

A person in winter gear stands on the edge of a snow-covered cliff. The background is a dark blue night sky filled with numerous white stars and a bright, glowing orb in the upper right corner. The overall scene is serene and wintry.

NOC PŘED ZIMOCEMI

Jednorázové vánoční dobrodružství
pro pět zlých postav na 5. úrovni

ÚVOD

TENTO PŘÍBĚH JE JEDNORÁZOVÉ VÁNOČNÍ DOBRODružství určeno a vyváženo pro skupinu pěti postav na 5. úrovni. Scénář je pro Zlé/Neutrální postavy a je určen pro samostatné hraní; skrz tento příběh mohou hráči obdržet příležitosti, které by mohly vykolejit vaši delší kampaň.

Tohle dobrodružství je vyváženo a sestaveno podle pravidel 5. edice, ale pro jednoduchost úprav není svázáno se specifickým světem.

Koná se v rozlehlém středověko-fantaskním prostředí v chladné Severské oblasti.

PREMISA

Hráči jsou najati morálně pochybnou výrobnou hraček k infiltraci Santovy dílny. Budou štědře odměněni, pokud ...

- Zjistí, jak Santa distribuuje své hračky
- Vyřadí, nebo lépe, ukradnou prostředky výroby
- (Bonus) Zabijí Santu

POPIS SVĚTA

Svět není šťastné místo. Výlet na venkov znamená roztrhání na cucky smečkou příšer. Dobrý měsíc je, když bolestivě zemře pouze jeden nebo dva vesničani. „*Být živ a zdrav*“ znamená, že stále máš polovinu zdravých zubů. Není podivem, že děti jsou zde houževnatí, cyničtí prevítí.

Zeptejte se jakéhokoliv dítky, jestli je Santa skutečný a vysmějí se vám do obličej: „*no jistě, že není*“, načež přijdete o svůj měsíc.

Zato rodiče, ti ví lépe...

Zimococe byly vždy dnem oslav, dnem, kdy se nejbližší shromáždí kolem ohně, aby pili, jedli a veselili se. Ale dárky, ty zůstávají záhadou. Ještě nedávno se překrásné dárečky, sladkosti a sušenky začaly objevovat v každém domě napříč zemí, všechny podepsány Santou. Každé ráno Zimoc, bez výjimky. Většina lidí tyto dary zbožňují a přijímají je jako požehnaní, ale jsou tu i jiní, jimž vznikla konkurence...

ZAČÍNÁME

Je noc před Zimocemi. Jsi schoulen ve velkém kamenném klenutém průchodu pět pater vysoké věže. Vítr kvílí a hustá chumelenice ti zamezuje dohled na víc jak pár metrů. Na dveřích mosazná deska oznamuje...

Šťastorádova Společnost Hraček A Tabáku
Hlavní Sídlo Severního Regionu
Město Mrazodrž

Tvůj pohovor začíná za 5 minut a z toho malého hloučku dalších kreatur (ostatní hráči) usuzuješ, že nejsi jediný, kdo byl vybrán pro tuto práci. Co děláš?

Autor: jmanc
Překlad: adbu
Sazba: Chyba
Korekce: adbu, Pan Bača



SCÉNA 1: ŠŤASTORÁDOVA SPOLEČNOST HRAČEK A TABÁKU

RECEPCE

ZDI TU ZDOBÍ MOTIVAČNÍ PLAKÁTY A REKLAMY na pochybné Šťastorádovy produkty. Obzvláště vás zaujme reklama na panenku, co „opravdu kouří cigarety“. Znuděně vyhlížející recepční si kouskem křídly cosi zapisuje do hliněné tabulky.

Recepční je lhostejná k jakýmkoliv plkám, nezaujatá postavami. Zapiše si jejich jména a povolání (hráči se mohou popsat) a rozdá jim připínací cedulky s nápisem „Ahoj, mé jméno je..“. Po rozdání tabulek jsou hráči nasměrováni k výtahu (tažen skupinkou goblinů vydávající zvuky výtahu) do vrchního patra.

KANCELÁŘ QUENTINA ŠŤASTORÁDA

Velký malovaný portrét usměvavého muže ve fialovém obleku držící svazek pestrobarevných balónků zabírá většinu pravé stěny, malinká plaketa pod ním obsahuje...

Zakladatel
Quentin Šťastorád Starší, Šťastorádovy rodinné hračky a spol.

Zadní stěna místnosti je celá zabraná obřím oknem skrz jež vidíte pouze kolem foukající sněh. Jediný kus nábytku je zde tmavý mahagonový stůl, na kterém je precizně srovnaný stoh pergamenů, kouzelná Newtonova houpačka a hliněná deska. Před vámi je ten nejšedivější muž, jakého jste kdy viděli.

Tohle je Quentin Šťastorád Junior, ambiciózní korporátní podnikatel. Chvilí pohovoří s hráči pro trochu RP představení postav a poskytne krátký souhrn úkolu. Obchází však tu část o zabití Santy, místo toho popisuje „*jak důkladně dosáhnout vašeho KPI*“.

Vysvětlí, že poslal zvědy do Santova domu na Severním pólu, ale žádný z nich se nevrátil. Dostal pouze velmi stručné poznámky skrz kameny poselství:

- vstup leží v ledovcové trhlině
- oblast hlídají létající stvoření
- vrchol ledovce chrání posvátný ostnatý drát a cukrové miny
- něco nejasného o území nikoho

Každému hráči předá 250 zl. jako platbu předem. Dalších 750 zl. dostanou po dokončení úkolu.

Varuje je, že pokud zdrhnou s těmi 250 zl., vystaví zbylých 750 zl. jako odměnu za vaši hlavu.

Hráčům dá jednu hodinu na pořízení potřebného vybavení na nedalekém náměstí (volitelné; viz Dodatek), načež se vrátí do věže, kde budou teleportováni korporátními mágy na severní pól. Pro navrácení dostanou hráči zakletou sněhovou kouli, již mohou zničit pro vytvoření dočasného portálu (1 minuta) do Mrázodrze.



SCÉNA 2: SEVERNÍ PÓL

VSTUP

PO OKAMŽITÉM PŘESUNU SE VÁM POSKYTNE pohled na snůh a led. Před vámi se táhne ledová pláň, ostrý vítr kvílí, je tma, vaše cesta je osvětlená pouze hvězdami, úplňkem a neuvěřitelně krásnou polární září. Zhruba kilometr před vámi se tyčí stovky metrů vysoký ledový útes, přerušen pouze širokou zubatou trhlinou. Před vstupem do trhliny vidíte mnoho postav. Zdá se však, že se nepohybují.

