

POSLEDNÍ OPONA





POSLEDNÍ OPONA

Dobrodružství pro čtyři až pět postav na 8. úrovni používající pravidla nejhranější hry na hrdiny na světě.

autor:

KELSEY DIONNE

překlad, sazba:

MAELIK

korektura:

PAN BAČA

Originál dostupný z:

<https://www.thearcanelibrary.com/products/the-horror-within>

Aktuální verze dostupná z:

<http://www.d20.cz/clanky/produkty/posledni-opona.html>

OBSAH

Oddíl	Strana
Pozadí a shrnutí	5
Čaj s hrůzou	6
Zavřeno do odvolání	7
Zvedá se opona	8
Přídavek	9
Zákulisí	10
Magnum opus	11
Sny a přízraky	12
Závěr	13
Dodatek A: Mapy	
Divadlo Monveau	14
Podzemní katedrála	15
Dodatek B: Nové nestvůry	
Zplozenec prázdnoty	16
Š'golgg, Temnota za Oponou	17
Autoři a Poděkování	18



POZADÍ

- **Bernard Gillard** je mladý talentovaný dramatik sponzorovaný divadlem **Monveau**. Monveauská prkna kdysi znamenala svět, ale poslední dvě dekády nebyly k tomuto divadlu zrovna štědré, což se podepsalo jak na jeho stavu, tak na návštěvnosti.
- Bernardova prvotina, *Nitky osudu*, byla oslňující úspěch, a vystřelila ho mezi společenské **hvězdy**. Po ní strávil rok snahou napsat další hru.
- Během této doby začal trávit čas v tunelech pod rozpadajícím se divadlem, hledaje záblesk inspirace v jejích prastarých zdech. Bylo to právě zde, kde našel **svazek**, který se zdál obsahovat všechna tajemství světa.
- Bernard se prokousával záhadami tohoto svazku, dokud jeho mysl nepřeskočila na zcela jiný způsob chápání. Byl mu zjeven pravý účel svazku – jednalo se o **rituál**, jehož cílem bylo přitáhnout do smrtelného světa Prastarého.
- Pod vlivem svého šílenství napsal Bernard za jediný týden další **hru**. Hru, během které byl tento rituál proveden. *Poslední opona*, jak hru pojmenoval, měla opět hvězdný úspěch – a myslí všech, kdo byli svědky příchodu Prastarého, byly nenávratně rozbity.

SHRNUTÍ

- Scénář začíná setkáním hráčských postav s manželkou jejich přítele, který se zúčastnil premiéry *Poslední opony* a **zešlel**. Manželka postavy požádá, aby přišly na to, co se stalo a jestli je možné jeho šílenství nějak vyléčit.
- Postavy se vydají do **divadla** a prozkoumají ho, přičemž naleznou stopy toho, co se tam odehrálo. Můžou taky najít jednu nebo více cizích postav, včetně ztraceného vyšetřovatele, poslaného městskou hlídkou. Tato setkání ale představují riziko pro **duševní zdraví**.
- Hráčské postavy sestoupí pod divadlo a setkají se s Bernardem a skupinou herců, z nichž všichni jsou drženi ve spárech šílenství. Uctívají zde **Prastarého**, Š'golgga, bytost šílenství a požírání.
- Družina musí **porazit** Š'golgga a jeho služebníky, aby osvobodila jeho oběti ze spárů šílenství.

PÁR SLOV PRŮVODCI HROU

Dobrodružství je psáno tak, aby ho bylo možné odehrát s minimální přípravou. Z toho důvodu jsme přehodnotili standardní strukturu, jakou jsou dobrodružství prezentována. Tyto změny jsou:

- Každé střetnutí je právě na jedné stránce.
- Text je rozlámán do odrážkového seznamu se **zvýrazněním** klíčových slov.
- Hyperlinkové **odkazy** na pravidla a statistiky pro rychlé připomenutí.
- Karty nestvůr a karty hráčských postav, pro použití balíčkové metody záznamu iniciativy, jsou vysvětlené na videu **zde**.
- Karty předmětů.
- Stručné popisy místností a oblastí bez dlouhých popisných pasáží. Popisuj přirozeně a tak detailně, jak chceš.
- Orientační mapy pro Průvodce hrou a neoznačené mapy pro použití při hraní online.
- Video procházející celé dobrodružství od začátku do konce, které nalezneš **zde**.

TEMPO A PŘECHODY

Ve většině scén je popsána dramatická otázka. Jakmile je tato otázka zodpovězena, napětí, které bylo ve scéně, pomine. To je tvůj signál, abys scénu pomalu ukončil a přešel k pokračování uvedenému na jejím konci, i kdyby to znamenalo shrnout závěr již rozhodnutého boje, nebo, v případě chytrých hráčů, k jeho přeskočení. Vždy udržuj hru v pohybu k další scéně!

Popisy místností, které zpravidla bývají sáhodlouhými bloky textu, jsou v tomto dobrodružství stručné a konkrétní. Mnozí Průvodci hrou stejně dávají přednost převyprávění popisných pasáží svými slovy podle nálady a úrovně detailů, který vyhovuje jejich skupině. Cokoliv sepsané před oddílem **VÝVOJ SCÉNY** můžeš převyprávět jakýmkoliv způsobem, jaký uznáš za vhodné.

ČAJ S HRŮZOU

Dobrodružství začíná ve velkém univerzitním městě. Postavy sedí ve velkém, knihami obloženém salonu v domě profesora Hirošiho Lenga, známého experta na okultno (v případě potřeby se ho neboj nahradit jinou vedlejší postavou).

Profesorova žena Olivie nabídne každé z hráčských postav čaj a sušenky, načež jí zvlhne zrak. Se slzami v očích poví hráčským postavám, že její muž šel před třemi dny na premiéru *Poslední opony* v divadle Monveau, a když se vrátil, byl jen stěží rozpoznatelným stínem sebe sama.

