

Stíny nad Nerathem: Background

První Nerathský císař Magroth, byl potomkem Bael Turath vládl po boku své eladrinské královny říší po téměř 300 let. Po dobu jejího vzestupu a vrcholu. Jak se mu podařilo prožít tak dlouhý život zůstává obestřeno tajemstvím.

Ve snaze vyrovnat se své královně se začal zabývat možnostmi prodloužení svého života. Konzultoval s kněžími i mágy. První kouzla byla snadná. Jeho vláda byla dlouhá a on zůstával stále relativně mlád. Ale jak šel čas, bylo stále těžší a těžší uchovat si mládí a sílu.

- Později k prodloužení svého života obětoval v magickém rituálu svoje půlelfí děti toužíc po snaze žít věčné mládí po bohu své královny.
- Svoje děti obětoval paktu s Asmodeem, za život každého z nich si koupil další roky.

Jeho žena, ač vypadající jako eladrinka byla ježibabou a dcerou Baby Jagy, hrající u dvora svou vlastní hru. Po určitou dobu mu prodloužení života tolerovala ba mu i pomáhala, ale pletky s ďábly mít nechěla. Obětování dvou jejích dětí ji přimělo opustit svůj dvůr a vrátit se k rodině s nejmladším synem.

Císař ale potřeboval život svého třetího dítěte, aby mohl dokonat svou přeměnu v nesmrtelného. Vyslal své lidi do Vlí divočiny, aby jeho ženu i s dítětem přivedli zpět. Skupině dobrodruhů se jeho ženu skutečně podařilo, byť ji nenalezli u Letního dvora, ale v močálech. Po dítěti jako by se slehla zem. Žena jej vyslala démonickým paktem dopředu v čase, protože jen tam mohlo být v bezpečí. Když ji předvedli před císaře, přesvědčila jej, aby ji obětoval místo něj, že i tak rituál dokončí. Zdálo se, že došel úspěchu. Jeho fylakteriem se stalo jeho magické žezlo, které nikdy neodkládal. Symbol Nerathu. Symbol Řádu.

- Magroth se stal kostějem.

Ale jeho čin, únos dcery a vražda vnuků nenechala Babu Jagu spát. Proklela onu skupinu dobrodruhů s tím, že dokud jí nesplatí to, čím se provinili, nedojdou pokoje (možná někdo z nich je hráčskou postavou, možná někdo z nich je NPCčkem). A proklela císaře. Ukula pakt se strašlivými démony, kteří měli za úkol jej zlomit. Zničit vše co vybuodoval a srovnat Nerath se zemí. Když se brány mezi světy otevřely a kvílející hordy gnollů, démonů a divoženek vpadly do Nerathu, vyrazil proti nim výkvět císařských armád. Sám císař v čele svých vojsk se srazil s vůdcem plenících hord. Boj to byl strašlivý a zdálo se, nikdy neskončí, ale v dramatickém momentu Bílý ničitel, vůdce gnollů roztříštil ranou svého kladiva císařské Žezlo na sedm částí. Jedna ze střeplin probodla císařovou srdce pak bitva začala kolabovat. Vojáci sice odtáhli císaře do bezpečí, ale ten trval na tom, že se musí vrátit do pevnosti, v níž měl svou laboratoř. V ní byl nedlouho poté i pohřben.

Vojska pod velením jeho generála, který si korunku žezla jako symbol své moci k brnění dál po několik týdnů vzdorovala náporu přesily, ale postupně podlehla. Když se Nerath zhroutil a císař byl jak se zdálo mrtev, kletba opadla a většina gnollů zmizela odkud přišla. Do zákoutí Vlí divočiny.

- Ale jeho potomek není mrtvý (půlelf, eladrin, elf, cokoliv trochu démonického bude fajn), není mrtvý a Asmodeus stále touží po jeho duši. A udělá cokoliv, aby jej dostal. I kdyby tím něčím mělo být přivedení mrtvého císaře zpátky k životu, protože on konec konců není úplně mrtvý. Žezlo bylo sice téměř zničeno, ale pokud se zcelí...
- Skupina dobrodruhů, která hledala císařovu ženu stále existuje a stále hledá odpuštění. Mohou to být pamětníci starých časů, popletení staří čarodějové a podobně.
- Baba Jaga nikdy doopravdy nezapomněla. A tuší, že její dílo ještě není úplně u konce.
- Bílý ničitel, kdysi vůdce gnollů dožívá svůj život ve světě smrtelníků, už dávno neoslavován tak jako kdysi. A touží po minulé slávě.

