

Terra Nova (D&D 4E, Gamecon 2014)

Metascéna 1: In medias res

Začíná uprostřed boje s čarodějem Azavenem (karta) v horním patře knihovny. Čaroděj je už zkrvavený, postavám chybí některé schopnosti. Celá pracovna velmi silně připomíná doupě nekromanta. Bublající kádinky, svazky s lebkami na přebalu, černá kuřata zavěšená u stropu atd. atd.

„Pokud mne zabijete, postarám se, abyste se nikdy nedostali ven. Tohle bude vaše poslední vražda.“

A zaútočí. Po pár kolech podlehne, ale ještě pronese ošklivou kletbu. Krajina rýsující se za okny zmizí a střílnami ve stěnách se dovnitř začnou vkrádat chuvalce mlhy. Pomalu jakoby se vkrádala i do vašich hlav. Cítíte její úponky, které jakoby vás nutily zapomenout. Zapomenout, na to, co se stalo. Na to, co tady děláte.

Co děláte?

Postavy mohou vyjít i ven před knihovnu, ale venku je jen mlžně bílo a pod nohama cosi podivně křupe. Pokud se vydají do mlh, po nějaké době se znovu vrátí ke knihovně z druhé strany, než z které vyšly. Ověření Mystiky (DC 15) umožní vzpomenout si na legendy o doménách děsu umístěných ve Stínopádu, které vtahují duše černé jako smola. Zřejmě jste měli smůlu, že jste tam přistáli s nimi.

Abyste se dostali ven, musíte zjistit, co se stalo a pokusit se napravit zlo, k němuž došlo. Je to náročné dovednostní střetnutí 8/3, které lze velmi snadno nevratně pokazit, proto je třeba pokoušet se o úspěchy v dovednostech jen s velkou převahou informací na své straně. (DC Easy 10, Moderate 15, Hard 22).

Metascéna 2: Hledání informací

Veškeré dění se odehrává v knihovně. Postavy při prohlídce náhodně naráží na jednotlivé indicie. Každá z indicií odkryje část příběhu a samy postavy ovlivňují, jak přesně bude příběh odvyprávěn, co se událo a na základě toho i, zda si je Domény děsu ponechají navždy nebo je vypustí ven. Co mohou postavy prohledat:

- Místnosti dominuje spousta laboratorního skla (Parfém)
- Z tyglíku zavěšeného nad ohništěm stoupá podivný zápach (Medaile)
- Uprostřed místnosti je zavěšeno cosi jako zvláštní obraz (Šátek)
- Část podlahy se zdá být čerstvě vyřezaná v jakousi mapu (Mince)
- Chaoticky zabordelený Azavenův psací stůl skrývá různá překvapení (Ranhojičské vybavení)
- Na oltáříku s planoucími svíčkami něco leží (Zlomená flétna)
- V kleci zavěšená na okně se cosi hýbe (Mumifikovaná ruka)
- Zbytky bitky ve spodním patře knihovny (Břítva)

Stopa 1: Parfém

Mezi nejrůznějšími lektvary a bublajícími kádinkami vypouštějícími páru naleznou postavu flakón s parfémem. Pokud k němu přičichnou, připomene se jim scéna z jejich minulosti.

- Parfém Shayliss, promiskuitní kupecké dcerce, které se dvořil šlechtic Aldern z Liščína
- Jedna z postav Shayliss znásilnila a zabila

Flashback začíná v okamžiku, kdy naleznou umírající Shayliss připoutanou k lůžku, s roztrhanými šaty, zjevně znásilněnou, škracenou a s prořiznutým břichem, vedle ní leží zapíchnutá dýka ozdobená symbolem stříbrného pavouka. Shayliss už zřejmě není pomoci. *Jediný schopný kněz nebo lékař je dny cesty daleko a postavy se musí rozhodnout, zda se pokusí udržet ji naživu i za cenu toho, že bude strašlivě trpět nebo raději ukončí rychle její trápení?*

- Pokud ji postavy budou zkoušet udržet naživu a úspěšně ověří Uzdravení (DC 15) prozradí jim něco o tom, kdo je pachatel, protože naznačí, že se bránila jeho návrhům, přesto ale zemře.
- Pokud postavy její trápení rychle ukončí, zvýší se jejich šance na odpuštění.