Zeptej se hráčů, odkud jejich postavy profesora Lenga znají. Pak jim předlož ten nejvhodnější nebo všechny z následujících háček:

NÁVNADA BOHATSTVÍ

Olivie je univerzitní rektorkou a je ochotná nabídnout postavám čestnou profesuru, pokud v divadle naleznou příčinu šílenství jejího muže a případně i lék na něj. Praktickým důsledkem tohoto titulu je volný přístup ke všem knihám v univerzitní knihovně a artefaktům v univerzitní sbírce.

NÁVNADA HRDINSTVÍ

Ve městě rádí zlotřilý kult. Profesorovy znalosti by umožnily městské hlídce zabránit sadistickým plánům tohoto kultu. Pomoc profesorovi Lengovi je tedy pomocí celému městu.

NÁVNADA ZVĚDAVOSTI

Profesor Leng není jedinou obětí divadla Monveau, která potřebuje pomoc. Tucty diváků *Poslední opony* přišly o rozum. Někteří z nich se dosud nevrátili. Městští konšelé si nevědí rady a, poté co tam vyslali vyšetřovatele, kteří se dosud nevrátili, prohlásili celé divadlo za "Zakázanou oblast".

Poznámka překladatele: Šílenství

Během celého dobrodružství se hráčské postavy setkají s událostmi, předměty a nestvůrami, které mají negativní vliv na jejich psychické zdraví. V původním textu bylo toto riziko vyjádřeno pomocí bodů přičetnosti, které postupně ubývaly a náhodnými efekty šílenství, které naopak postavě přibývaly. V překladu jsem se rozhodl tento systém nahradit výrazně jednodušším a elegantnějším systémem pro **Šílenství z Jeskyní a draků**.

Olivie Lengová

ZkD, člověk, **šlechtic**

Ten člověk není můj Hiroši. Co se to stalo s mým ubohým manželem?

Vzhled. Oči napuchlé od pláče. Černé vlasy s trochou stříbra. Perlový náhrdelník.

Činnost. Otírá si oči kapesníkem.

Tajemství. Kdysi byla členkou démonického kultu. Profesor Leng ji z něj zachránil.

NÁVŠTĚVA PROFESORA

- Profesor je ve sklepe, neboť podle Olivie je to jediné místo, ze kterého není slyšet jeho **vřískot**.
- Tlumené profesorovy skřeky je možné slyšet až těsně u těžkého kamenného poklopu do sklepa.
- Profesor je zabalený do plátna. Kožené řemeny mu pevně poutají končetiny. Sedí v rohu, oči upírá kamsi do dálky a ústa neustále vřískají nebo neartikulovaně hrdelně **blekotají**.

VÝVOJ SCÉNY

- Hiroši je šílený a není schopen jakékoliv komunikace. Ani magie nedokáže jeho mysl vyléčit.
- Zvuky, které vydává, připomínají svým rytmem jazyk, nicméně nezní jako jakýkoliv normální jazyk. Pokud některá z hráčských postav zakouzlí **Porozumění jazykům**, rozpozná, že neustále opakuje jedinou větu: „*Za oponou se dívá, hercům napovídá, tma, co v křečích hvězdy požírá*“. Kdokoliv, kdo tuto **větu** uslyší v jazyce, kterému rozumí, musí uspět v Záchranném hodě na Moudrost se SO 8, jinak utrpí 1 Stupeň šílenství.

PŘECHOD

Jakmile jsou hráči připraveni vydat se do divadla, přejdi ke scéně **ZAVŘENO DO ODVOLÁNÍ**.

ZAVŘENO DO ODVOLÁNÍ

Dostanou se hráčské postavy do divadla?

PŘED DIVADLEM MONVEAU

- Průčelí divadla zdobí rozpadající se sloupy a chrliče. Železné mříže zakrývají zašpiněná, půlkruhovitá okna.
- U vchodu je stržený **plakát**, jehož zbytek hlásá: “od Bernarda Gillarda, vycházející hvězdy našeho jeviště”
- Vchodové dveře jsou zatlučené. Přibitá **cedulka** varuje: **UZAVŘENO MĚSTSKOU HLÍDKOU DO ODVOLÁNÍ. NARUŠITELÉ BUDOU ZATČENI!**

VÝVOJ SCÉNY

- Hráčské postavy, které jsou bardy nebo uspějí v ověření Inteligence (Historie) se SO 15, vědí, že **Bernard Gillard** je talentovaný mladý bard, kterého toto divadlo loni zaměstnalo jako scénáristu.
- Za hromadou sutě vedle dveří číhá šílenec jménem **Robalt**. Přede dvěma hodinami uškrtl strážného hlídkujícího před divadlem. V tuto chvíli se spolu s mrtvolou schovává.
- Robalt hráčské postavy uvítá a chvíli si s nimi povídá, než jim představí svého „přítele“ **Garvina**, onoho mrtvého strážného. Postavy, které jsou přítomné tomuto hrůznému odhalení, musejí uspět v Záchranném hodu na Moudrost se SO 14, jinak utrpí 1 Stupeň šílenství.
- Pokud postavy na Robalta **zaútočí**, začne vriskat: „*Pomoc! Chtějí mě zamordovat! Pomoc!*” a pokusí se o útěk. Blízká hlídka doběhne na místo za 1 minutu.
- Hráčské postavy můžou **vytrhat prkna** blokující vchod, pokud uspějí v ověření Síly se SO 18 nebo pokud stráví minutu páčením za pomoci páčidla.
- Hráčské postavy můžou **vyšplhat** po 8 sáhů vysoké zdi divadla úspěšným ověřením Síly (Atletiky) se SO 16. Na střeše je odemčený poklop vedoucí do jedné z lóží divadla.

Robalt

ChZ, člověk, **šlechtic**

Tohle je můj kamarád Garvin. Musel jsem ho zabít, ale už se na mě nezlobí. Že ne, Garvine?

Vzhled. Cáry oblečení z vybraných látek, pomačkaný klobouk.

Činnost. Ptá se Garvina na různé otázky a směje se jeho chytrým “odpovědím”.

Tajemství. Robalt býval výběřčím daní, než ho přítomnost Prastarého připravila o rozum.

