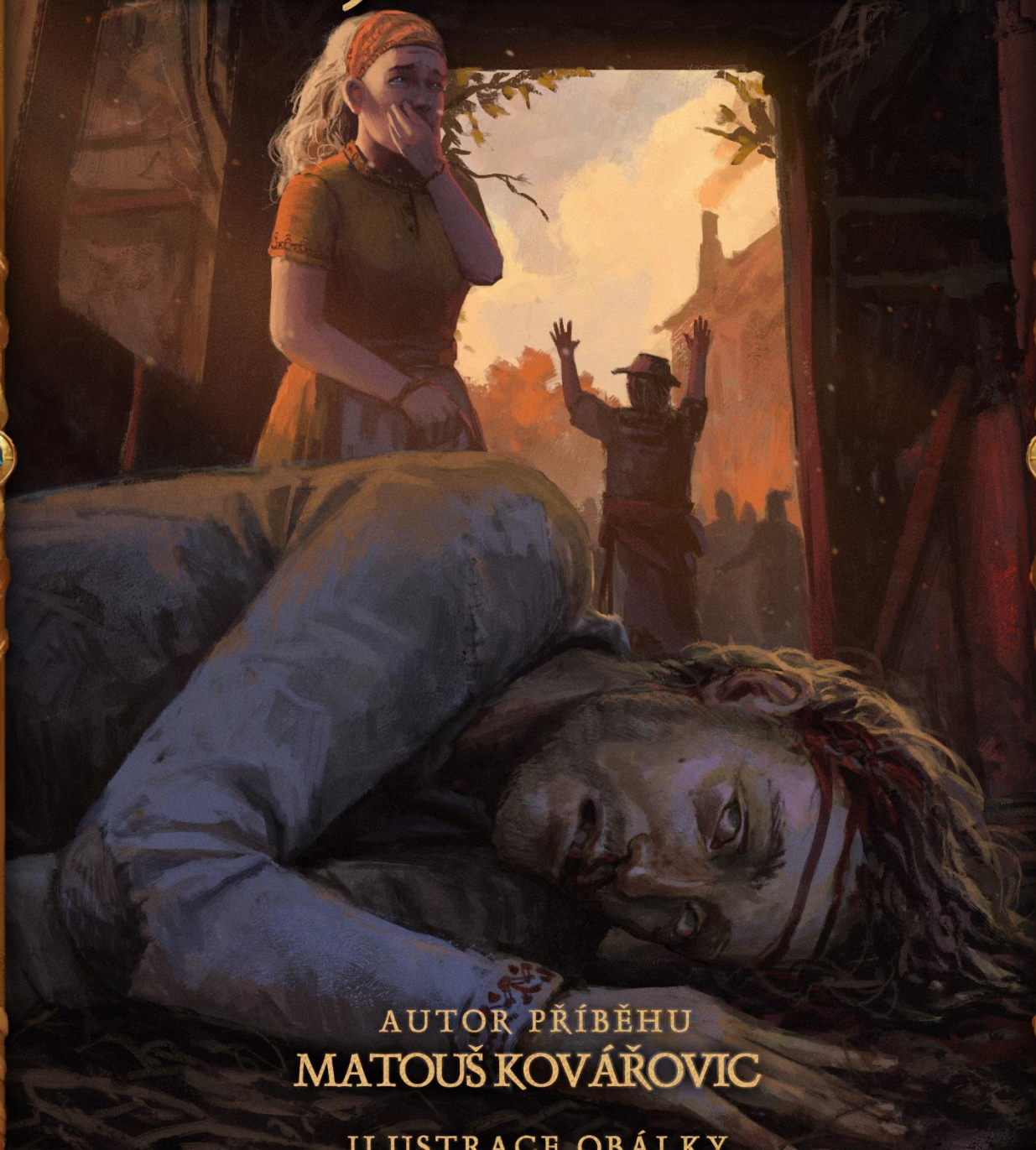


Dračí Hlidka

hra na hrdiny

DOBRODRUŽSTVÍ
CENSIJSKÁ VRAŽDA



AUTOR PŘÍBĚHU
MATOUŠ KOVÁŘOVIC

ILUSTRACE OBÁLKY
ONDŘEJ HRDINA



Dračí Hlídka

hra na hrdiny



Žánr a náročnost

Toto dobrodružství, jehož autorem je Matouš Kovařovic bylo původně sepsáno pro D&D a lze ho stejně dobře použít i pro jakékoliv jiné systémy fantasy her na hrdiny.