Co dalo události do pohybu?

- Baba Jaga zjistila, že její kletba dosud nebyla naplněna, že císař dosud žije, a vyslala svého věrného služebníka – Fomorian – aby přiměl Bílého ničitele, aby se pokusil získat všechny části žezla pro ni.
- Asmodeus doufá v lapení duše posledního z potomků Nerathské linie. Musí dávat pozor, aby se mu nic nestalo, dokud nebude obětován buď svým otcem (kostějem) nebo dokud se sám neupíše Asmodeovi. Asmodeus přitom používá převleku za femme fatale – černovlasou dlouhonožnou Mary Sue tieflingku.
- Jeden z dobrodruhů se snaží sestavit žezlo, aby a) navrátil císaře k životu a zvrátil tak svou kletbu, nebo b) aby jej mohl důkladně zničit a jednou provždy se jej zbavit.

Kde jsou části žezla a jak se tam vzaly:

- Korunka, Kalnokořání (Dědic Nerathu, 4. dobrodružství) Ponechána jako symbol možného návratu na trůn Babou Jagou, tu démoni předložili babě Jaze jako důkaz svého triumfu
- Dvě půle hlavice (Chrám vestálek, 3. Dobrodružství) Zde byl léčen vojevůdce z Bitvy Devíti Synů, který s ním bojoval
- MAJÍ: Topůrko (Bílý ničitel, 2. Dobrodružství) Zbytek z bitvy, Ničitel jej nosí na krku jako důkaz svého triumfu
- MAJÍ: Dva náramky obepínající topůrko (jeden na ruce jejich průvodce, 1. Dobrodružství)
- MAJÍ: Přívěšek věčného plamene (hRob, 1. ---) Dar jeho rodině za dobrou službu
- Nouzová varianta – jedna z nich je na prodej v Kalnokořání

Stíny nad Nerathem: Příběhový oblouk

Akt I (dobrodružství 1-3): Zápětka

Postavy jsou Komturem Nehynoucího plamene **Brodským** (maskovaným Fomorianským agentem Baby Jagy) vyslány na výpravu do hrobky posledního z císařů (v ruinách hlavního města Nera), kvůli záchraně ostatků (čti pro část imperiálního žezla, které bylo údajně zničeno v Bitvě Devíti Synů), které jsou ohroženy vyplněním gnoly. Po zjištění, že to není to žezlo, které asi hledají, se je jejich průvodce pokusí v hrobce nechat (ale zahyne).

První dobrodružství začíná in medias res v hrobce poté, co pod padající stěnou zahyne jejich obojetný průvodce Kozlowski (příslušník Orcova kultu usilujícího o přivedení prvního císaře zpět) a oni jsou odříznuti od vstupu, kterým vešli. Jediné co mají je ruka s náramkem svírající mapu zkoumaného podzemí. Postavy se musí dostat ven. V rámci dobrodružství se postavy dozvědí o:

- Podivné podobě Komtura Brodského
- O tom, že hledají jiné žezlo, jehož části už mají
- Spatří podobou kostěje prvního císaře Magrotha v zrcadle, aniž by tušili, o koho se jedná
- Dozví se o podivuhodném nástupnictví v císařské rodině
- Dozví se o vílím původu první císařovny
- Měly by na povrch vynést ostatky posledního císaře.
- Najdou stopy Orcova kultu (u mrtvého Kozlowského i jinde)

V **druhém dobrodružství** transportují postavy ostatky posledního císaře do bezpečí města Přepadu, když jsou blízko Stínopádské pevnosti přešlapeny gnoly. Gnolové v čele se starým a zesláblým Bílým ničitelem se snaží naplnit svůj dávný úkol, který se jim nezdařil. Zabít posledního císaře. Hledají přitom jeho žezlo, které má (podle jejich informací) uchovávat je ho život. V rámci tohoto dobrodružství se postavy dozvědí, že:

- Císař je stále jaksi při životě a nějak to souvisí s jeho žezlem.
- Důvody vpádu gnollů (msta Baby Jagy).
- Baba Jaga se mstí za smrt své dcery (první císařovny).
- Složení žezla prý obnoví Nerath.
- Postavy už několik kusů žezla mají (a Bílý Ničitel má další kus).