HLÍDKA

- **Patrola** sestává z jednoho **veterána** a tří **strážných**. Pokud naleznou hráčské postavy před divadlem, budou vyžadovat vysvětlení. Za žádných okolností však nevstoupí do divadla.
- Pokud si strážní všimnou Garvinova **těla**, pokusí se hráčské postavy zatknout pro podezření z vraždy.
- Jestliže hráčské postavy Robalta zajaly, hlasitě a pyšně se k zavraždění Garvina **dozná**. Patrola ho odvede, ale na rozloučenou postavám řekne, že by měly zmizet dříve, než se vrátí.
- Bez Robalta musejí hráčské postavy přijít na to jak **očistit své jméno**. Možnosti zahrnují použití magie, diplomacii nebo vybrání si laskavosti. Když nic jiného nevyjde, postavy jsou zadrženy, dokud není mrtvola vyslechnuta pomocí kouzla **Mluv s mrtvými**.



PŘECHOD

Pokud postavy vejdou dovnitř skrz hlavní vchod, přejdi do oblasti 1 v **ZVEDÁ SE OPONA**. Pokud se dovnitř dostaly přes střechu, přejdi ve **ZVEDÁ SE OPONA** do oblasti 3.

ZVEDÁ SE OPONA

Zjistí hráčské postavy něco o tom, co se tu stalo?

UVNITŘ DIVADLA

- Vnitřek divadla je osvětlen nástěnnými svícný, ve kterých hoří **Věčný plamen**.
- Stropy jsou 4 sáhy vysoké.
- Není-li uvedeno jinak, všechny dveře jsou odemčené.

OBLAST 1: VSTUPNÍ HALA

- Zářící lustry se odrážejí v naleštěné podlaze.
- Zdi jsou ozdobeny mramorovými sochami herců v dramatických pózách.
- Napravo a nalevo se nacházejí **schodiště**.

OBLAST 2: PRAVÝ BALKON

- Chodba s mramorovou podlahou vede k pravé řadě soukromých lóží, každá z nich má na dveřích pozlacené číslo od 1 do 6.
- Lóže č. 6, umístěná na nejvzdálenějším konci balkonu, má na dveřích navíc cedulku **RODINA MONVEAU**.

VÝVOJ SCÉNY

- Lóže jsou uvnitř 8 stop vysoké a mají výhled na jeviště (oblast 4).
- Uvnitř každé lóže je detail, zvolený kostkou nebo tebou z tabulky **Stopy v lóžích**.
- Uvnitř lóže č. 6 je **tělo** (viz č. 4 z tabulky **Stopy v lóžích**).

OBLAST 3: LEVÝ BALKON

- Chodba s mramorovou podlahou vede k pravé řadě soukromých lóží, každá z nich má na dveřích pozlacené číslo od 7 do 12.
- Lóže č. 12, umístěná na nejvzdálenějším konci balkonu, má na dveřích navíc cedulku **DRAMATIK**.

VÝVOJ SCÉNY

- Lóže jsou uvnitř 8 stop vysoké a mají výhled na jeviště (oblast 4).
- Uvnitř každé lóže je detail, zvolený kostkou nebo tebou z tabulky **Stopy v lóžích**.
- Uvnitř lóže č. 12 je program (viz č. 8 z tabulky **Stopy v lóžích**) a na stropě je odemčený **poklop** vedoucí na střechnu.

STOPY V LÓŽÍCH

2k8	Stopa
2	Zlatý prsten se smaragdem (za 80 zl).
3	Lektvar neviditelnosti , schovaný v rohu.
4	Tělo půlelfa, který si vyloupl oči. Každá postava, která ho spatří, musí uspět v Záchranném hodu na Moudrost se SO 15, jinak utrpí 1 Stupeň šílenství.
5	Skládací papírový vějíř s obrázkem páva na vnější straně. Na vnitřní je krví napsáno: „Svíjející se chuchvalec“.
6	Poloprázdná láhev absintu.
7	Jemná vrstva popela na všem uvnitř této lóže.
8	Program hry o 3 aktech: 1. Los, 2. Obětování, 3. Přivolání.
9	Tělo lidské ženy s obličejem staženým do nepřirozeného úsměvu. Každá postava, která ji spatří, musí uspět v Záchranném hodu na Moudrost se SO 15, jinak utrpí 1 Stupeň šílenství.
10	Divadelní kukátko s prasklými sklíčky.
11	Krabice kvalitních doutníků (za 50 zl).
12	Stříbrný medailonek, který ukrývá portrét Olivie Lengové.
13	Bílá maska, která zakrývá jen půlku obličeje.
14	Ukousnutý prst, na kterém je stále pečetní prsten
15	Brož zaštitění , zakopnutá pod židli.
16	Odporný symbol vyškrábaný na zeď, žhnoucí jako řeřavé uhlíky. Každá postava, která ho spatří, musí uspět v Záchranném hodu na Moudrost se SO 15, jinak utrpí 1 Stupeň šílenství.

PŘECHOD

Pokud postavy přejdou do hlediště, přejdi na **PŘÍDAVEK**.

PŘÍDAVEK

Dokážou postavy porazit Zplozence prázdnoty?

OBLAST 4: JEVIŠTĚ A HLEDIŠTĚ

- Řady polstrovaných židlí čelí vyvýšenému **jevišti**, před nímž je mělká prohlubeň pro muzikanty. Sametová opona je zatažená.
- Na obou stranách jeviště visí ve výšce 8 sáhů nad zemí dva obrovské lustry. Jejich zář osvětluje černé lepkavé **symboly** pokrývající jeviště.
- V hledišti je usazeno šest **mrtvol**, jejichž tváře zatuhly ve výrazu smrtelného děsu.
- Nalevo a napravo od jeviště jsou dveře.

VÝVOJ SCÉN

- Hráčské postavy, které prozkoumají **těla** a uspějí v Ověření Moudrosti (Lékařství) se SO 15, dokážou určit, že zemřely na infarkt. Použití **Mluv s mrtvými** má za následek to, že mrtvolky začnou plakat, blekotat, mumlat a křičet, stále uvězněné v šílenství, které naplňovalo poslední chvíle jejich života.
- Hráčské postavy, které mají zdatnost v Mystice, dokážou rozluštit obecný význam **run** na jevišti. Jejich účelem je přivolat bytost zpoza Vnějších sfér.
- Jakákoliv postava, která se pokouší **runy** přečíst, musí uspět v Záchraném hodu na Moudrost se SO 8, jinak utrpí 1 Stupeň šílenství.
- Tři kola poté, co hráčské postavy vstoupí do oblasti 4, se vzduch náhle ochladí a z kruhu vylezou tři **zplozenci prázdnoty**.