Příběh, který se nachází na následujících stránkách, je poměrně krátký a nezávislý na jiných příbězích. Lze jej zařadit do již existujícího dobrodružství jako malou odbočku nebo jej hrát samostatně.

Hlavním těžištěm tohoto dobrodružství je samotné vyšetřování vraždy. Jsou zde výpovědi všech podezřelých. Některé se vzájemně potvrzují, jiné si protirečí. Jejich vzájemným srovnáním by mělo být vcelku snadné přijít na vraha.

Herní žánr: Detektivní příběh z fantasy světa

Obtížnost: Příběh je navržen pro družinu začínajících hráčů s postavami 1-3. úrovně.

Celková herní doba	2 hodiny
Očekávaná sestava	2-3 postavy
Lokace	město
Roční období	jakékoliv
Tajemno, horor a drama	☑☑☐☐☐
Akce a bojové situace	☑☑☐☐☐
Vyšetřování a sběr informací	☑☑☑☑☐
Role-play a komunikace	☑☑☑☐☐
Humor a veselé scény	☐☐☐☐☐
Hádanky a hlavolamy	☑☐☐☐☐

Pozn.: Čím větší počet symbolů ☑ tím větší důraz na danou oblast





Tato příručka je psána výhradně jako průvodce Pána Jeskyně (vypravěče).

Pokud jsi hráč, prosím, nečti dál!

Obsah

1. Příběh v kostce
2. Úvod pro družinu
3. Aktuální situace
4. Předpokládaný průběh dobrodružství
5. Cizí postavy (NPC) a nestvůry
6. Dodatky – Příběh Bertiovy rodiny
7. Slovo závěrem

1. Příběh v kostce

V Censii došlo k vraždě. Obětí je hostinský od Ožralé husy. Podezřelých je mnoho a stopy skoro žádné. Do této situace přichází družina, která je považována za vyšetřovatele poslané místním pánem. Družina dobrodruhů pečlivě vyslechne všechny svědky a dochází k závěru, že vrahem není nikdo jiný, než hostinského vlastní žena. Motiv? Chtěla zabránit odhalení svého bratra, černokněžníka, který se již po léta skrývá. V ruinách na kraji vesnice jednak experimentuje s nekromantickou magií a jednak vyrábí drogu, která činí medovinu Censijské zlato vskutku neodolatelnou. Jakmile je vražedkyně odhalena, prchne pod ochranu svého bratra.

2. Úvod pro družinu (*aneb co přečíst hráčům*)

Jak tak procházíte vsí, čím dál víc pohledů se vám zarývá do zad. Okenice stavení se nezavírají, ba naopak. S každým krokem, jako by zvědavých očí přibýlo. Největší shromáždění stojí u hostince U Ožralé husy. Slyšíte, jak se několik osob, které si vás všimly, doptává šepotem mezi sebou: „A rychtář? Už mu to někdo řekl? Neměl by tu být první? Já říkala, ať tu počká, že to bude rychlé. Podívejte, kolik jich přišlo.“

Do hostince vás nepustí. Prý až přijde rychtář.

Rychtář, celý upocený, jak spěšně krácel směrem k hostinci, vás přejede zkoumavým pohledem. „Tak vy jste tu kvůli té vraždě? To si páni docela pospíšili. Jakmile jsme zjistili, co se stalo, Husu jsem nechal zamknout a nikoho tam nepustil. Tak pojd'te panstvo.“ Vytáhne klíč a odemkne hlavní dveře do hostince.