Stopa 2: Medaile

V tyglíku odstaveném z ohně leží zpola roztavená medaile, obklopená různými bylinami a snad i zbytky chlupů či vlasů. Její objevení spustí stopu z minulosti.

- Medaile patří Aldernovi z Liščína, který ji dostal za zásluhy v nějaké dávno zapomenuté bitvě
- Postavy si s Aldernem vyřídily účty poté, co si na ně najal čaroděje Azavena

Flashback začíná tím, že postavy obklíčí Alderna ve stájích. Doslechly se, že si na jejich vypátrání a snad i zabití najal čaroděje a chtějí vědět, co je na tom pravdy. Když je Aldern spatří, sáhne k pasu po rapíru. To, že by si na ně ale někoho najal, vehementně popírá. Potvrdí, že si najal čaroděje na vypátrání vraha Shayliss, ale podotkne, že jim její smrt nepřičítá. *Postavy chtějí zjistit a musí rozhodnout (nějak zjistit), zda jim Aldern jen obratně lže, aby jim uniknul nebo zda mluví pravdu. Jak s ním naloží? Aldern se nejspíš bude chtít bránit s rapírem v ruce.*

- Ověření Historie (DC 15) odhalí, že mince, které se Aldernovi vysypou při potyčce s postavami (nebo prostě jak je nervózní) jsou zlaté orény z času Nerathské říše, takové, které se dnes už nevidí. Aldern je sběratelem mincí a každý orén má unikátní ražbu.

Stopa 3: Šátek

Ve zdobeném rámu upevněném volně v prostoru není plátno nýbrž zdobený šátek, k němuž jsou po dvou stranách připevněné drobné zlaté mince.

- Šátek patří Ieshe z Liščína, Aldernově ženě a vistanijské vědmě
- Ieasha nastražila na postavy léčku, aby zjistila, která z nich že to zabila jejího muže

Flashback začíná, když postavy sesednou u kočáru se zlomeným kolem. Krásná žena olivové pleti a černých vlasů zakrytých šátkem prosí postavy, aby jí pomohly kolo opravit. Nabízí, že jim za to vyvěští osud. Na dotaz, kde je její kočí odpoví, že utekl ze strachu před bandity. A že doufá, že oni ji ochrání a zamrká na ně. Ieasha bude věštit z Deck of many things. *Jaké karty jim vyloží a jak je intepretuje?*

- Ověření Všímání (DC 15) odhalí na boku kočáru seškrábaný erb s liščí oháňkou.

Stopa 4: Mince

Do dřevěné podlahy je čerstvě vyrytá mapa okolí. Ukazuje mimo knihovnu také nedaleké panství Liščín a zhruba den od na cestě do vesničky Mokřady ležící Hostinec U tří oslíků. U každého z míst je nakreslena nějaká runa, která měla zřejmě pro čaroděje význam. Na náčrtku budovy hostince ovšem leží Zlatá mince s rozšklebenou tváří.

- Mince pochází z numismatické sbírky Alderna z Liščína, kterou mu postavy ukradly.
- Tuto konkrétní minci s rozšklebeným obličejem hodila jedna z postav po Iboru Thornovi, který bránil svou ženu, kterou postavy obtěžovali jako „odplatu za škody“.

Flashback začíná tím, že jim Ibor Thor držící v ruce zlatou minci s rozšklebeným obličejem říká „Jestli si myslíte, že peníze všechno odčiní, tak jste na omylu. Spravedlnost si Vás najde.“ Za zády mu pláče hostinská, rudá v obličejí, se stopy škracení na krku a předloktí jedné ruky rozdrásané nehty.

Než ale postavy stihnou reagovat, přitochí se k nim až dosud na flétnu hrající bardka Delvahine a učiní jim návrh, kterému nedokáže odolat. *Jaký? Hráčská improvizace.*

- Ověření Vhledu (DC 15) odhalí, že Delvahine s nimi nehraje úplně čistou hru a má vlastní záměry, proč se s nimi chce dát do řeči a tahá z nich informace.
- Ověření Náboženství (DC 20) odhalí, že Delvahine zřejmě není tím, zač se vydává, ale že je démonického původu a byla na tohle místo přivolána. Pokud bude konfrontována, prozradí, že ji na ně nasadil čaroděj Azaven.