Boj

Když se **zplozenci prázdnoty** poprvé objeví, každá hráčská postava musí uspět v Záchraném hodu na Moudrost se SO 15, jinak utrpí 1 Stupeň šílenství.

PŘECHOD

Pokud postavy projdou oponou nebo jedněmi z dveří vedle jeviště, přejdú do oblasti 5 v **ZÁKULISÍ**. Můžou se taky vrátit do oblastí 1–3 v **ZVEDÁ SE OPONA**.



ZÁKULISÍ

Pomůžou hráčské postavy Hildreth a dozvědí se od ní něco užitečného?

OBLAST 5: ZÁKULISÍ

V nepříliš osvětleném prostoru za jevištěm se nachází několik místností.

OBLAST 6: SKLAD KULIS

- Nábytek, kulisy krajiny a materiál na výrobu dalších vyplňuje tuto místnost od podlahy ke stropu.
- Odkudsi z místnosti se ozývá tichý hlas, který si cosi brouká.

POKLAD

Hráčská postava, která uspěje v ověření Moudrosti (Vnímání) se SO 16, si na jedné z políček všimne lahvičky **Nejpevnějšího lepidla**.

VÝVOJ SCÉNY

- V této místnosti se skrývá členka městské stráže jménem **Hildreth**. Brouká si se zavřenými očima a rukama přes uši. Najde ji kdokoliv, kdo pátrá po zdroji broukání.
- Hildreth nedokáže pod vlivem svého **šilenství** vidět dveře, ať už zavřené, nebo otevřené. Pokud má možnost opustit, musejí ji hráčské postavy přesvědčit, aby prošla “zdí”.
- Pokud jsou hráčské postavy k Hildreth laskavé a pomůžou jí opustit sklad kulis, rozpovídá se o tom, co ví (viz níže).

CO HILDRETH VÍ

- Do muzea vešla spolu se dvěma dalšími **vyšetřovateli**, Percivalem Wintersem a Rose Elkhornovou. Přes dva dny je neviděla.
- Když dorazili, herci i s dramatikem **prchli** kamsi do zákulisí.
- Domnívá se, že pod divadlem budou nějaké tajné **chodby**, ale neví, kde je vchod.
- Právě prozkoumávala dramatikovu **kancelář**, když se na ni vrhla blekotající břečka plná očí a zubů, což ji přimělo schovat se ve skladu.
- Mrtvoly v hledišti viděla, ale není si jistá příčinou jejich smrti.



Hildreth Frondová

ZkD, půlork, **veterán**

Jsmo v pasti! Už se odsud nedostaneme!

Vzhled. Šedý plášť a brož městského vyšetřovatele. Dva postříbřené kly.

Činnost. Kýve se dopředu a dozadu a brouká si dětskou písničku.

Tajemství. Chce odejít z města a někde si koupit malý statek.

OBLAST 7: SKLAD KOSTÝMŮ

Na figurínách a věšácích jsou šaty, kostýmy příšer a rozsáhlá sbírka klobouků, kabátů a jiných oděvů.

PŘECHOD

Hráčské postavy se můžou přesunout do oblastí 8–10 v **MAGNUM OPUS** nebo se vrátit do oblasti 4 v **PŘÍDAVKU**.

MAGNUM OPUS

Dokážou hráčské postavy najít cestu do tunelů pod divadlem?

OBLAST 8: ŠATNA

V místnosti se nacházejí zrcadla, kostýmy a toaletní stolky.

Na zemi se třpytí stopa jakéhosi růžového slizu, jakoby od obřího slímáka, který se procházel sem a tam.

VÝVOJ SCÉNY

Odporně zapáchající **sliz** byl zanechán **blekotajícím tlamáčem**, který se tu před nějakou dobou procházel. Hráčské postavy můžou určit, že pochází od nepřírozeného tvora, úspěšným Ověřením inteligence (Příroda) se SO 15.

OBLAST 9: DRAMATIKOVA KANCELÁŘ

V zadní části místnosti se nachází stůl pokrytý listy pergamenu, kalamáři a knihami.

Poličky jsou nacpané knihami a další knihy leží na zemi nebo jsou vyrovnané do značně nestabilně působících komínků.

VÝVOJ SCÉNY

- Bernardovy osobní **poznámky** jsou na jeho **stole**. Dá se z nich vyčíst jeho zoufalství nad neschopností najít další nápad na hru, objev svazku v tunelech pod divadlem a jeho pád do šílenství, poté co v něm začal číst. Jeho poslední záznam je, že dokončil své velké dílo, Poslední oponu a „osvobodí mysl“ všech, kdo tuto hru shlédnou.
- Na stole se též nachází **svazek**, který Bernard našel v tunelech. Postavy zdatné v Mystice ho můžou prostudovat a zjistit, že popisuje složitý rituál, který má přivolat bytost nazvanou **Š'golgg**, neboli **Temnota za Oponou**. Pokaždé když postava pročítá tuto knihu, musí uspět v Záchraném hodu na Intelligenci se SO 15, jinak utrpí 1 Stupeň šílenství.
- Postavy, které místnost důkladně prohledají, naleznou pod hromadou knih ukrytý **poklop**.

POKLAD

Hráčské postavy si můžou odnést **Bernardův svazek**, viz Svazek v oddíle **ZÁVĚR**.