Je zde zhruba 50 postav v úhledných řadách. Po bližším prozkoumání hráči zjistí, že to jsou sněhuláci. Ověření dovednosti prozradí, že většina z nich jsou pouze velké hroudy sněhu, až na tři blízko trhliny, jež se zdají odlišnější.

Hráči se mohou pokusit proplížit kolem, ale bude to velmi obtížné. Pokud se jim to nepovede, nebo to zcela ignorují, pozdraví je největší ze sněhuláků.

Vršek ledovce je v podstatě neprůchozí. Je hlídán létajícími stvořeními (viz Sobolet) a je propleten pastmi.

Po přiblížení si všimnete, jak se největší z postav roz-pohybuje. Obrátí na vás svůj sněhový obličej a vidíte, že má oči z uhlí, mrkev místo nosu, 3 modré drahokamy na jeho hrudi a dvě ruce z větví. Na tváři má široký úsměv.

Představí se jako „Frosty“ a nebude hned nepřátelský. Vesele hráče pozdraví a řekne jim, že Zimoce jsou až zítra, že si budou muset na dárky ještě chvíli počkat.

Má poblíž dva poskoky, oživlé sněhuláky, kteří však zůstávají skryti mezi ostatními sněhuláky. Hráči je mohou objevit po zdárném ověření Vnímání (SO 18).

Frosty nabádá hráče k odchodu, aby nezkazili kouzlo Zimoc. Pokud rychle neodejdou, je čas na hod na iniciativu.

Pokud už hráči objevili oba poskoky, připojí se ihned k boji s Frostym. Jinak je přidejte do iniciativy a pokusí se o překvapivý útok (s výhodou) na hráče nejbližší jim na začátku jejich tahu.



SCÉNA 3: SLUJ ZIMOČNÍCH SVĚTÝLEK

VSTUP

PO VSTUPU DO TRHLINY SPATŘÍTE DLOUHÝ PRŮCHOD. Ze začátku široký, avšak postupně se zužující až do malého bodu, ze kterého se line jemné světlo. Ač je průchod převážně potměný, místama jej osvětlují éterické Zimoční lucerny. Po chvíli cesty vpřed se hluk větru ztlumí. Je nahrazen mnohem zlověstnějším zvukem. Hluboké, tiché dunění, jako by se pohyboval led.

Kousek ledu spadne seshora, kde zahlédnete létat stíny nějakých stvoření. Nezdá se, že by vás zatím spatřili. Zato ledové stěny se velmi pomalu přibližují k sobě. Musíte spěchat, jelikož nemáte moc času než se tato sluj uzavře zcela.

Tahle sekce je závod s časem.

Můžete jej provést několika způsoby, který nejvíce pasuje vaší skupině...

- Série ověření Plížení při běhu skrz sluj
- Zápas s opravdovým časovým limitem. (např. 3 minuty za nepřitele)
- Narůstající hrozba zranění padajícím ledem za kolo
- Jednoduchý boj proti soboletům v dlouhém průchodu.

Podle toho, jak se jim daří, je můžete vystavit jednomu (jednoduché) až čtyřem (smrtící) soboletům.

Na konci sluje vidíte odkud vychází to slabé světlo. Skrz trhlinu v ledu (zhruba 10 stop široká a 20 stop vysoká) vidíte jemné světlo a můžete zahlédnout slabě padající sněh. Zdá se, že jste našli vchod do Santovy jeskyně.



SCÉNA 4: SANTOVA JESKYNĚ

PO PRŮCHODU SKRZ TRHLINU SE ATMOSFÉRA ihned mění. Jste v nádherné jeskyni osvětlené hřejivým zlatým světlem. Kouzelný sníh zlehka padá z odkudsi vysoko nad vámi.

Sněhem pokryté stalaktity a stalagmity tyčí ze země a visí ze stropu.. ne nutně v tomto pořadí. Plot z pruhovaných cukrátek lemuje kamennou cestu, která vede ke středu jeskyně, kde stojí obří Zimoční strom, zde se cesta rozděluje do čtyř směrů. Vzduch tu voní po mátě a skořici.

Nad vámi, zelený prapor se stříbrnými znaky, visí mezi dvěma stala ... mezi dvěma šutry. Je to napsané v gnómštině.

VÍ, KDY SPÍŠ
VÍ, KDY BDÍŠ

Na konci krátkých cestiček vidíte tři perníkové chaloupky, uprostřed zadní stěny jeskyně stojí vysoký kamenný oblouk, v němž se vzduch leskne jak vodní hladina. Na všech místech vidíte malé cedulky, které, jak se zdá, jsou vyrobeny z čokolády s karamelovou polevou ve tvaru dalších gnómských znaků.