3. Aktuální situace (aneb do čeho přicházejí hráči)

Okolnosti vraždy

Nedávno se Gerret rozhodl prodat ruinu Bertiova statku jakémusi zájemci z města (návrh smlouvy lze najít v trezoru v bytu Leny a Gerreta). Lena o tom nechtěla ani slyšet, z důvodů, které nemohla vysvětlit. Gerret jí nebral na vědomí a začal se zájemcem dojednávat přesné podmínky obchodu, což ale Lena nemohla dopustit. Nenapadl ji žádný jiný způsob jak Gerreta zastavit, než vražda. Vymyslela podle svého názoru dokonalý plán, který měl jedinou chybkou. Potřebovala komploty.

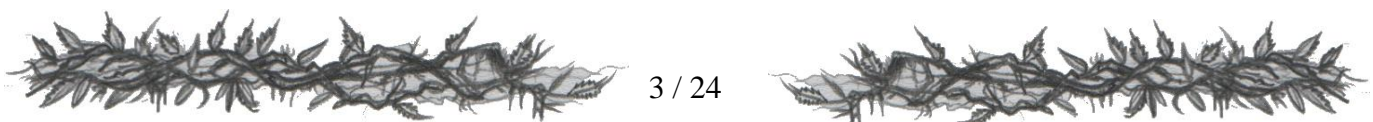
Včelařka Magdaléna sice nevěděla, co přesně na statku je, ale když se doslechla o tom, že se Gerret s Lenou kvůli prodeji rozhádali, rychle usoudila, že statek má nějakou významnější roli v produkci *Censijského zlata*. Takže, když Lena přišla s tím, že je třeba Gerreta zastavit, než ruinu prodá, jinak se přijde na tajemství *zlata*, byla tak nějak už připravená s tím souhlasit. Pokud by se přišlo na to čím to, že jejich medovina je tak neodolatelná, bylo celkem jisté, že by je čekala šibenice.

Když Lena začala mluvit o vraždě, trochu ji to zarazilo, ale pokud Lena soudila, že se nic jiného dělat nedá, tak zřejmě skutečně nebylo zbylí. Bylo prostě oběma jasné, že pokud se dům prodá, tak budou viset, zatímco u Gerretovy vraždy je slušná šance, že se jim podaří se šibenici vyhnout. Pokud se Lenin plán nezdaří, šibenice je čeká stejně, takže není co ztratit, je možné jen získat.

Plán se rozjel hned dalšího rána. Přesně podle plánu se Magdaléna zeptala Gerreta, jestli by jí nepůjčil vůz na přepravení včel. Gerret jí vyhověl, koneckonců, vůz ji čas od času půjčoval už léta, s tím, že jej i řídil a pomáhal nakládat i vykládat. Proč to dělal? Inu, Gerret říkával, že je celkem zbytečné mít vůz a nepoužívat ho a pokud jej zrovna nepotřeboval kvůli dovozu některých exotičtějších nápojů a potravin, tak jej rád pronajal. Magdaléna na vůz neměla, nicméně čas od času potřebovala převést úly, s čímž ji Gerret rád pomohl, zvláště, když tak získal pro svou hospodu o něco levnější medovinu. Pokud šlo o medovinu na export, těch pár lahví vždy bral s sebou, když jel do města na nákupy.

Gerret se hned dal do práce, nicméně bylo již pozdní odpoledne a úprav sice nebylo potřeba udělat mnoho, ale byly zdlouhavé, protože neobsluhoval v hostinci, když měl. Byl to poměrně klidný večer, v hospodě bylo jen pár štamgastů, a Magdaléna, čekající na příležitost. Lena ten večer kmitala za dva, jelikož musela jak vařit, tak obsluhovat. Jakmile byl každý obslužen, Lena si oddechla a vrátila se za pult. V tu chvíli se zvedla Magdaléna, došla si k pultu a na něco se Leny potichu zeptala. Lena odpověděla tichým hlasem, který si každý z vesnice již dávno asocioval s její špatnou náladou. Chvilku se dohadovali, Magdaléna začala zvyšovat hlas a Lena ji vzala dozadu, což nahlas oznámila, s odůvodněním, že nechce rušit hosty. Chvilí poté, co se za nimi zavřely dveře, Magdaléna zvýšila hlas do té míry, že ač ji nebylo přes těžké dubové dveře rozumět, bylo poměrně jasné, že je v plné ráži a že se tam hádá s Lenou.