OBLAST 10: ŠATNY

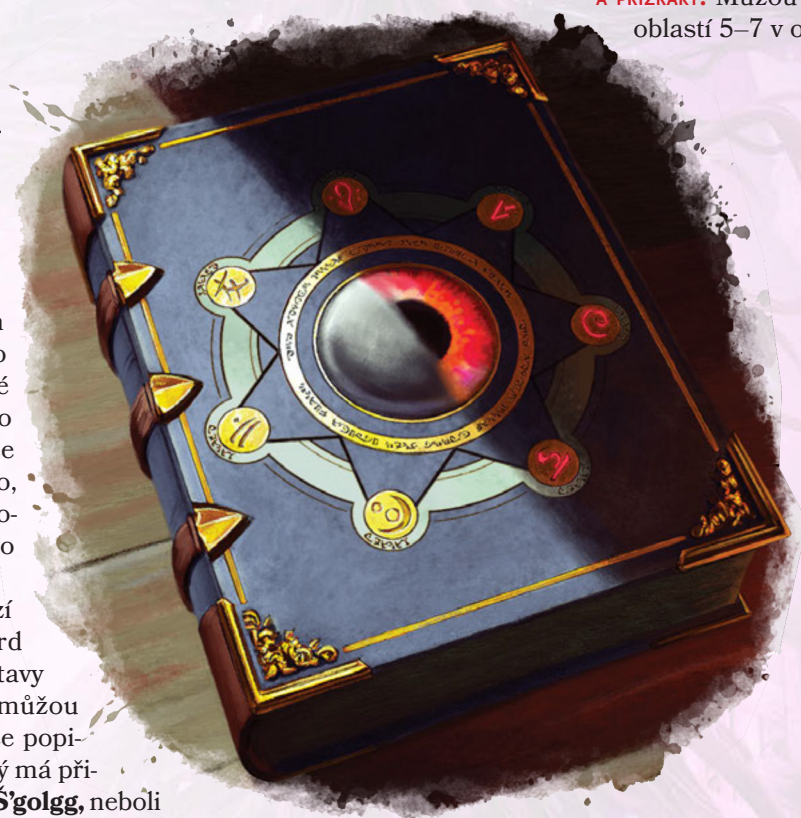
Velké zrcadlo v této místnosti je pokryto pavučinou prasklin.

VÝVOJ SCÉNY

Postava, která se dívá do **zrcadla**, spatří svůj odraz, který se ale po chvíli začne měnit v cosi nestvůrného. Tato postava musí uspět v Záchraném hodu na Moudrost se SO 8, jinak utrpí 1 Stupeň šílenství.

PŘECHOD

Pokud postavy projdou poklopem, přejdi do oddílu **SNY A PŘÍZRKY**. Můžou se taky vrátit do oblastí 5–7 v oddíle **ZÁKULISÍ**.



SNY A PŘÍZRAKY

Dokážou postavy porazit Š'golgga?



OBLAST 11: PODZEMNÍ KATEDRÁLA

- Pod divadlem se rozprostírá drolicí se síť **tunelů**. Pradávné zdívo naznačuje, že se jedná o první budovy a ulice tohoto města, pohřbené časem.
- Po hodině putování se tiché chodby otevřou do 12 sáhů vysokého prostoru podzemní **katedrály**. Nad sloupy a oblouky se tyčí zaprášená barevná okna.
- V čele katedrály se nachází tucet zahalených postav s pochodněmi, které stojí před svějícím se **chuchvalcem** čiré temnoty. Recitují neznámá slova a klaní se oné obživlé temnotě.
- Po zemi se plazí dvě hromady jakéhosi růžového **slizu**. Na každé z nich jsou tucty očí a úst, které mnohohlasně, ale ne souzvučně, blekotají tatáž slova.

VÝVOJ SCÉNY

- Jakmile hráčské postavy vejdou do katedrály, **Š'golgg** si jich díky svému mimozrakovému vnímání **všimne**. **Bernard**, jeden ze zahalených, se otočí, zamává na ně a přizve je ke klanění se velkému Š'golggovi.
- Ostatních 11 uctívačů jsou **herci** *Poslední opony*.
- Dvě hromádky slizu jsou **blekotající tlamáci** – vše, co zbylo z Hildrethiných společníků.

BOJ

- **Blekotající tlamáci** se snaží zabránit hráčským postavám v přiblížení se k Š'golggovi. Ke zpomalení pohybu postav používají schopnost Zrůdná zem.
- **Š'golgg** začne tím, že použije Rozpuštění jako Bonusovou akci a Legendární akci, aby ze svých kultistů, Bernardem počínaje, vytvořil další blekotající tlamáče.
- Herci klečí s hlavou u země. Každý z nich má statistiky **Prostého obyvatele**.
- Pokud Š'golgg zemře, zemřou s ním i všichni blekotající tlamáci.

PŘECHOD

Jakmile je boj rozhodnut, přejdi do **ZÁVĚRU**.

ZÁVĚR

DIVÁCI PREMIÉRY

- Jakmile pomine Š'golggův vliv, každý, kdo přišel shlednutím *Poslední opony* o rozum, se zotaví a navrátí do svého původního duševního stavu.
- Hráčské postavy, které mají 4 a méně Stupňů šilenství, si vyléčí všechny body šilenství.
- Profesor Leng přijde k rozumu. Jeho manželka je nadšená a splní svůj slib jmenovat hráčské postavy **čestnými profesory**.

SVAZEK

- Bernardův svazek si hráčské postavy můžou nechat. Je to zlý **artefakt**, který funguje jako **Rukověť jasného myšlení**, s tím rozdílem, že o svou magii po prostudování nepřijde. Kdokoliv ji použije, získá jeden těžký projev šilenství, který lze odstranit jen kouzlem **Přání**. Jedna postava může mít z tohoto Svazku užitek jen jednou.
- Tento Svazek obsahuje i složitý **rituál** k povolání odporností, které žijí na vnějším okraji Jsoucna. Přesná povaha takového rituálu je na Průvodci Hrou.

MĚSTSKÁ HLÍDKA

- Pokud postavy pomohly **Hildreth**, městská hlídka jim odpustí jakékoliv přestupky, kterých se v rámci tohoto dobrodružství dopustily. Dokonce i spálí veškeré záznamy případných minulých zločinů v tomto městě.
- **Robalt**, který byl jedním z diváků *Poslední opony*, se udá hlídce, pokud ho už nezatkla. Nakonec je propuštěn, když vyjde na světlo, že jednal pod vlivem hry, ale pocit viny ho neopustí a bude vůči hráčským postavám cítit dluh.