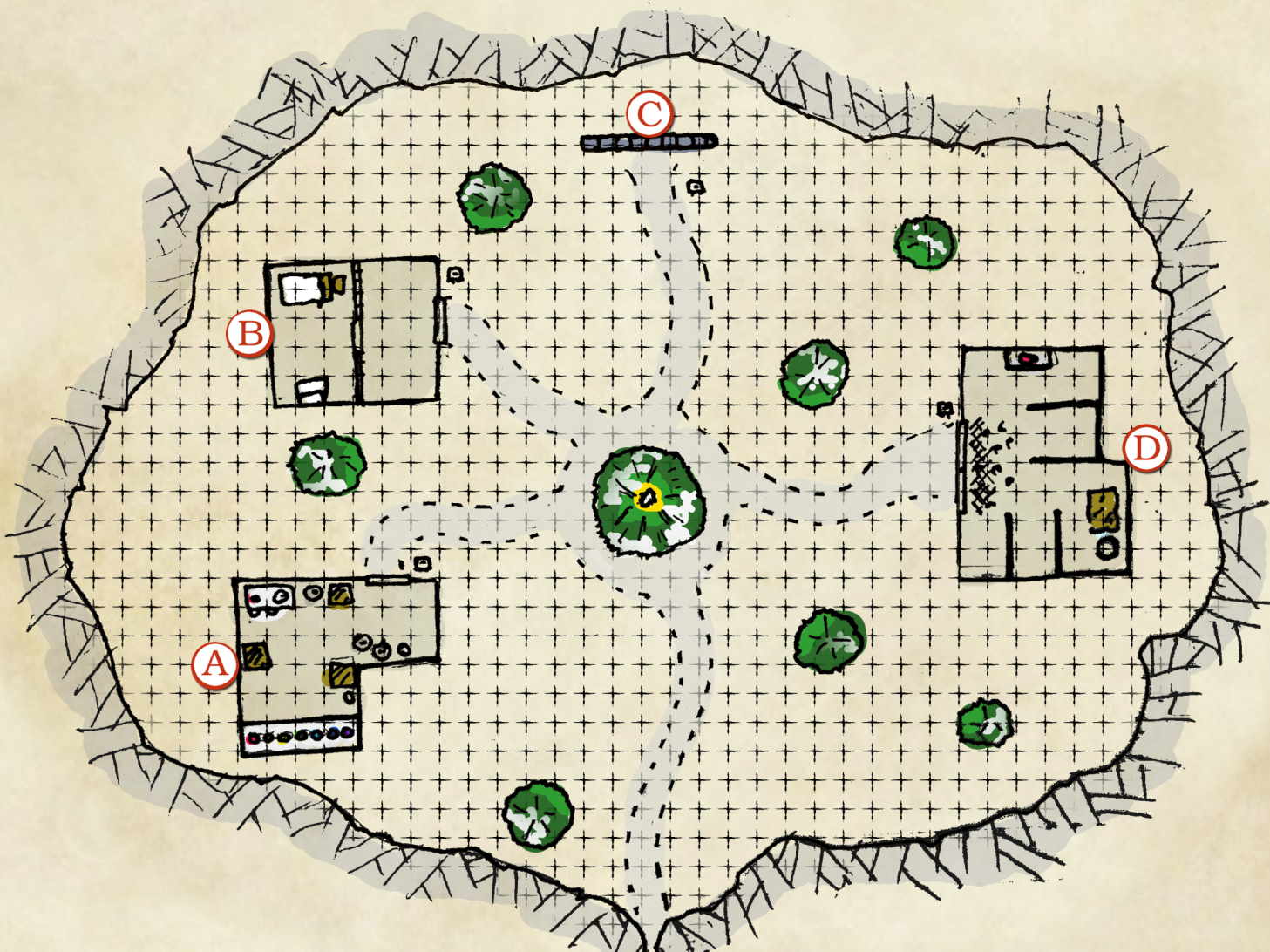
Santova sušenková laboratoř (A)
Ho Ho Hladomorna (B)
Portál do Santovy dílny (C)
Soboletí stáje (D)

V této oblasti je vše rozmarné a kouzelné, ale důkladný průzkum je odměněn odhalením stopy korupce; plesnivý perník, vše vypadá sešle, cítí hladavý pocit něčeho zlověstného.

Pokud hráči hledají dárečky pod stromem, můžeš jim nabídnout žertovný poklad (volitelné; viz Dodatek)

Tohle je ideální místo pro odpočinek, pokud si hráči potřebují obnovit prostředky po předešlých bojích. Pokud si zdřímnou, mají zvláštní a děsivé sny. Podrobnosti si po probuzení ale nepamatují.

Nezdá se, že by v chaloupkách byl jakýkoliv pohyb .. prozatím. Co děláte?



A) SANTOVA SUŠENKOVÁ

LABORATOŘ

Zdá se, že to odtud vychází ty lahodné vůně. Zvláštní stroje obklopují zdi této malé perníkové chaloupky. Pytle cukru, skořice a mnoho neznámého kouzelného prachu jsou na sobě navršeny v krabicích a na policích. V zadní části místnosti je v řadě vyskládáno sedm stříbrných táců. Na každém tácu leží malá hromádka sušenek, každá s rozlišným stylem polevy.

Tohle je logická hádanka (viz Sušenková hádanka), nápověda k vyřešení je u Dava Grinche v Hladomorně.

Těžké SO ověření Pátrání nebo odhalení magie napoví, že některé ingredience jsou velmi zvláštní.. zkušené magiči ve skupině mohou určit s vhodným ověřením dovednosti, že se jedná o tekutinu z mozkové tkáně a infuzní esenci vědomí; látky známé pro jejich schopnost ovlivňovat mysl lidí.

Pokud si hráči nedokážou poradit, můžeš jim umožnit rozluštit kousek receptu odhalující jednu z těch „špatných“ sušenek.

B) HO HO HLADOMORNA

Dveře do této budovy jsou zamknuty a na oknech jsou mřížky z cukrátek. Uvnitř vidíte jednu velkou klec zabírající půlku místnosti. V kleci přešlapuje gnóm s jasně zelenými vlasy a šílěným výrazem na tváři.

Tohle je Dave Grinch, Santův vězeň. Je pološílený, iracionální a nepřátelský. Nesnáší Zimoce, nesnáší štěstí, prostě nesnáší všechno dobré, atd.

Jeho kmen zmizel, následoval stopy až sem a věří, že za to může Santa.

Nabídne hráčům dohodu. Pokud ho nechají jít a přinesou mu hlavu Santy, pomůže jim do Santovy dílny a jako odměnu jim vytvoří jakýkoliv předmět si budou přát. Ověření společenských dovedností potvrdí, že Davův kmen je kmen ledových gnómů, divotvůrců, mnoho z nich umí zduplikovat a přepravit předměty, avšak někteří (vůdci kmene) mají schopnost vytvořit hmotu z čiré energie. Každopádně jen jednou za rok. Ironicky, gnómové vidí tuto schopnost jako prokletí, tvoří dárky, ale nesnáší je.

Pokud to z něj hráči dostanou násilím nebo přijmou jeho nabídku, dá jim slovní hádanku, díky které budou moct vyřešit sušenkovou hádanku.

Pokud ho hráči zabijí (umře na jediný úder), naleznou hádanku napsanou na papírku při ohledání mrtvolky.

C) PORTÁL DO SANTOVY DÍLNY

Jemné modré světlo vyzařuje z tohoto kamenného oblouku. Vzduch uvnitř něj se leskne jako mírně rozvlněná studánka.

Hráči mohou projít portálem, ale nic se nestane, pokud první nesnědí tu správnou sušenku.

Prohledáním najdou drobký sušenek na zemi.

D) SOBOLETÍ STÁJE

Vůně sena a jakési čokolády se line z širokých otevřených dveří této budovy. Zevnitř slyšíte chrapot.

