

LEDOVÁ PROPAST

D&D dobrodružství pro postavy 1. až 7. úrovně.

Úvod

Ledová propast je dobrodružství o třech částech. V první z nich, zvané *Velké vlny na malém městě*, dobrodruzi dorazí do ospalého městečka Králkopce sužovaného nevysvětlitelnými loupežemi. Hlavní podezřelý má ovšem celou sbírku neprůstřelných alibi, která slibují přidat ke skandálům kolem korupce a neschopnosti městského četnictva mnohem šťavnatější historky. Druhá část, *At' žije král*, zavede dobrodruhy a jejich případné spojence do zatopených kobek starého hradu, samozvané "ambasády" znovupovstale Hlubinné říše a shromaždiště nových otroků určených k práci na onovení podmořských ruin. Do nich se vydá samotná družina ve třetí části zvané *Ledová propast*. V ní se uktají se samotným císařem Hlubinné říše, jeho nemrtvou armádou, a samozřejmě s šedými eminencemi tahajícími celou dobu za provázky.

Systém: Dobrodružství je vytvořeno pro systém Dungeons & Dragons (5E).

Svět: Původním světem Ledové propasti je záhadný a daleký Qos, nicméně místa, jména i jiné reálie lze snadno adaptovat.

Podklady

Před dávnými věky, kdy zájem bohů o svět pohasnul, se z hlubin oceánů vynořilo Zlo. Aboleti vyčíhali svou příležitost, zotročili celé národy a na jejich bedrech vystavěli hluboko pod neklidnou hladinou Hlubinného oceánu nevídanou říši. Té učinila přítrž teprve přírodní katastrofa při které celý oceán zamrznul a uvěznil tyrany i jejich otroky v tisíciletém objetí ledu.

Nicméně zima ustoupila a po hladině Hlubinného oceánu vlny unášejí krom bárek místních rybářů i polozmrzlá těla jejich prapředků. Tak se stalo, že šaman v exilu našel místo, kde se může nerušeně věnovat svým nekromantským praktikám. Kousek po kousku dobývají zombie z ledu hrobky svých bývalých a, pokud je nikdo nezastaví, i budoucích pánů. Dokážou dobrodruzi odhalit a zastavit hrozbu ukrývající se v ledové propasti?

Místa

Dobrodružství začíná v pobřežním městě Králkopci. Postupně se přesuje do jeho katakomb, zejména do podzemí Králova hradu, a následně až na samé dno oceánu.

Králkopec: Toto město je vystavěno kolem prastaré mocné pevnosti zvané Králův hrad, přestože v něm nikdy žádný král ani nepobýval. Rozkládá se po obou stranách líné řeky Rýgl, která tvoří její hlavní ulici a vlévá se do mnoha vedlejších. Jak její hladina pozvolna stoupá, město se posouvá nahoru po proudu nebo staví nové domy na zasypaných základech domů starých. Nemálo rybářů si své živobytí pěstuje doma ve sklepě. Další důležitou skupinou obyvatel je místní četnictvo a samozřejmě kupci a konšelé, náležitě pyšní

na své postavení v největším sídle široko daleko. V bahnitých postranních uličkách ruka ruku myje a dobře utajená sklepení ukrývají mnohé poklady... a zručnosti.

Králův hrad: Tato ruina bývala před dávnými věky majestátním hradem vystavěným na nízkém ostrohu přímo uprostřed řeky Rýglu. Její mocné zdi ale nedokázaly zadržet neúprosnou hladinu, která nyní sahá do poloviny opuštěných přízemních místností.

Obyvatelé Králkopce mají ruinu za bydlíště ryb, žab a občasného racka. Potopená sklepení a žaláře jsou však ideálním domovem pro posluhovače Hlubinné říše, zejména kruté a vychytralé lacedony vedené mladým aboiletem.

Hlubinná říše: Skrytá pod temnou hladinou a přikrytá krovem tisíciletého ledu, Hlubinná říše se probouzí ze svého dlouhého spánku jen pozvolna. Armády zombií, prastarých i znepokojivě čerstvých, vysekávají dnem i nocí ulice, obydlí, chrámy a především pány svého pána. Jde o závod s časem v bludišti plném nástrah, pradávne magie, slepých chodeb a věcí, které se každým okamžikem mohou vylámat z ledu a zaútočit!