Stopa 5: Lékařské nástroje a jehla

V jemně tkaném lněném sáčku zapečetěném voskovou pečetí ukrytému mezi harampádím na psancím stole, na níž je připevněn lísteček s označením „Důkazní materiál“ a pod tím vyplněno: Místo – Hostinec U tří oslíků a datum, je chumáč krvavé cupaniny, jehla a nit se stopami krve, vysušená pijavice, prášek proti zanícení ran a další ranhojičské náčiní.

- Ranhojičské vybavení patřilo Ceopatře, manželce hostinského od Tří oslíků.
- Nabídla se, že ošetří zranění postavě.

Flashback začíná v okamžiku, kdy k postavám přijde hostinská Ceopatra v ruce drží krabičku s bílou Corellonovou hvězdou a modrým srpkem Sehanine – univerzálním symbolem ranhojičů - a řekne, „všimla jsem si, že krvácíte, ráda Vám tu ránu ošetřím.“ Bez dalšího natáhne ruku plnou cupaniny k ráně na hrudi jedné z postav. *Kdo z nich je zraněný? (Odečte si dvě vlny.)*

- „To musela být ošklivá rána. Rapír?“ zeptá se v jednu chvíli hostinská. Pokud chtějí postavy zapírat je to Předstírání (DC 15).
- Znalost Diplomacie (15) odhalí, že rapíry (a meče) může oficiálně ve zdejším kraji nosit jenom šlechta. Samozřejmě to mohou porušit nějakí lapkové, ale ty obvykle sahají po brutálnějších zbraních. Je tedy pravděpodobné, že byli zraněni v boji s nějakým šlechticem. Jeden takový rapír je na stejné hromádce důkazních materiálů označená jako „Dolichný předmět č. 3, Místo nálezu – Liščín.

Stopa 6: Zlomená flétna

Na oltářičku zasvěcenému evidentně démonické bohyni Lolth, napůl temné elfce a napůl pavoukovi plane zapálená svíčka za mrtvé a uprostřed něj je položená zlomená flétna.

- Flétna patřila Succubí bardce Delvahine, která se pokusila postavy vlákat do Azavenovy pasti.

Toto bude s velkou pravděpodobností bojová scéna. Odehrává se ve stájkách hostince, kam si Delvahine snaží odvést několik postav spolu s ní na seno. Jakmile za nimi zaklapnou dveře, objeví se čaroděj Azaven, který prohlásí, že jsou v pasti a namíří na ně hůlkou. Pod senem pod jejich nohama je narýsovaný magický kruh, který je obtížné prorazit (postavy jsou po dobu přítomnosti v kruhu imobilizované, save na začátku kola jim umožní slow pohyb pryč, úspěšný záchranný hod 15+ pro ně kletbu kruhu zlomí navždy).

Succubus		Level 9 Controller	
Medium immortal humanoid (devil, shapechanger)			
Initiative +8		Senses Perception +8; darkvision	
HP 90; Bloodied 45			
AC 23; Fortitude 17, Reflex 21, Will 23			
Resist 20 fire			
Speed 6, fly 6			
⊕ Corrupting Touch (standard; at-will)			
+14 vs. AC; 1d6 + 6 damage.			
↓ Charming Kiss (standard; at-will) ⊕ Charm			
+14 vs. AC; on a hit, the succubus makes a secondary attack against the same target. <i>Secondary Attack</i> : +12 vs. Will; the target cannot attack the succubus, and if the target is adjacent to the succubus when the succubus is targeted by a melee or a ranged attack, the target interposes itself and becomes the target of the attack instead. The effects last until the succubus or one of its allies attacks the target or until the succubus dies.			
If the target is still under the effect of this power at the end of the encounter, the succubus can sustain the effect indefinitely by kissing the target once per day. The succubus can affect only one target at a time with its <i>charming kiss</i> .			
↗ Dominate (standard; at-will) ⊕ Charm			
Ranged 5; +12 vs. Will; the target is dominated until the end of the succubus's next turn.			
Change Shape (minor; at-will) ⊕ Polymorph			
The succubus can alter its physical form to take on the appearance of any Medium humanoid, including a unique individual (see <i>Change Shape</i> , page 280).			
Alignment Evil	Languages Common, Supernal		
Skills Bluff +15, Diplomacy +15, Insight +13			
Str 11 (+4)	Dex 18 (+8)	Wis 19 (+8)	
Con 10 (+4)	Int 15 (+6)	Cha 22 (+10)	