Pokud se (potichu) podívají skrz dveře, zahlédnou tři spící sobolety a několik prázdných oddílů. Soboleti zaútočí, pokud budou vyrušeni. (ověření Nenápadnosti SO 12)

Na krku mají cedulky se zvláštními jmény. [Döner, Souvlaki a Gyros]

V zadní straně stájí na vysoké polici mohou zahlédnout malou sošku soboleta s rubínovým nosem. Odhalením magie nebo jen ověřením znalostí ukáže, že je to magický předmět.

Odpovídající SO 16 na ukořistění sošky, selháním začne boj.

Jakmile drží sošku, jednoduché ověření odhalí, že se jedná o divotvornou sošku, jednou za den můžou bonusovou akcí přivolat soboleta Rudolfa na svou pomoc. Zjeví se a z jeho nosu vytryskne rudá zář udělující (4k10) zářivého poškození jednomu cíli, nebo polovinu po úspěšném záchranném hodě na Obratnost (SO 15).



SUŠENKOVÁ HÁDANKA

Sušenka s měsícem umožňuje průchod portálem, Santova čepice dává inspiraci.

Strom, dárek a jmelí srazí hráče na kolena a ztratí (1k4) bodů Intelligence.

Hádanka:

Dvě z nás jsme jen pouhé pamlsky,
tři jiné vezmou ti sílu splnit své závazky.

Zvol si, nechceš-li setrvat zde na věčnost,
čtyři rady ukážou ti cestu přes klenutý most.

První. Ačkoli snaží se proradně před tebou skrývat,
vždy po levé straně těch prostých najdeš je bývat.

Druhá. Ty na obou koncích vzájemně jsou v rozporu,
chceš-li pokračovat vpřed, hledej jinde oporu.

Třetí. Sám jistě odhalíš rozličné jejich tvary i velikost,
avšak ani hvězdy či měsíc nezjeví žádnou hanebnost.

Poslední. Druhá vlevo i ta vpravo rovněž,
nezaměnitelnost jejich po ochutnání nezapřeš.



ŠPATNÁ



BĚŽNÁ



PORTÁL



ŠPATNÁ



ŠPATNÁ



BĚŽNÁ



INSPIRACE

SCÉNA 5: SANTOVA DÍLNA

TAHLE MÍSTNOST JE OBROVSKÁ. NESKUTEČNĚ obrovská. Obří kamenná kupole, téměř půl míle v průměru. Vrchní polovina kupole je začarovaná, že ukazuje hvězdy a polární zář nad ní. Ta samá jemná zlatá zář osvětluje řady a řady malých kamenných oltářů. Všechny směřující ke středu kruhového podstavce, který je vyvýšený uprostřed místnosti.

U každého oltáře sedí gnóm se zamrzlým úsměvem na tváři hledě tupě ke středu. Široká ulička vede skrz tyto kruhy od portálu za vámi až ke středu místnosti. Velká silueta člověka je viditelná na onom podstavci. Je vám zády a zdá se, že je to velmi tlustý, vysoký muž s korunou na hlavě a objemnou róbou kolem sebe. Co děláte?

Jakmile se hráči posunou vpřed, portál za nimi zmizí. Tohoto si všimnou pouze, pokud se ohlédnou zpět. Mohou se pokusit o nenápadné přiblížení, ale .. no tak .. je to Santa .. Ví o nich hned, co vešli do místnosti. Jakmile se dostanou do vhodné blízkosti, Santa se otočí a usměje se.

Santa se otočí přímo na vás a nahlas promluví veselým hlasem.

Ho ho ho .. nazdárek, dítko. Zimoce nejsou až do zítřka!

Santa se pokusí nalákat hráče k podstavci „na dárky“. Ověření Vnímání odhalí, že se portál zavřel... Snažte se o zlověstné / strašidelné podtóny, ale celkově přátelské chování.

Santa na tebe upne zrak, cítíš přítomnost vtírající se do tvé mysli. Něco není v pořádku. Slyšíš křik a realita se poltí, je napadán tvůj samotný zdravý rozum.

Hráč musí uspět záchranný hod SO 15 na Charisma. Selhání znamená, že je hráč pod kontrolou Santy, který započne boj s hráči. Záchraný hod (jednou za kolo na začátku každého kola postiženého hráče), přerušení Santoveho soustředění, nebo poškození kontrolovaného hráče, přeruší hráčovo posednutí.

Selhání: Tvůj zrak se zatemní a pohltí tě šílenství. Hoď si na iniciativu a předej mi tvůj deník postavy.

Úspěch: Prostřednictvím síly vůle přerušíš hlasy ve své hlavě. Hoď si na iniciativu.

Jakmile hráči vyčerpají Santovy životy, uběhne několik minut, možná i KO a vyčerpá se kolem 2/3 hráčských prostředků, Santa padne.

Santa padne, v bezvědomí, koruna mu spadne z hlavy. Gnómové všeho zanechají, do očí se jim vrátí život a v místnosti propukne jásot. Začnou k vám, hrdinným hrdinům přibíhat, ale nedostanou se daleko.

Ozve se nechutný ječivý kovový zvuk z místa, kde padnul Santa. Téměř vás ohluší, jako by byla plnoplátová zbroj trhána stovkami kovových pařátů. Zdá se, že vzduch se před vámi kroučí a třísť. Všechno je špatně. Gnómové vypadají vystrašeně a začnou utíkat ke zdem. Z výkřiků a nářků zachytíte dvě slova: „*Je tady*“.

Z padlé koruny se vynoří svíjející se monstrum, jehož tvar se těžko rozpoznává. Jen černý čmoud a vařící se maso. Ohýbá prostor a světlo, jak se na něj díváte, zaostruje se a rozostřuje jako optická iluze. V jednu chvíli vypadá jako hromada chapadel, následně jako řvoucí obličej, hned na to jako groteskní shluk očí a šlach. Nějakým způsobem je všude kolem vás zároveň i zabírající prostor před vámi. Hlas tohoto stvoření zní jako chraplavý šepot přímo u vašeho ucha, ale bolí to jako kdyby vám křičel do ucha.

Přerušili jste plán.
Připravujeme se na můj příchod do tohoto světa.
Vidím vaše myšlenky.
Nejsme tak odlišní.
Připojte se ke mně a já vás ušetřím.
Nasaďte si korunu.
Ovládněte moc nad Myslí všech.