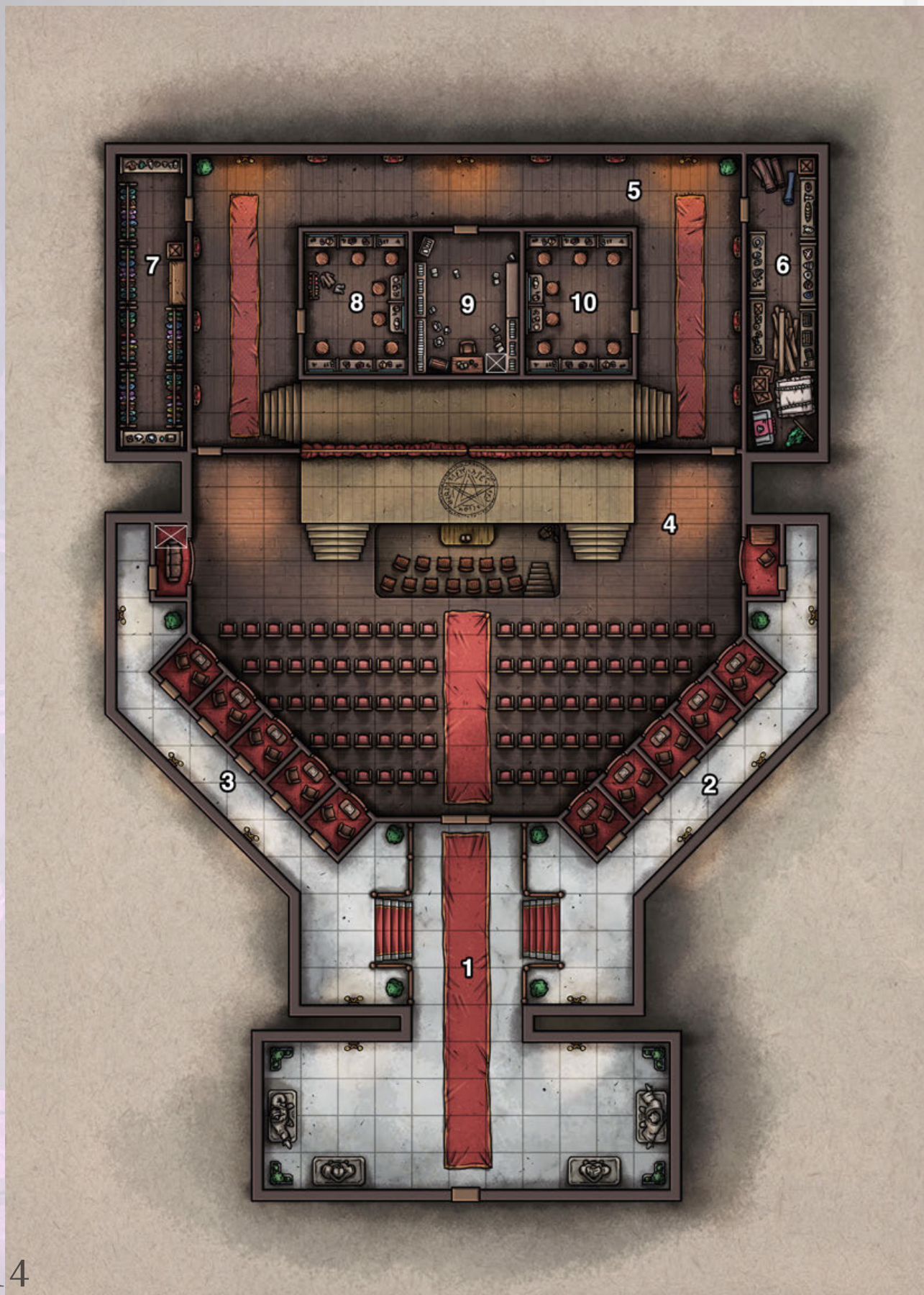
NÁMĚTY NA DALŠÍ DOBRODRUŽSTVÍ

- Pro postavy, které ukončily dobrodružství s 5 nebo 6 Stupni **šilenství**, je potřeba nalézt někoho dostatečně mocného, aby je vyléčil.
- Hráčské postavy mají nyní volný přístup ke knihám a artefaktům ve vlastnictví knihovny. Kdoví jaká zapomenutá **tajemství** se můžou ukrývat v hlubinách univerzitních archivů?
- Š'golgg byl sice jeden z méně mocných Prastarých, ale jeho zničení nešlo pozornosti těch mocnějších. Hráčské postavy jsou nyní součástí **snů** Snících Starších, a odpornosti procházející se mezi hvězdami po nich můžou začít pátrat...
- Profesor Leng se po čase obrátí na hráčské postavy, neboť ví, že přestály skutečný děs. Ve městě řádí nový **kult** a jen hráčské postavy ho můžou zastavit.
- Pokud postavy stále mají **Bernardův svazek**, dříve nebo později se o tom doslechnou osoby a organizace, které jsou ochotny zaplatit za jeho získání jakoukoliv cenu. Hráčské postavy se můžou rozhodnout svazek zničit, ale jen tak to nepůjde. Koneckonců, svazek obsahuje střípek samotného Š'golgga...



DODATEK A: MAPY

DIVADLO MONVEAU





DODATEK B: NOVÉ NESTVŮRY

ZPLOZENEC PRÁZDNOTY

Zplozenci vypadají jako strakatá hrouda masa velikosti zlobra, ze které vyrůstá čtveřice končetin připomínajících kosu. Pomocí kroutících se chapadel se pohybují vpřed za jediným cílem: co nejrychleji k tobě dostat své kosy připomínající paže a rozsekat tě na kaši.

Hvězdní poutníci. Zplozenci prázdnoty putují mezi chladnými skalisky hlubokého vesmíru a pátrají po žilách nerostných surovin nebo slabších tvorech, na nichž by utišili svůj hlad. Jejich kosu připomínající paže a přísavkovitá chapadla jim pomáhají udržet se na letících asteroidech, zatímco tráví svůj poslední úlovek.

Cizácké vědomí. Zplozenci prázdnoty jsou překvapivě inteligentní a oportunističtí. Občas dokonce uzavřou spojenectví s jinými zplozenci stejné velikosti a síly – to aby nikdo z nich nemohl ty druhé porazit a pozřít.