Cizí postavy

Cizí postavy mohou být nepřáteli, spojenci, či obojím. Mnoho z nich se s družinou setká během dobrodružství hned několikrát.

Řád Modré pečeti: Intriky v Králkopci a podezřele malé peníze plynoucí do královské pokladny nezůstaly nepovšimnuty. Komisař Ajznfaust, stárnoucí ale nezdolný trpasličí kouzelník, je na posledních několik měsíců před penzí vyslán prošetřit podezření z korupce a zpronevěry u několika konšelů. V přestrojení za kupce s exotickým zbožím zahajuje vyšetřování prostřednictvím svého tělesného strážce, tieflinga Akariho a jeho pečlivě utajovaného klona A2. Netuší však, že jeho vlastní spolupracovníci, ba i rodina, brzy narazí na věci daleko temnější, než by si dokázal představit.

Konšelé: Na půltuctu Králkopeckých radních není jediná nit suchá, a není to jen vinou témeř všudypřítomné řeky. Většina z nich jen krade a zpronevěřuje, ale samozvaný "místokrál," starosta Vladislav Kopeček, se po krátké schůzce při měsíčku s tajemnými "velvyslanci Hlubinné říše" zapojil do čilého obchodu s bílým masem, ať už živým, mrtvým či nemrtvým. Ve snaze získat audienci u samotného císaře sám experimentuje s nekromancí.

Četnictvo: Náčelník Kulíšek býval vynikajícím strážcem zákona. Nadšení pro spravedlnost mu vydrželo až do druhého dne po nástupu do služby, kdy stejně jako jeho druzi zjistil, že je mnohem pohodlnější žít s peněz vložených do vykotlaného dubu než těch záískaných pochůzkami v bahnem a rybinou páchnoucích ulicích. Mistrovství v nevidění zločinu mu vyneslo vysoké, pohodlné místo a skutečnou slepotu nabytou od kořalky z tajné palírny, kterou kryl vlastním tělem celá desetiletí. Najít v řadách četnictva poctivou duši přesto není marné. Jen obtížné.

Císař Teotli: Kdysi šamanský učedník divokých kmenů z dalekého jihu, nyní zhýralý monarcha gigantické říše plné nemrtvých a věcí ještě mnohem horších. S duší tak černou jako jsou hlubiny jeho nového domova fanaticky pracuje na osvobození "bohů," jejichž on je samosebou vrchním veleknězem. Ze své vlastní pomsty za exil přešel snadno k pomstě všemu živému na svých pánech, a zatím žádná překážka nebyla s to ho zastavit.

Drakow: Drakorozený paladin je divokou kartou příběhu. Poté, co před tisíciletími pokazil atentát na tehdejší hlavu aboiletského klanu byl ztročen a pro ještě větší pohanu přeměněn na upíra. Dlouho sloužil jako špion a vrah proti svým původním lidem. Nyní čerstvě získal svobodu, ale zatím není jisté, která z jeho minulostí v něm převáží.

Kapitola 1: Velké vlny na malém městě

V této kapitole se postavy seznámí s prostředím a obyvateli města Králkopce. Na několika místech poodhalí roušku daleko hlubších a temnějších tajemství. Hlavní příběhovou linií je provede Řád Modré pečeti a představení města.

Zápletky

Zde je několik možných zápletek, které vtáhnou postavy do dobrodružství. Lze použít jednu, více podle herních preferencí hráčů, nebo naopak žádnou.

Potopené poklady: Ve sklepeních Králova hradu se prý nachází zazděná kobka plná zlatých pokladů zkonfiskovaných jedním z bývalých hradních pánů. O něco méně zmiňovaná legenda praví, že jeho duch i po uplynulých staletích poklad stále žárlivě střeží.

Revize revizorů: Řád Modré pečeti je už delší dobu v podezření ze zatajování informací. Král najal družinu nezávislých dobrodruhů, aby prověřili upřímnost a oddanost komisaře Ajznfausta a jeho lidí.