Adrian "Iceheart" Reginold		Level 8 Controller	
Medium natural humanoid, human (undead)			
HP 86; Bloodied 43		Initiative +6	
AC 22, Fortitude 19, Reflex 22, Will 20			
Perception +7			
Speed 6			
Immune disease, fear; Resist 10 cold, 10 necrotic;			
Vulnerable 5 fire, 5 radiant			
STANDARD ACTIONS			
⊕ Frost Staff (cold, weapon) ⊕ At-Will			
Attack: Melee 1 (one creature); +13 vs. AC			
Hit: 2d8 + 7 cold damage.			
↗ Ice Bolts (cold, implement, necrotic) ⊕ At-Will			
Attack: Ranged 5 (one or two creatures); +13 vs. AC			
Hit: 2d6 + 5 cold and necrotic damage, and the target is slowed until the end of Iceheart's next turn.			
↖ Deep Freeze (cold, implement) ⊕ Recharge ☄ ☄			
Attack: Close blast 3 (creatures in the blast); +11 vs. Fortitude			
Hit: 4d6 + 4 cold damage, and the target is restrained until the end of Iceheart's next turn.			
↘ Vortex of Ice (cold, implement) ⊕ Encounter			
Attack: Area burst 1 within 10 (creatures in the burst); +11 vs. Reflex			
Hit: 4d6 + 4 cold damage, and Iceheart slides the target up to 3 squares and knocks it prone.			
Miss: Half damage, and Iceheart can slide the target 1 square.			
Skills Arcana +14, Dungeoneering +14			
Str 11 (+4)	Dex 14 (+6)	Wis 17 (+7)	
Con 14 (+6)	Int 20 (+9)	Cha 11 (+4)	
Alignment evil		Languages Common	
Equipment tattered robes, staff			

V rámci boje jim může Azaven nebo bardka Delvahine leccos prozradit.

- Ověření Mystiky (DC 15) proti Delvahine odhalí, že byla přivolána z jiných sfér pomocí magie odplaty. To znamená, že jejím úkolem na tomto světě je mstít domnělý nebo skutečný zločin.
- Ověření Znalosti ulice (DC 15) proti Azavenovi naproti tomu odhalí, že celá tahle „past“, kterou na ně nachystal a kterou je chtěl zmrazit a zmocnit se jich, je měla za úkol zajmout nikoliv zabít. To je obvyklý přístup otrokářů, lovců odměn nebo samozvaných strážců zákona. Nikoliv ovšem vrahů.

Ve vhodnou chvíli (po zásahu nablízko) poté, co je Azaven snížen na ½ životů (43 a méně) mu postavy úspěšným útokem odesknou ruku a čaroděj v reakci na to uprchne na křídlech ledové bouře. Vítr skučí... „Váš čas nadejde,“ zatímco prchá pryč.

Stopa 7: Mumifikovaná ruka

Na kličce okna je zavěšená kovová klíčka ne nepodobná těm, které používají ptáčníci pro vybrané druhy zpěvného ptactva. V této však nervózně sem a tam štráduje odřatá mumifikovaná ruka, pokrytá množstvím podivných run a hiegroglyfů.

- Ruka patří Azavenovi a obsahuje část jeho životní síly. Postavy mu ruku odřaly v boji, v němž se je jeho pomocnice sukkubí bardka Delvahine.