ZPLOZENEC PRÁZDNOTY

Velká zrůda, Chaotické Zlo

Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)

Výdrž 85 (10k10 + 30)

Rychlost 8 sáhů, létání 12 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	8 (-1)	12 (+1)	8 (-1)

Imunity vůči zásahům Blesková, Chladná, Ohnivá

Smysly Vidění ve tmě 24 sáhů, Pasivní vnímání 12

Jazyky telepatie 24 sáhů

Nebezpečnost 4 (1 100 ZK)

Cizácké tělo. Zplozenec prázdnoty nepotřebuje dýchat.

AKCE

Vícenásobný útok. Zplozenec prázdnoty zaútočí dvakrát čepelovitými pažemi.

Paže. Útok na blízko zbraní: +5 k Útoku, dosah 1 sáh, jeden tvor. Sečný zásah za 12 (2k8 + 3).

Chapadla. Útok na blízko zbraní: +5 k Útoku, dosah 2 sáhy, jeden tvor. Drtivý zásah za 14 (2k10 + 3) a cíl musí uspět v Záchranném hodu na Odolnost se SO 13, jinak bude do konce svého dalšího tahu Paralyzovaný.

REAKCE

Reflexivní seknutí. Když zplozenec prázdnoty poprvé klezne pod polovinu životů, zaútočí jednou pažemi.



Š'GOLGG, TEMNOTA ZA OPONOU
 Vznášející se masa černého, vířícího slizu, který vypadá, že pohlcuje, pokud ne přímo požívá, veškeré světlo, které se ho dotkne. Tento sliz se klepe, stahuje a exploduje do hromady bičujících chapadel, které tlumeně září ukradeným světlem.

Nepoznatelný. Š'golgg je děsivý na pohled a nevyzpytatelný ve svém uvažování. Není souzeno myslím smrtelníků pochopit jeho tisícileté plány. I přesto je Š'golgg natolik inteligentní, aby spolupracoval a, když přijde čas, sklízal nižší, rozumem obdařené bytosti, poté co jejich mysl rozdrtil dost na to, aby se spolupráci nevzpouzely. Jakmile Š'golgg nemá pro své kultisty další využití, promění je na své odporné děti – blekotající haldy očí a úst, které pějí ódy na Š'golgga, zatímco požívají jeho nepřátele.

Š'GOLGG, TEMNOTA ZA OPONOU

Obrovská Zrůda, Chaotické Zlo

Obranné číslo 16 (přirozená zbroj)

Výdrž 146 (14k12 + 56)

Rychlost 8 sáhů, létání 14 sáhů (vznášení se)

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	16 (+4)	18 (+4)	20 (+5)	16 (+3)	19 (+4)

Záchranné hody Odl +8

Dovednosti Mystika +9, Přesvědčování +8

Odolání vůči zásahům Bodná, Drtivá a Sečná z nemagických Zbraní.

Imunity vůči zásahům Blesková, Chladná, Jedová a Psychická

Imunity vůči Stavům Chycený, Otrávený, Paralyzovaný, Sražený, Únava, Vystrašený, Zadržný, Zkamenělý, Zmámený

Smysly Mimozrakové vnímání 24 sáhů, Pasivní vnímání 13

Nebezpečnost 11 (7 200 ZK)

Nesmrtelné tělo. Š'golgg nepotřebuje dýchat, spát, jíst ani pít.

Nesnesitelná přítomnost. Každý tvor, který Š'golgga vidí, musí uspět v Záchranném hodu na Moudrost se SO 18, jinak utrpí 1 Stupeň šílenství. Nezávisle na tom, zda byl tvorův Záchranný hod úspěšný, bude vůči Š'golggově Nesnesitelné přítomnosti 24 hodin Imunní.

Legendární odolání (3/den). Neuspěje-li Š'golgg v Záchranném hodu, může si místo toho zvolit, že uspěje.

Požírač hvězd. Š'golgg na svých toulkách realitou požívá jakékoliv zdroje světla na které narazí. Jeho cílem je pozřít všechny výhně stvoření, které se ve vesmíru nacházejí, aby se vesmír vrátil do své netečné, temné podoby, kterou měl, když Prastaří poprvé začali snít. Š'golgg by tak postoupil mezi Snící Prastaré a upravil si svět v jeho dalším cyklu podle svého.

AKCE

Vícenásobný útok. Š'golgg zaútočí jednou Úponky temnoty a jednou Hvězdopalem.

Úponky temnoty. Útok na blízko zbraní: +8 k Útoku, dosah 3 sáhů, jeden tvor. Chladný zásah za 13 (2k8 + 4).

Hvězdopal. Útok na dálku kouzlem: +8 k Útoku, dosah 24 sáhů, jeden tvor. Zářivý zásah za 21 (5k6). Cíl musí uspět v Záchranném hodu na Obratnost se SO 16, jinak bude do konce svého dalšího tahu Oslepený.

BONUSOVÁ AKCE

Zkapalnění. Š'golgg si zvolí jednoho ze svých uctívačů, kterého vidí do 24 sáhů od sebe a jehož Nebezpečnost je 2 nebo méně. Tento tvor exploduje a okamžitě zemře. Kašovitě pozůstatky se slijou do blekotajícího tlamáče, který jedná na Š'golggově iniciativě. Š'golgg může najednou udržovat až pět takovýchto Tlamáčů.

LEGENDÁRNÍ AKCE

Š'golgg může provést 3 legendární akce, přičemž si vybírá z níže uvedených možností. Najednou je možné použít jen jednu legendární akci a pouze na konci tahu jiného tvora. Š'golgg si obnoví utracené legendární akce na začátku svého tahu.

Pohlčení světla (1 Akce). Všechny zdroje světla, magické i nemagické, do 12 sáhů od Š'golgga zhasnou. Další útok Hvězdopalem způsobí 7 (2k6) zářivého zranění navíc. Pokud není v dosahu žádný zdroj světla, Š'golgg místo toho pohltné teplo ze vzduchu.

Úponky temnoty (1 Akce). Š'golgg zaútočí jednou Úponky temnoty.