Monstrum se posune a zdá se, že je k vám blíž. Co děláte?

Ověření Inteligence/Historie prozradí, že se jedná o Ducha Zimoc. Náročný nepřítel, ale jen s částí síly pravého boha. Hráči mohou přijmout jeho nabídku, nebo s ním bojovat. Viz. Závěr, pro možnosti a následky hráčských rozhodnutí.

SCÉNA 6: ZÁVĚR

UÝSLEDEK ZÁVISÍ NA HRÁČÍCH. MAJÍ NĚKOLIK velmi zlých možností k vytvoření jakéhokoliv předmětu, co se jim zlíbí, a následnou distribuci tisíců kopií této položky po celém světě. Přijmutí moci od Ducha Zimoc by nemělo skončit bez následků, takže to klidně udělejte tak podrazácky, jak to uznáte za vhodné.

Mají také možnost vykoupení a to když pomohou Santovi zachránit Zimoce. Ale pokud jsou vaši hráči „zlí“ jako ti moji, Santa už je pravděpodobně mrtvý a umučený, zatímco hráči vedou armádu planoucích děsivých orů do západu slunce...

Pár návrhů, jak by to mohlo proběhnout jsou vysáány níže.

Odmítnou nabídku, zabijí Ducha a nechají Santu živého a zdravého

Santa bude vděčný, jeho záměrem nyní bude zničení koruny a otrockých sušenek, které vyráběl pro vyslání na svět. Místo toho přesvědčí gnómy, aby vyráběli normální hračky a sladkosti jakožto rovnocenní, nikoliv otroci. Zimoce jsou zachráněny! Bude odporovat jakýmkoliv zlým plánům a bude bojovat s hráči, pokud se o nějaké pokusí.

Přijmou nabídku, nasadí si korunu dominance s živoucím Duchem

Hráči dostanou schopnost ovládat myslí lidí, ale budou ihned pod kontrolou Ducha Zimoc, jehož první myšlenkou je zabití Santy.

Pokud toho hráči dosáhnou, musí ihned potvrdit záchranný hod SO 16 na Charisma, a pak znovu pokaždé, když se snaží korunu použít a taky po probuzení.

Po nesplněném záchranném hodu, je koruna nutí provést sérii akcí po 24 hodin. Duch chce založit kult a zotročít svět. +1 je permanentně přidána k SO záchranného hodu. Koruna nemůže být sundána pokud je hráč naživu.

ODMÍTNOUT NABÍDKU, ZABIJÍ

DUCHA A STEJNĚ SI NASADÍ KORUNU

Hráč získá schopnost volně ovládat myslí lidí, počítaje gnómy v místnosti, kteří dokáží duplikovat a teleportovat předměty jednou za rok, taktéž i myslí Santy, pokud je stále naživu. Hráči mají pocit, že z nich koruna vysává sílu. Po (1k10) dnech se Duch Zimoc navrátí i s plánem popsáný výše.

ZABIJÍ SANTU

Gnómové se po tomto činu vyděsí a pokusí se utéct. Nijak hráčům nepomůžou, pokud nebudou donuceni, třeba hodně těžkým ověřením Smlouvání. Pokud se Grinchovi prokáže, že je Santa mrtvý, poskytnete jakýkoliv předmět v rámci rozumných znalostí postavy/představivosti, ne však větší než 5x5 stop. Grinch nedokáže vytvořit myslící bytosti, ale dokáže vytvořit bezduché stroje ve stylu golema.

SPLNÍ ÚKOL A VRÁTÍ SE KE ŠŤASTORÁDOVI

Hráči se mohou vrátit ke Šťastorádovi, pokud si tak přejí a bude jim zaplácena odměna ve výši 750 zl. Mohou smlouvat o dalších 250 zl., pokud zabili Santu.

Nasadíme korunu na hlavu našeho psa / soboleta / Dava

Pokud je Duch Zimoc stále naživu a hráči se rozhodnou, že si nenasadí korunu oni, pokusí se je zabít. Pokud ho zabijí, může být koruna bezpečně sundána do (1k10) dnů.

Kdokoliv nebo cokoliv nese korunu, ji rychle použije, aby dosáhli svých cílů. Soboleti jsou hrdí a pokusí se ostatní donutit, aby je uctívali a nosili jim jídlo. Grinch ji použije, aby jakýmkoliv prostředky zachránil svůj kmen. V jakémkoliv případě by měly být následky pro hráče nepřijemné.



DODATEK: KORUNA

KORUNA DOMINANCE

Divotvorný předmět, legendární (vyžaduje sladění)

Tahle koruna je jednoduchého špičatého designu. Zdá se jak vytesaná z tmavého kamene, ale je překvapivě lehká. Má až 4 dávky, (1k4) dávky se dobíjí na začátku dne. Během nošení můžete dominovat mysl jednoho stvoření, nebo více slabších stvoření v okruhu 100 stop.

Dominovat: Můžete telepaticky vsugerovat jeden jednoduchý úkol, který se pokusí dominovaný subjekt(y) splnit, jak nejlépe dovede. I napříč tomu, že úkol ublíží jemu či ostatním. Vsugerovaný úkol může platit celou dobu aktivace. Pokud vsugerovaný úkol je splněn v kratším čase, efekt končí, když subjekt dokončí úkol, který mu byl zadán. Můžete přesně určit podmínky, například: „*Zaútočíš na prvního nečlověka, který projde těmito dveřmi*“.

Jeden cíl: Můžete zacílit jedno stvoření v dosahu. Pokud je cíl stvoření s nebezpečností 5 a výš, nebo hráč na 5. a větší úrovni, musí si cíl hodit záchranný hod SO 16 na Charisma. Při neúspěchu je cíl dominován na 24 hodin. Při úspěchu nemá koruna žádný účinek a cíl je okamžitě vědom pokusu o ovládnutí.

Více cílů: Můžete zacílit libovolný počet stvoření v dosahu, každé s individuální nebezpečností 4 nebo menší, nebo libovolný počet hráčů, každý na 4. úrovni nebo menší. Tyhle cíle jsou okamžitě dominováni po jeden rok. Nemají žádnou záchranu před tímto účinkem a nejsou si vědomi zdroje jejich ovládnutí.