Flashback začíná ve chvíli, kdy umírající zle posekaná bardka Delvahine sykne „Nikdy ho nedostanete. Nedokážete ho najít. Ale on si najde Vás.“ Pak její pohled padne na odetnutou ruku. A najednou zmlkne. Vidíte, že se ruka pohne. Nejdřív učiní ztěžka první pohyb. Pak se jako myška prosmykne dopředu. Tušíte, že tohle je vaše jediná stopa, jak čaroděje dostihnout. Pro divokou honičku použijte karty pronásledování. *Každý hráč si otočí jednu kartu pronásledování a odvypráví, co se během honičky stalo.*

Stopa 8: Břítva

Ve spodním patře knihovny leží tři mrtvoly. Dvě připomínají jaksi pokrouceně dvě z postavy (hráčské postavy si samy určí, které dva). Třetí je podle vzhledu mladá vistanička (zřetelně před malou chvílí uškrcená). Do podlahy je vpálen magický přivolávací kruh, taktéž čerstvý. Leží tam rozbité zrcadlo a také břítva se symbolem stříbrného pavouka.

- Zvednutí břítvy či zrcadla spustí flashback. Zřejmě poslední střípek skládačky.

Kelson		Level 5 Elite Skirmisher (Leader)	
Small natural humanoid, halfling		XP 400	
HP 120; Bloodied 60	Initiative +9		
AC 20, Fortitude 16, Reflex 19, Will 16	Perception +7		
Speed 6			
Saving Throws +2 (+5 against fear effects); Action Points 1			
TRAITS			
☼ Gang Leader ◆ Aura 3			
Allies gain a +2 power bonus to saving throws while in the aura.			
River Rat Tactics			
Kelson has combat advantage against any enemy that is adjacent to at least one of his allies.			
STANDARD ACTIONS			
⚔ Short Sword (weapon) ◆ At-Will			
Attack: Melee 1 (one creature); +10 vs. AC			
Hit: 2d6 + 6 damage.			
☞ Throwing Dagger (poison, weapon) ◆ At-Will			
Attack: Ranged 10 (one creature); +10 vs. AC			
Hit: 1d4 + 5 damage, and ongoing 5 poison damage (save ends).			
⚡ Flickering Blades ◆ At-Will			
Effect: Kelson uses <i>short sword</i> against one enemy, shifts up to 3 squares, and then uses <i>throwing dagger</i> against a different enemy.			
⚡ River Rat's Gambit ◆ Encounter			
Requirement: Kelson must be bloodied.			
Effect: Kelson makes a basic attack. If the attack hits, the target takes 2d6 extra damage. If the attack misses, Kelson takes 1d6 damage.			
TRIGGERED ACTIONS			
Second Chance ◆ Encounter			
Trigger: An enemy hits Kelson with an attack.			
Effect (Immediate Interrupt): The triggering enemy must reroll the attack and use the new result.			
Skills Acrobatics +12, Bluff +9, Stealth +12, Streetwise +9, Thievery +12			
Str 14 (+4)	Dex 20 (+7)	Wis 11 (+2)	
Con 12 (+3)	Int 10 (+2)	Cha 15 (+4)	

Geriesh		Level 6 Elite Skirmisher (Leader)	
Medium shadow humanoid, shadar-kai		XP 500	
HP 136; Bloodied 68	Initiative +9		
AC 20, Fortitude 17, Reflex 20, Will 18	Perception +11		
Speed 6	Low-light vision		
Saving Throws +2; Action Points 1			
TRAITS			
☼ Swiftshadow Master ◆ Aura 5			
Allies in the aura gain a +4 power bonus to Initiative checks and Stealth checks.			
Willing Prey			
Geriesh has combat advantage against any creature marking him.			
STANDARD ACTIONS			
⚔ Katar (weapon) ◆ At-Will			
Attack: Melee 1 (one creature); +11 vs. AC			
Hit: 2d6 + 4 damage, or 3d6 + 7 against a target granting combat advantage to Geriesh. If this attack deals more than 20 damage to the target, it falls unconscious (save ends).			
⚡ Double Attack ◆ At-Will			
Effect: Geriesh uses <i>katar</i> twice, and can move up to his speed after the first attack.			
MOVE ACTIONS			
Shadow Leap (teleportation) ◆ Recharge ☹ ☹			
Effect: Geriesh teleports up to his speed.			
MINOR ACTIONS			
☞ Dagger Flick (poison, weapon) ◆ Encounter			
Attack: Ranged 3 (one creature); +9 vs. Fortitude			
Hit: 2d6 + 4 damage, and the target is immobilized and takes ongoing 5 poison damage (save ends both).			
Miss: The target is immobilized until the end of its next turn.			
Skills Bluff +11, Stealth +12			
Str 14 (+5)	Dex 19 (+7)	Wis 16 (+6)	
Con 12 (+4)	Int 15 (+5)	Cha 16 (+6)	
Alignment evil		Languages Common	
Equipment studded leather, dagger, katar			