Zkapalnění (2 Akce). Š'golgg použije Zkapalnění jako legendární akci místo bonusové akce.

Autor: Kelsey Dionne

Loga, grafická úrava a vedení: Jessee Eganová

Mapy: OneDayGM

Obálka: breakermaximus and KeremGogus

Vnitřní ilustrace: Dean Spencer, camilkuo, Gary Dupuis, Tithi Luadthong

Překlad, sazba: Maelik

Korektura: Pan Bača

Kibic: sirien

Poděkování

Zvláštní poděkování patří Johnovi z www.5thsr.org za to, že mi umožnil odkazovat na jeho stránky. Velké díky náleží též Hankovi z *Runehammer* za obrovskou dávku inspirace. Mnoho díky *Zlostnému GMovi* za jeho moudré rady, obzvláště co se týče tempa a struktury. A nakonec mé nejsrdečnější díky Jessee Eganové za její práci na grafické stránce tohoto dobrodružství.

Toto dobrodružství je věnováno všem, kteří zápasili s problémy, které přinesl COVID-19. I když má být toto dobrodružství děsivé, doufám, že vám pomůže uniknout před hrůzami skutečného světa, kterým společně čelíme.

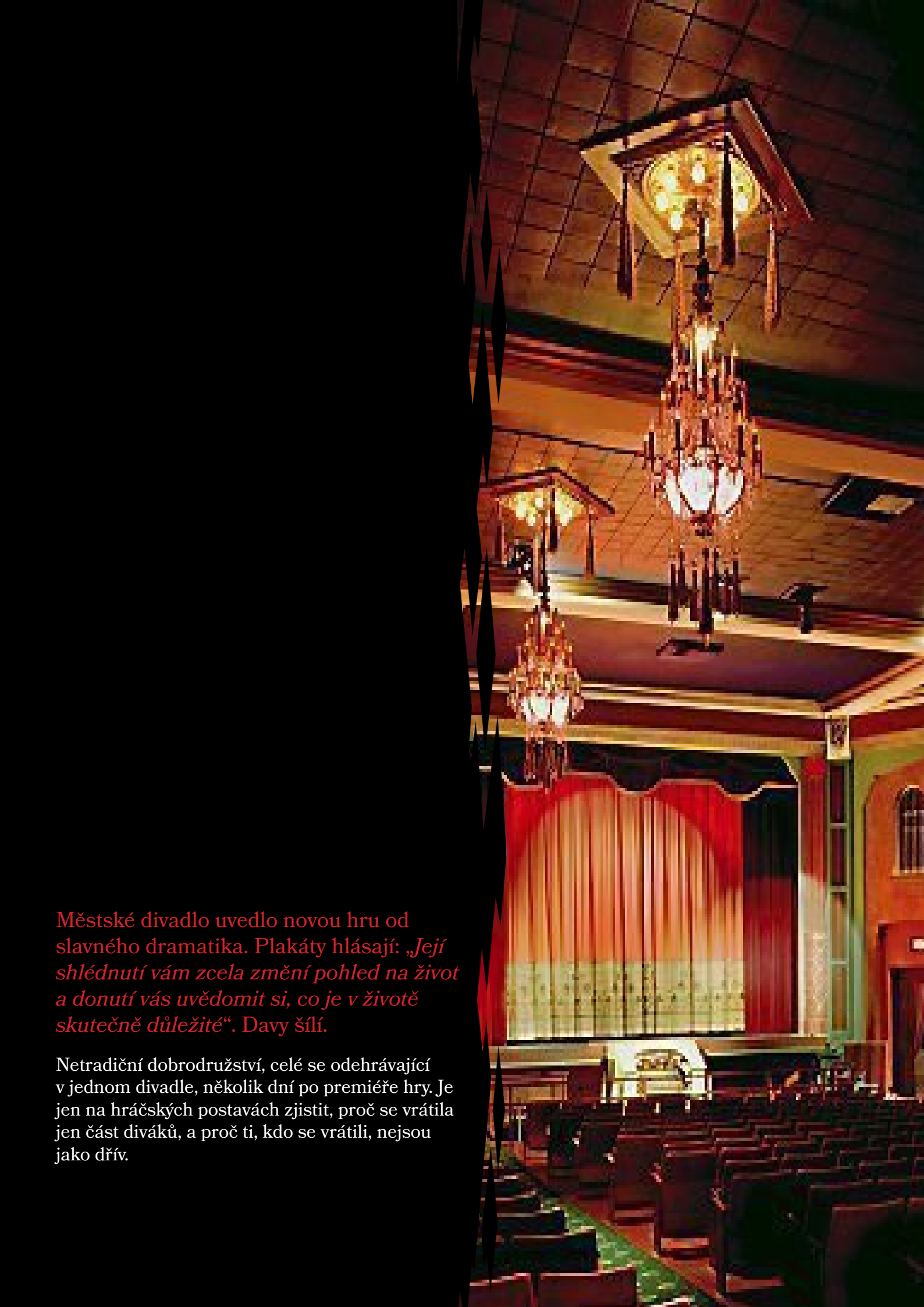
Aktualizace a diskuse

Aktuální verze překladu bude vždy dostupná z:

<http://www.d20.cz/clanky/produkty/posledni-opona.htm>

V diskusi k tomuto dobrodružství se mohou objevit i zkušenosti z hraní, případně návrhy na zlepšení od ostatních hráčů, nezapomeň se tam proto podívat!



A photograph of a theater interior. The stage is visible in the background, framed by red curtains. The ceiling is high and features several ornate, multi-tiered chandeliers. The seating area in the foreground is filled with rows of dark wooden chairs. The overall atmosphere is classic and elegant.

Městské divadlo uvedlo novou hru od slavného dramatika. Plakáty hlásají: *„Její shlednutí vám zcela změní pohled na život a donutí vás uvědomit si, co je v životě skutečně důležité“*. Davy šlípí.

Netradiční dobrodružství, celé se odehrávající v jednom divadle, několik dní po premiéře hry. Je jen na hráčských postavách zjistit, proč se vrátila jen část diváků, a proč ti, kdo se vrátili, nejsou jako dřív.