Kletba: Po navrhnutí úkolu musí nositel hodit záchranný hod na Charisma, prvně se SO 15. Po každém neúspěšném hodu může být jejich sugesce pozměněna (jak nenápadně nebo zjevně si PJ přeje) ku prospěchu cílů Ducha Zimoc, a SO se nenávratně zvýší o 1 pro tohoto nositele. Po dosáhnutí SO 20 může být koruna sundána pouze po smrti nositele. Kouzlo Odstranit kletbu nemá žádný účinek.

DODATEK: KOŘIST

BOTY TELEPORTACE

Divotvorný předmět, vzácný

Jednou za den, jako bonusovou akci, můžeš teleportovat tyto boty na jakékoliv místo v dosahu 60 stop. Ty se ale nepohneš spolu s nimi.

ROH NEVIDITELNOSTI

Divotvorný předmět, vzácný

Jednou za den můžeš zatroubit na tento roh, aby ses stal neviditelným. Musíš pokračovat s troubením, abys zůstal neviditelný. Je slyšet v okruhu 500 stop.

PODPRSENKA VĚČNÉHO OHNĚ

Divotvorný předmět, vzácný

Tento předmět neustále hoří a nemůže být uhašen. Zdá se, že se jedná o sadu elegantního prádla.

ČEPICE PŘESTROJENÍ

Divotvorný předmět, vzácný

Jednou za den, když se klobouku zachce, může na sebe zakouzlit Přestrojení. Kouzlo působí pouze na klobouk a jen klobouk se rozhodne kdy a jak toto kouzlo učiní.

PRSTEN ZVÍŘECÍ PŘEMĚNY

Divotvorný předmět, vzácný

Jednou za den, můžeš změnit tento prsten v náhodné zvíře. Prsten se změní v malou dřevěnou sošku daného zvířete.

SVITEK HROMADNÉHO ZMATENÍ

Divotvorný předmět, vzácný

Tento svitek se zdá být velmi mocným. Vyžaduje ověření SO 50 Inteligence k rozluštění.

HŮLKA NALEZENÍ MAGIE

Divotvorný předmět, vzácný

Drahokam na vršku této hůlky svítí oranžově, když se v dosahu 50 stop nachází magický předmět. Zahrnuje to i samotnou hůlku.

DODATEK: MRAZODRŽ

Tohle je největší město v regionu, ale to nic moc neznamená. Město na vršku kopce je obklopeno kruhovými hradbami se čtyřmi branami; Severní, Jižní, Východní a Západní. Zhruba uprostřed města je malé náměstí, kde se odehrává většina působení. Bard tu zpívá Zimoční koledy, zatímco místní i gardisté přihlížejí se zaujetím.

Na náměstí je kovář, který je zároveň i koželuhem, obchod se smíšeným zbožím, který je zároveň i hospoda, a Helmův chrám. Je tu taky několik obchodníků prodávající své zboží ve stáncích, včetně alchymisty, klenotníka a pár obchodníků prodávající Zimoční stromky a Zimoční sladkosti.

Je známo, že je to houževnaté město s přísnou reputací. Dnes je tu však velmi veselá nálada, jak se lidi připravují na Zimoce. Vůně pečeného masa a kaštanů se line vzduchem.

Obvykle je tohle město plné drsných severských dělníků; práce je zde tvrdá a podmínky neúprosné. Primárním obchodem je lov, sběr a zpracování kostí a slonoviny pro Šťastorádovy hračky.

Zatímco každý má drsný severní přízvuk, téměř každý, koho dnes hráči mívají, mluví vesele a roztomile: „*Ale zdravíčko, souse.*“. Mluví o tom, jak jsou šťastní a veselí, zvláště v tomto jednom dni v roce, kdy mohou zapomenout na všechnu tu oslí plíseň, neštovice, útoky banditů a neustálý strach.

Lidé mohou zmínit jak jsou rádi za jejich zázračné dárky a jak je skvělé, že se Santovi nikdy nic špatného nestalo.

VOLITELNÉ STŘETNUTÍ

MALÝ TOMY

Jakmile vkročíte do obchodu se smíšeným zbožím, všimnete si neskutečně malého človíčka se zlomenou nohou a provizorní berlí jak velmi pomalu počítá měděné mince k zaplacení toho nejmenšího holoubka k mání. Neustále mu budou drobáky padat a bude se plést v počítání. Hráči nemohou být obslouženi, dokud tohle neskončí.

BING CROWSBY

Bard tu zpívá nádherným hlasem a místní se strážnými ho se zájmem pozorují. Je tu velká truhlička naplněná až po vrch různými mincemi (180 zl.) pro místní sirotčinec a nezdá se, že by ji někdo hlídal.

CUKRÁTKO OD DĚCKA

Zahlédnete matku, jak vyjedná s prodejcem lepší cenu za Zimoční stromek. Její dítě je hned vedle ní v proutěném košíku, teple zabalené a šťastně si rozbalující velké lízátko. Vypadá to jako velmi chutné lízátko.

MÍSTA ZÁJMU

KOVÁRNA A KOŽELUŽNA MICHAELA J.

KLADIVÁKA

Malý, ale dobře zásobený obchůdek prodávající standardní zbroje a zbraně. Michael prodává všechny mož-

né jednoduché i válečné zbraně a zbroje v rozumném rozmezí za standardní cenu.

V zásobě uchovává (1k4) +1 zbraní za značnou cenu (750 zl.) zamknuté v zabezpečené skříni. Cokoliv nad 100 zl. je pod alarmem.

TAVERNA A OBCHOD „LEGITIMNÍ BUSINESS“

Tahle velká jednopatrová budova má bar a malý prodejní pult, kde mohou hráči koupit alkohol, jídlo, pití, zásoby a výbavu.

S úspěšným ověřením Vnímání nebo Přesvědčování, nebo promluvením zlodějskou hantýrkou, můžou hráči prodat kradené předměty a dostanou přístup do zadní místnosti černého trhu s následnou nabídkou pochybných předmětů:

- Past na medvědy: (SO 14 ZH na Obratnost, výhoda pro cíl, pokud je past hozena) (50 zl.)
- Otrávená čepel: (1k6 poškození, 3 aplikace) (100 zl.)
- Flashbang: (jeden cíl, hozen jako útok na dálku; nevýhoda další kolo) (50 zl.)
- Boty s čepelemi: (výhoda při lezení po zdech, útok jako bonusová akce 1k4 poškození, -1 sáh rychlost pohybu) (50 zl.)
- Klakson-bomba: (odpoutání pozornosti, dosah 60 stop, SO14 Moudr.) (50 zl.)
- Brýle vidění ve tmě: (nositel dostává vidění ve tmě 12 sáhů, bonusová akce na aktivaci) (100 zl.)
- Kápě nenápadnosti: (výhoda při ověření nenápadnosti) (750 zl.)
- Svitek kouzla Rychlost: (500 zl.)
- Svitek kouzla Neviditelnost: (500 zl.)