Ve **třetím dobrodružství** jsou postavy Komturem Brodským poslány do nitra Strážnického opatství v doprovodu tieflinky Marie (jeden z kněžek, Mary Sue postavy) s nejasným zadáním o tom, co hledají – klíč k obnově impéria (pravé žezlo). Musí se probojovat přes demony a nemrtvé, kteří tím místem zmítají. Ve věšteckém zrcadle se jim ukáže půlelf, který se prohlásí dědicem Nerathu (ukáže jim i část žezla) a vyzve je, aby se za ním vydali do Vílí divočiny ke dvoru jeho prabáby. Postavy, ale vidí nebezpečí, které mu hrozí.

- Je jasně identifikováno, jaké žezlo hledají (a uvědomí si, že některé kusy už mají)
- Ukáže se, že dědic Nerathu žije, ale je ve smrtelném ohrožení

- Postavy se dozvědí o obětování jednoho z císařových synů a podvržení jiného a kterak hRobův předek způsobil zkázu Nerathu (a proč se poslední bitva Nerathu jmenuje bitva Devíti synů)
- Že Komtur Brodský chce žezlo složit, aby jej mohl zničit a že by mu jeho části neměli dávat (zdroj Marie) formou věštby, naopak by měly další části najít a držet je od něj dál
- Že jednu – poslední – z částí žezla má i domnělý dědic Nerathu
- Postavy se dozví, že aby mohl Orcův kultu přivést prvního císaře zpět, musí zabít jeho posledního potomka a ukončit živou linii Nerathu navždy.

Akt II (dobrodružství 4-6): Komplikace

Ve **čtvrtém dobrodružství** se postavy vydávají do Vílí divočiny pro poslední část imperiálního žezla (ať už vyslání Marií nebo Komturem Brodským). A ve Vílí divočině existuje jen jedno místo, kde začít, když nevíte kde začít. Gobliní trh v Kalnokořání (který stojí na stejném místě, jako jsou ve světě trosky imperiálního města). Ale i to musíte umět najít.

Na konci čtvrtého dobrodružství požadují jak Komtur Brodský, tak i Vestálka Marie po postavách žezlo. Jmenují ušlechtilé úmysly, ale oba hrají nečistou hru (Brodský jej chce odnést Babě Jaze a Marie chce konečně získat císařovou duši pro peklo). Následník trůnu je o žezlo neprosí, žádá jej, aby mu pomohli najít jeho místo ve světě (zda novu znovu nastolit Nerath a obnovit řádnou vládu nebo nikoliv. Jen pak, až s jejich pomocí usedne na imperiální trůn, si od nich žezlo vezme.)

A konečně jej chce i následník trůnu, Magrothova loutka.

- Postavy se musí rozhodnout, jak dál
- Postavy potkávají specifickou dvojici gnómů, Orcových agentů (kteří se znovu objeví v 7. Dobrodružství)
- Setkávají se s Magrothovým pobočníkem, který předstírá, že je „následníkem trůnu“ (ve skutečnosti je následníkem trůnu jedna z hráčských postav)
- Dozví se o tom, že Magroth upsal duši Asmodeovi (od Brodského)
- A že pro přežití obětoval své syny
- Postavy mají všechny části žezla, ale neumí jej ještě zkompletovat. To dovedou mocní vládci nad magií (např. coven čarodějnic, eladrinští mistři, atd.)

V **pátém dobrodružství** se postavy vydávají ke „dvoru“ Baby Jagy. Mohou jít proto, že dali části žezla Brodskému a doprovázejí jej kvůli kompletaci, nebo proto, že Brodský Marii části žezla ukradne proto, že jej dali jí (a chce jej zkompletovat u Baby Jagy) nebo proto, že následník prohlásí, že si musí dojit pro nevěstu a požádá postavy, aby jej doprovázely (a jen tak mimochodem, zkompletují žezlo). Tak či onak výprava do Chaloupky na kuří nožce nemůže dopadnout úplně dobře... na konci dne žezlo ukradne Marie.