Skutečnost byla ovšem taková, že Lena tam vůbec nebyla a využila Magdalénu poskytnuté zvukové kulisy k tomu, aby sešla do sklepa a vylezla z něj zadním vchodem, přímo sousedícím se stájemi. Podařilo se jí prosmýknout se do stáji i s obuškem, který již během dne přemístila z pod pultu do sklepa, kde jej vyzvedla. Proplížila se ke Gerretovi, který právě něco dělal s jedním kolem. Udeřila jej plnou silou do týlu a Gerret padl tváří k zemi. Pravda, trochu krve vystříklo, ale nikoliv dost na to, aby to nějak ušpinilo Lenu. Lena pak praštila do Gerreta ještě jednou, nebo dvakrát, dokud neviděla jeho mozek. Pak uslyšela něčí kroky a hlasy, tak obušek rychle zahodila do hromady koňského hnoje, která čekala na vyvezení a sama se schovala ve stínech. Hlasy naštěstí zůstaly venku a po chvíli odešly. Pak se teprve Lena proplížila zpátky do sklepa, zavřela za sebou poklop, vrátila se nahoru do kuchyně, kde se prohlédla, a zeptala se Magdalény na názor.





Překvapivě se jí povedlo vyváznout bez výraznějšího znečištění a tak se vrátila za pult a byla tam až do doby, kdy hosté odešli. Další den ráno se šla postarat o koně a „objevila“ Gerretovo tělo. Vyběhla ven, a zděšeně šeptala těm několika lidem, které potkala, že se stala vražda. Ve svých úvahách došla totiž k názoru, že se nejlépe vyhne podezření tak, že se bude chovat jakoby o Gerretovi od včerejšího večera neslyšela a skutečně jej objevila až ráno. Vycházela z myšlenky, že nikdo nebude podezřívat osobu, která vraždu ohlásila. Snad jen bohové ví, kde se tato myšlenka vzala.

Každopádně, vesničané se rozeběhli, rozkřičeli to a do hodiny byla vzhůru celá Censia a všichni o tom věděli. Jak se dav shromáždil, dal se do pohybu směrem k stájím hostince. Než se kdo dostal dovnitř, rychtář, již starý, ale vážený muž přikázal stáje zavřít a zakázal do nich komukoliv chodit. Slíbil davu, že pošle do města pro panské znalce, kteří jistě vraha najdou a osvětlí, proč byl zabit. Do té doby však, nikdo nesmí vstoupit do stájí, neb tam došlo k vraždě a městští vyšetřovatelé budou jistě chtít místo, kde došlo k vraždě, vidět neporušené. Tak zapečetil stáje a poslal svého nejstaršího syna do města za pánem z Trancy, kterému Censia náleží, požádat o vyšetřování vraždy.

4. Předpokládaný průběh událostí

4.1. 1. část: Vyšetřování

Oběť: Gerret, hostinský od *Ožralé husy*.

Místo činu: Stáj, po stranách několik kotců na koně, dva z nich obsazené. Uprostřed stojí vůz a u vozu mrtvola. U protější stěny od vchodu je hromada s hnojem. Při úspěšném ověření: Postřeh(INT) vs střední obtížnost, si postavy mohou všimnout stop vedoucích ode dveří k protější stěně, zahýbající za kotce a pak zase zpátky. Pokud podlahu zkoumají ode dveří, jsou stopy v takovém stavu, v jakém byla stáj opuštěna. Pokud je to napadne až uvnitř, hází s nevýhodou -5, jelikož si již uvnitř sami našlapali.