BOBOVO BOURÁCKÉ BUMBÁNÍ

Má v nabídce malý výběr zašpuntovaných, neoznačených lahviček. Má jich 10 skladem a každá je za 50 zl. V některých je alkohol, v některých jed a některé jsou užitečné. Hod' (1k6) pro obsah:

- 1 - jed
- 2 - zvláštní nechutná kapalina
- 3 - alkohol
- 4 - obyčejný lektvar (léčení, lezení nebo vidění ve tmě)
- 5 - neobyčejný lektvar (mlžná podoba, mocné léčení)
- 6 - vzácný lektvar (lektvar ohnivého dechu, lektvar síly mrazivého obra)

MÁRVOVY MIMOŘÁDNÉ MAGICKÉ

MEDAILONKY

Prodávají se tu různé drahokamy za (standardní cenu + 20 %) a řadu amuletů, jeden za 100 zl., co mají drobné magické efekty. Hod' (1k6) pro efekt.

- 1 - výhoda na ověření Umění (tanec)
- 2 - vytvoří na obličejí impozantní knírek
- 3 - vlasy začnou dramaticky vlát
- 4 - jednou týdně dávka kouzla Zpráva
- 5 - výrazně sníží výšku hlasu
- 6 - jednou týdně dávka kouzla Divotvorství

HELMŮV CHRÁM

Oltář zde obsahuje jeden lektvar léčení, posvěcenou vodu a darovací schránku, která dnes překypuje mincemi (250 zl. celkem)

Kněží zde mohou kouzlit klerická kouzla do 3. úrovně za poplatek 100 zl./kouzlo.

DODATEK: MONSTRA

SNĚHULÁK FROSTY

Velký výtvar, neutrální

Obranné číslo 12 (přirozená zbroj)

Životy 78 (12k8 + 24)

Rychlost 8 sáhů

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

Imunity vůči zranění mrazivé

Slabost vůči zranění ohnivé

Dovednosti Vnímání +3, Nenápadnost +3

Smysly pasivní Vnímání 13, vidění ve tmě 12 sáhů

Jazyky obecná řeč

Nebezpečnost 5 (1 800 ZK)

Běsnění. Pokud je spojenec zabit, Frosty začne běsnit. V každém kole, kdy Frosty běsní, zaútočí na nejbližší stvoření, jež vidí. K Dvojitému úderu může přidat ránu hlavou (+7 k zásahu, 1k8 drtivé zranění).

Strach z ohně. Pokud Frosty utrhne ohnivé zranění, dostane nevýhodu k jakýmkoliv útokům a ověřením vlastností do konce jeho dalšího kola.

AKCE

Vícenásobný útok. Frosty může použít Dvojitý úder a Mrazivý paprsek ve svém kole.

Dvojitý úder. Útok na blízko zbraní: Dva útoky +7 k zásahu, dosah 1 sáh, sečné zranění 9 (1k10+4) plus 3 (1k6) mrazivé zranění.

Mrazivý paprsek. (3 dávky) Frosty zacílí jedno stvoření do vzdálenosti 6 sáhů. Cíl musí uspět záchranným hodem na Odolnost SO 13, jinak utrhne 10 (3k6) mrazivého zranění a je paralyzován na 1 minutu. Cíl může opakovat svůj záchranný hod na konci každého svého kola. Zranění ohnivým poškozením zruší tento efekt ihned. Pokud je cíl v záchranném hodě úspěšný, nebo pokud efekt skončí, je cíl imunní proti Mrazivému paprsku 1 hodinu.

Sněhové tání. Jako bonusovou akci se může Frosty odpoutat, pokud stojí na ledu nebo sněhu, a roztát se do země a hned se objevit kdekoliv ve vzdálenosti 8 sáhů.

OŽIVLÝ SNĚHULÁK

Střední výtvar, neutrální

Obranné číslo 12 (přirozená zbroj)

Životy 41 (5k8 + 19)

Rychlost 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	9 (-1)	16 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	8 (-1)

Imunity vůči zranění mrazivé

Slabost vůči zranění ohnivé

Dovednosti Vnímání +3, Nenápadnost +3

Smysly pasivní Vnímání 13, vidění ve tmě 12 sáhů

Jazyky obecná řeč

Nebezpečnost 3 (700 ZK)

Strach z ohně. Pokud Sněhulák utrhne ohnivé zranění, dostane nevýhodu k jakýmkoliv útokům a ověřením vlastností do konce jeho dalšího kola.

Bratři ve zbrani. Sněhulák má výhodu k útoku, pokud je ve vzdálenosti alespoň 1 sáh od něj aspoň jeden spojenecký sněhulák, tento sněhulák nesmí být neschopný.

AKCE

Dvojitý úder. Útok na blízko zbraní: Dva útoky +6 k zásahu, dosah 1 sáh, sečné zranění 8 (1k8+4) plus 3 (1k6) mrazivé zranění.

Sněhové tání. Jako bonusovou akci se může Frosty odpoutat, pokud stojí na ledu nebo sněhu, a roztát se do země a hned se objevit kdekoliv ve vzdálenosti 8 sáhů.

SOBOLET

Velké zvíře, neutrální

Obranné číslo 13 (přirozená zbroj)

Životy 60 (8k10 + 16)

Rychlost 10 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	12 (+1)	14 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	8 (-1)

Odolnost vůči zranění mrazivé

Dovednosti Vnímání +5, Nenápadnost +3

Smysly pasivní Vnímání 15, vidění ve tmě **12 sáhů**

Jazyky obecná řeč

Nebezpečnost 3 (700 ZK)

Jako smečka. Sobolet má výhodu k útoku, pokud je ve vzdálenosti alespoň 1 sáhu od něj aspoň jeden spojenecký sobolet, tento sobolet nesmí být neschopný.

AKCE

Vícenásobný útok. Sobolet zaútočí kousnutím a nabráním na paroží.

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: +6 k útoku, dosah 1 sáh, bodné poškození (2k6+4).