Postavy se mohou pokusit utišit spor mezi následníkem trůnu, kterému Baba Jaga přičaruje medvědí hlavu a přimět ji, aby se vzdala msty (a v klidu zemřela s tím, že její rodová linie žije), anebo jej naopak eskalovat k tomu, aby jej zabila (v tom případě se rozplyne v mlhu). V nastalém zmatku dojde k oné krádeži.

- Postavy zjišťují, že s následníkem trůnu není něco v pořádku (např. při proměně hlavy v medvědí, se kolem ní rojí mouchy)
- Marie ukáže svou pravou podstatu (není tiefling, ale sukuba)
- Pokud žezlo získá peklo, může to znamenat konec světa, jak ho známe (to tvrdí svorně ježibaba // následník trůnu).
- Postavy mohou s pomocí ježibab zkompletovat žezlo (to je provázeno vizí).

V **šestém dobrodružství** postavy pronásledují Marii, zlodějku žezla (pokud je následník trůnu s nimi, pak se zmizí při přechodu do Stínopádké verze reality), o němž se říká, že by mohlo vzkřísit Nerath. Jejich cesta je zavede na půl kroku od pekla, nejprve do Vílí a pak Stínopádké verze hrobky v níž začaly svou pouť (hrobka je ve Vílí divočině umístěna v bažině Kalnokořání) a ve Stínopádu ve strašlivém temném městě Letherně. Obě verze jsou strašlivé a nebezpečné a poprvé se zde ve Stínopádké verzi nablízko setkají s kostějem císaře Magrotha a jeho následníkem. Musejí se rozhodnout, zda mu chtějí pomoci vybudovat nový Nerath nebo jej chtějí zabít, aby nezničil svět, jak tvrdí dopadená Marie.

- Dozví se, že Magroth stále žije a jeho duše je uvězněna v žezle, a že fyzicky obývá doménu ve Stínopádu
- Zjistí, že člověk, který předstírá, že je následník jeho trůnu je také nemrtvý (upír) a že hrají spolu
- Potkají duši Bílého ničitele, který jim dá naději ještě na třetí řešení (navrácení světa k jeho původní nezkrocené – vílí podstatě)
- Potkají duši první císařovny, která jim (svému potomkovi) ukáže nebezpečnou cestu ven z eskalujícího konfliktu (přes Temné říše), která by jim mohla pomoci zvítězit nad Magrothem/Marií, pokud ji přežijí a naznačí, že pravý potomek Nerathu je mezi nimi

Akt III (dobrodružství 7-8): Rozřešení

V **sedmém dobrodružství** jsou postavy buď agenty Marie nebo Magrotha/následníka, a jejich cílem je dostat Žezlo zpět do trosk chrámu Vestálek, kde jim může být znovu zažehnut Nehynoucí plamen/zničeno v Nehynoucím plameni.

Musí se tam ale dostat skrze bludiště Shadowdarku a Feydarku, než se jim podaří vyklouznout zpět do jejich reality. Pokud se budou držet pokynů první císařovny, mohou zde ukořistit zbraně, pro svůj budoucí boj.

- Postavy potkají „dřoví sestru“ první císařovny, která je žádá o pomoc a slibuje něco oplátkou.
- Vrací se komtur Brodský, tentokrát jako plnohodnotný a šílený Fomorian, který už není poután kouzly ježibab a chce se postavám pomstít
- Postavy potkávají někoho trhu v Kalnokořání (Orcovi agenti gnómové, kteří nyní jdou po pravém následníkovi trůnu)
- Postavy zjišťují, že imperiální město není zdaleka prázdné... (nemrtví/d'áblové)

V **osmém dobrodružství** čelí postavy největšímu nepříteli své dosavadní pouti. Musí se probojovat až k nehynoucímu plameni a rozhodnout o osudu světa. Musí také porazit postavy, která může být nad jejich síly. Kostěje Magrotha nebo Marii, proměněnou ve vyslankyni pekel. Pak prožívají dopady svých dobrodružství a událostí, které se staly. Je rozloučením a uzavřením příběhu.