílenství).
 - Zlaté mince z klášterní pokladnice.

Podrobný scénář (Rozšíření pro PJ) - Jak vést hru

Zde jsou klíčové dialogy a popisy (flavor text), které můžeš číst hráčům, abys dosáhl požadované délky a atmosféry.

Scéna: Příchod do žaláře

"Vzduch zde dole je těžký a chutná po železe a plísni. Slyšíte jen kapání vody, které v ozvěně zní jako odpočítávání času. Schody pod vašimi nohama jsou ohlazené tisíci kroky těch, kteří se už nikdy nevrátili nahoru. Když se vaše pochodeň rozhoří, světlo dopadne na stěnu – je do ní vyryto stovky čárek. Někdo tu počítal dny... nebo oběti."

Vedlejší scéna: Nářek zazdřeného mnicha

Umístění: Spojovací chodba mezi Sektorem cel a Mučírnou (Sektor Východ). **Postava:** Duch bratra Tobiáše (bývalý kronikář řádu, zavražděn před 50 lety, protože odhalil temné praktiky předchůdců Opata Valeria).

1. Atmosférický úvod (Čtený text pro hráče)

"Jak postupujete chodbou, teplota prudce klesá. Vaše dechy se mění v obláčky páry. Plameny vašich pochodní a luceren se zmenší na polovinu a zmodrají. Ztichne i kapání vody. Místo toho slyšíte jiný zvuk. Tichý, rytmický a zoufalý.

Škráb... škráb... škráb.

Zvuk vychází ze stěny po vaší levici. Kámen je tam jiný, novější než zbytek chodby. A pak se to stane. Ze zdi se začne formovat poloprůsvitná postava muže v mnišském rouchu. Je zády k vám. Klečí a holýma rukama, z nichž mu odpadá maso až na kost, drásá kámen před sebou. Nevšímá si vás. Neustále opakuje jedno slovo: 'Veritas... Veritas... (Pravda)'."

2. Mechanika setkání

Hráči mají několik možností, jak reagovat. Duch je v tuto chvíli v tzv. „Smyčce utrpení“. Nevnímá okolí, jen prožívá svou smrt.

A) Útok (Špatná volba)

Pokud hráči zaútočí (zbraní nebo kouzlem), duch se okamžitě otočí. Jeho tvář je zkřivená hrůzou, ústa má sešitá drátem.

- **Reakce ducha:** Vykřikne (psychický útok).
- **Efekt:** Všechny postavy v dosahu 5 metrů si hodí na **Past: Odolnost (nebo Vůle) ~ 12**.
 - *Neúspěch:* Postava utrpí 1k6 psychického zranění a je **Vyděšená** (postih -2 na všechny hody po dobu 10 minut).
 - *Úspěch:* Poloviční zranění.
- **Výsledek:** Duch zmizí a hráči nic nezískají.

B) Ignorování a průchod kolem

Duch si jich nevšímá, ale jakmile projdou kolem něj, „chlad“ jimi projede. Každý ztratí 1 bod Magenergie (nebo 1 Život, pokud nemají magii) vlivem vysátí životní síly.

C) Interakce a vysvobození (Správná volba - Detektivní přístup)

Hráči si musí uvědomit, že duch něco hledá nebo na něco upozorňuje.

- **Hod na Vnímání / Pátrání (Past 10):** Postava si všimne, že duch neškrábe náhodně. Škrábe spáru kolem jednoho konkrétního kamene.
- **Hod na Historii / Náboženství (Past 11):** Postava pozná, že mnich nemá rituální jizvy současných Exorcistů. Je to někdo ze „staré školy“. Slovo *Veritas* je heslo starých kronikářů.

Řešení: Hráči musí **fyzicky pomoci** duchovi vyndat kámen, na který ukazuje, nebo se k němu začít modlit/uklidňovat ho (Kněz/Alchymista).

1. Pokud se postava dotkne zdi v místě škrábání: Duch přestane, otočí se na postavu, ale neútočí. Jeho prázdné oči se podívají na kámen a pak postava ucítí v hlavě myšlenku: *"Je to tam. Musí to vědět."*
2. Postava musí vypáčit kámen (Hod na Silu, Past 10).
3. Pod kamenem je dutina.

3. Odhalení a Odměna

Jakmile je kámen odstraněn, duch Tobiáše se ukloní, jeho podoba se rozjasní a on se rozplyne ve světle, čímž místnost oteplí. Hráči cítí přívál naděje (**Obnoví si 1k4 ztracených životů nebo se zbaví únavy**).

V dutině naleznou: Ztrouchnivělý kožený tubus a v něm **Tobiášovo doznání**.

Obsah svítku (Handout pro hráče): *"Já, bratr Tobiáš, zazdívám tuto pravdu, neboť mé dny jsou sečteny. Opat (předchůdce) lhal. Démoni nejsou vyháněni zpět do Pekla. Jsou chytáni. Krmí je naším strachem. Viděl jsem stín pod klášterem, není z tohoto světa, je to hlad... hlad, který nikdy nekončí. Pokud toto čteš, nevěř stříbrnému řetězu. Jediný způsob, jak zrušit vazbu, je zničit Nádobu, nebo vyslovit Pravé Jméno démona. Jméno je... [text je zde nečitelný, rozmazaný krví], ale začíná slabikou MAL..."*

Bonusová informace: Tento svitek dává hráčům +2 bonus k vyjednávání s Opatem Valeriem na konci hry (mohou ho vydírat) nebo jim dá náповědu, že Eira (Nádoba) může být zachráněna, pokud démona osloví jménem (hráči budou muset zbytek jména najít v knihovně nebo v deníku v Mučírně).

4. Statistika Ducha (pro případ boje)

Pokud by se to zvrhlo, zde jsou staty pro **Dračí Hlídku (1. úroveň)**. Je to silný protivník, hráči by měli utéct.

Bratr Tobiáš (Zoufalý duch)

- **Životy:** 15 (ale je imunní vůči běžným zbraním - zranění mu dělají jen kouzla, oheň, svččená voda nebo stříbro).
- **Obrana:** 14 (nehmotnost).
- **Útok:** *Mrazivý dotek*
 - Útočné číslo: +3
 - Zranění: 1k6 chladem + postava musí uspět v hodu na Odolnost, jinak jí ztuhnou svaly (postih -2 k Obratnosti na 2 kola).
- **Speciální schopnost:** *Kvílení* (jednou za boj, viz výše v sekci A).

Tipy pro PJ:

- Při popisu zvuku škrábání skutečně klepejte prsty o stůl.
- Když duch zmizí po vyřešení hádanky, popište, jak se jeho "sešitá ústa" roztáhnou do úsměvu a stehy prasknou, ale nevytéká krev, jen světlo. To dodá scéně vykoupení.

Mechanika: Strach a Přičetnost

Pro tento temný scénář doporučuji zavést mechaniku **Stresu**.

- Každá děsivá scéna (mrtvolý, ghoullové, Eira) vyžaduje hod na Vůli.

- Pokud selžou 3x, postava získá **Dočasné šílenství** (třes rukou - postih k útoku, nebo paranoia - nemůže být léčena ostatními).