Bitva končí tím, že je vistanijská vědma krčící se v rohu sleduje vyděšenýma očima a mumlá kletbu.

Metascéna 3: Rituál pokání

Postavy zjišťují, co je v knihovně, že za dveřmi je mlha, kterou se nedá nikam dojít. Je to náročný skil-challenge pro celé dobrodružství. Co je v sázce. Postavy buď úspěšně vyřeší záhadu své paměti, nebo zůstanou navěky uvězněné v knihovně.

Postavy si znovu připomenou čarodějova poslední slova.

„Pokud mne zabijete, postarám se, abyste se nikdy nedostali ven. Tohle bude vaše poslední vražda.“

Pokud se chtějí vůbec kdy vrátit do normálního světa, musejí zajistit, že tohle byla skutečně jejich poslední vražda. Ale jak? Učinit pokání? Odevzdat se bohům? Možnosti jsou nezměrné. Jedinou fatální chybou by bylo vybrat ze svého středu pachatele (ať už domnělého nebo reálného) smrtí v příběhu a obětovat jej. V takovém případě se skutečně ve světě okolo nich vyčáslí, ale už to nebude jejich svět. Zůstanou ve Stínopádu navždy.

Co se vlastně stalo...

Postavy jsou skupina přeživších z dob Velké války. Jsou to námezdní žoldáci a lapkové, kteří se potulují krajem a pokud nezavadí o práci, berou si to, co potřebují silou svých zbraní a kouzel. Peníze, lásku i životy.

Postavy zkřížily cestu bohatému šlechtici Aldernu Liščínskému když jeden z jejich středu znásilní a zabije Shayliss Vinder, promiskutiní kupeckou dcerku z Mokřad, které se Aldern Liščínský dvořil. Liščínský si najal čaroděje detektiva Azavena, aby vraha vypátral a předvedl před tvář spravedlnosti. Sotva se postavy domáklý toho, že na ně Aldern poštlval čaroděje (aniž by přesně znaly účel vyšetřování), vyřídily si s ním v Liščíně účty po svém a jeho (část těla) poslali Azavenovi zprávu, že jeho zaměstnavatel je mrtvý a že si tedy má dát pohov.

Aldernova žena Iesha z Liščína se ale se smrtí svého manžela nesmířila. Coby zkušená Vistanijská vědma sehrála na postavy představení se zlomeným kolem jejího kočáru, aby měla příležitost vyvěštit postavám jejich osud a zároveň zjistit, která z nich je vrahem jejího muže. Pak se vydala k Azavenovi s prosbou, aby případ neodkládal, aby postavil vraha jejího manžela před tvář spravedlnosti.

Postavy mezitím dorazí do hostince, kde obtěžují místní hostinskou Ceopatru, která jim nabídne, že ošetří jejich zranění, a když ji její manžel Ibor Thorn brání, ošklivě jej zřídí. Pak po něm hodí zlatou mincí, kterou ukradli Liščínskému. Azaven se pokusí je v hostinci vlákat je do pasti s pomocí succubí bardky Delvahine, ale oni léčku prokouknou, bardku zabijí a vydají se po stopách uprchlého čaroděje. V jednom momentě ať už v samotné bitvě ho téměř dostihnou a utnou mu ruku.

Po sérii pronásledování dorazí až do jeho sídla v černé knihovně, kde pobijí jeho bodyguardy, které si přivolal ze sfér. Jsou to odrazy dvou jich samých, proto je tam i prasklé zrcátko, které k seslání použil. Škrabala a Zubokůži a uškrtil Ieshu, která se u něj skývá, aby se ve finále s čarodějem střetli a zabili jej.