Nabrání na paroží. Útok na blízko zbraní: +6 k útoku, dosah 1 sáh, bodné poškození 11 (2k6+4). Při úspěšném útoku musí cíl potvrdit záchranný hod Odolnost S012. Při neúspěchu začne cíl krváčet, 2 (1k4) poškození na konci každého kola cíle, dokud se cíli neobnoví 1 nebo více životů, či pokud cíl nepoužije akci na ošetření rány. Tento efekt může být vícenásobný.

Sněžný dech (obnovení 5-6). Sobolet vydechne mrazivý výšleh v kuželu 3 sáhů. Každý tvor v oblasti si musí hodit záchranný hod na Obratnost SO 12. Když tvor neuspěje, utrpí 16 (4k8) mrazivého zranění, poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

SANTA

Velký humanoid, neutrální zlo (posedlý)

Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)

Životy 134 (16k10 + 46)

Rychlost 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
24 (+7)	10 (+0)	22 (+6)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)

Odolnost vůči zranění mrazivé

Dovednosti Vnímání +8

Smysly pasivní Vnímání 18, pravdivé vidění 12 sáhů

Jazyky obecná řeč, elfština

Nebezpečnost 9 (5 000 ZK)

Zimní Aura. Chladný vzduch krouží kolem Santy, tvor začínající své kolo 1 sáh od Santy utrpí (1k6) mrazivého zranění.

Legendární odolnost. 2x denně, po selhání záchranného hodu se může Santa rozhodnout, že v záchranném hodu uspěje.

Téměř nesmrtelný. Snížením životů na 0, padne Santa do bezvědomí a z jeho hlavy spadne Koruna Dominace, která se jinak dá oddělat pouze použitím kouzla Zruš kletbu kouzelníkem na 9. úrovni.

Legendární akce. Jednou za kolo, po tahu soupeře, se může Santa rozhodnout použít jednu z jeho Akcí. Tato akce se nepočítá k jeho celkovým dvěma akcím.

AKCE

Rychlejší než se zdá. Santa může využít dvě níže zmíněné akce za svůj tah (nesmí však použít 2x tu samou akci za tah)

Hodný či zlobivý. Kouzlo na krátkou vzdálenost: dosah 2 sáhy, 11 (2k10) psychické poškození všem v dosahu, kteří v minulém kole Santu poškodili, 2 (1d4) léčení všem, kteří Santu nepoškodili.

Gnómi střela. Útok na dálku: +7 k útoku, dosah 6 sáhů, 11 (2k6+4) drtivé zranění. Santa telekineticky odhodí gnóma na cíl v dosahu.

Koruna Dominace. Santa se pokusí navázat oční kontakt a ovládnout mysl tvora v dosahu vidění. Cíl si musí hodit záchranný hod na Charisma SO 15, při neúspěchu musí cíl zaútočit, pohnout se nebo zakouzlit trik na cíl, který zvolí Santa.

Úder panděrem. Útok na blízko: +7 k útoku, dosah 1 sáh, 17 (2k10+6) drtivé poškození. Santa zatřese svým panděrem jako mísou žele .. a pak jím rozdrtí svůj cíl.

Zavíření kabátem. Santa se může odpoutat a zmizet zavířením svého kabátu a znovu se ihned objevit na jakémkoliv prázdném místě v rozmezí 4 sáhů. Sněžný dech (obnovení 5-6). Sobolet vydechne mrazivý výšleh v kuželu 3 sáhů. Každý tvor v oblasti si musí hodit záchranný hod na Obratnost SO 12. Když tvor neuspěje, utrpí 16 (4k8) mrazivého zranění, poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

DUCH ZIMOC

Obří zrůda, zákonné zlo

Obranné číslo 16 (přirozená zbroj)

Životy 160 (14k10 + 83)

Rychlost 8 sáhů (teleport)

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	22 (+5)	22 (+5)	22 (+5)

Imunita vůči zranění psychické

Imunita vůči stavům slepý, paralyzovaný, ležící, omráčený

Dovednosti Vnímání +10

Smysly pasivní Vnímání 20, pravdivé vidění 24 sáhů

Jazyky temnobecná řeč, hlubinština, telepatie 24 sáhů

Nebezpečnost 9 (5 000 ZK)

Slabé vazby s tímto světem. Koruna Dominace (nenošena) může být zacílena kouzlem nebo útokem na blízko (OČ 12). Životy 40, zničením koruny vyhostí Ducha Zimoc ihned.

Legendární odolnosti. 2x denně, po selhání záchranného hodu se může Duch rozhodnout, že záchranný hod uspěje.

Legendární akce. Jednou za kolo, po tahu soupeře, se může Duch rozhodnout dominovat cíl v dosahu 12 sáhů. Cíl si musí hodit záchranný hod na Charisma SO 15 nebo bude donucen se pohnout, zaútočit nebo zakouzlit trik.

AKCE

Vícenásobný útok. Duch může využít dvě níže zmíněné akce za svůj tah (může použít 2x tu samou akci)

Psychické chapadlo. Útok zbraní na dálku: +7 k útoku, dosah 3 sáhů, 11 (2k6+4) psychické zranění. Při úspěšném útoku, si musí cíl hodit záchranný hod na Obratnost SO 12, při neúspěchu je cíl sražen k zemi a utrpí 2 (1k4) psychického zranění na začátku jeho dalšího tahu, dokud se nezvedne.

Telekineze. Tohle kouzlo funguje podobně jako trik Mágova ruka, avšak uzvedne až 200 liber váhy v dosahu 12 sáhů. Taky může být použito jako útok na dálku kouzlem, zvedne cíl do vzduchu a hodí ho na libovolný objekt (záchranný hod Inteligence SO 14), utrpí tak 14 (4k6) drtivé zranění, poloviční při úspěchu. Pokud je cíl hozen na jiného hráče, musí si daný hráč hodit záchranný hod na Obratnost SO 12, jinak utrpí 7 (2k6) drtivého poškození, při úspěchu poloviční.

Zkroucení reality. Duch vytvoří svého dvojníka (může být opakováno k vytvoření 4, 8 a 16 kopií) na jakémkoliv místě v dosahu 6 sáhů. Hodte si příslušnou kostkou k určení, který Duch je ten pravý. Ověřením Vnímání SO 14, poškozením pravého Ducha nebo pokud pravý Duch vykoná jakoukoliv (nelegendární) akci, zruší tuto iluzi.