Popis mrtvoly: Na první pohled má rozbitou hlavu, pravděpodobně tupým předmětem. Rána byla očividně vedena shora, tupou zbraní.

Výpovědi podezřelých:

Následují jména a výpovědi každého z lidí, kteří se nějak nachomýtlí kolem hospody během večera vraždy. Výpovědi jsou rozdělené na hlavní a dodatečné. Hlavní jsou informace, které jednotliví podezřelí vypoví, jakmile se jich postavy hráčů zeptají na včerejší večer. Dodatečné jsou pak ty informace, na které se postavy musí doptat, i kdyby to mělo být jen prostinkou otázkou „Vzpomenete si ještě na něco?“, případně je řeknou jen za splnění nějakých podmínek (jsou uvedeny v popisu).





Osoba Lena

Popis: Lena je v jádru tvrdá a bezohledná, ale tuto stránku zažije jen málokdo, protože Lena došla již dávno k názoru, že ze zákazníků získá více peněz, pokud se k nim bude chovat mile. Tuto masku milé a přátelské osoby vypilovala do té dokonalosti, že náhodný kolemjdoucí nepozná, že ona vřelost je jen hraná osobou s ledovým srdcem. Je spíše chytrá než hloupá, ale spíše lepší průměr, než nadprůměr. Což jí ovšem nebrání považovat se za velmi inteligentní. Nemá žádné velké ambice, ale když něco chce, jde si za tím, ať to stojí, co to stojí.

Hlavní výpověď:

- Včerejší večer byl relativně poklidný, jelikož přišlo jen několik lidí z vesnice, nikdo přespolní. Konkrétně dorazila Irena, Eleonora, Elas, Tom, Gritta a Magdaléna.
- Během večera ji Magdaléna začala obviňovat, že ji neplatí dostatečně za medovinu, svíce a podobně, zřejmě byla opilá. Aby neodradila hosty, vzala Magdalenu do kuchyně, kde se jí po chvílce podařilo ji uklidnit.

Dodatečné informace:

- Pokud se jí hráči zeptají na otevřený poklop do sklepa, odpoví, že o tom nevěděla (v tuto chvíli si sama nepamatuje, že poklop zavřela). Gerret ho zřejmě po složení zboží včera nezavřel a ona si toho nevšimla. Měla práce nad hlavu, zatímco se Gerret věnoval vozu.
- Pokud se jí hráči svěří s plánem jít se podívat do vyhořelého statku, bude se je snažit odradit s tím, že je to nebezpečné. Pár vandráků i světaznalých dobrodruhů, co neměli na nocleh tady v hostinci, se rozhodlo nocovat tam a ráno je už nenašli.
- Pokud se jí hráči zeptají proč nechtěla Gerretovi dovolit aby ruinu prodal, opět se odkáže na to, že tam až moc záhadně mizí lidé a nechtěla, aby měli problémy z prodeje prokletého statku nebo aby se říkalo, že toho (Leně neznámého) kupce zavraždili.

Osoba Irena

Popis: Kovářka, možná ne nejlepší v kraji, ale umí dost na to, aby opravila, případně vyrobila náradí a okovala koně. Kromě toho čas od času pomáhá nastávajícím matkám přivést dítě na svět. Též pomáhá od bolavých zubů každému, kdo to potřebuje. Přes den většinou pracuje v kovárně, přes noc je buď ve svém domě se svou kočkou, anebo v hospodě.

Hlavní výpověď:

- Lena v průběhu večera opakovaně vcházela a odcházela z lokálu, jak vyřizovala jednotlivé objednávky.
- Má dojem, že chvíli před setměním se Lena s Magdalenou začaly hádat.
- Chvilku poté co se ty dvě začaly hádat se Elas zvedl a vyšel ven, prý na záchod. Má dojem, že Gritta opustila lokál krátce po Elasovi se stejným odůvodněním.
- Elas i Tom byli ten večer pořádně nalití

Dodatečné informace:

- Hostinský Gerret a jeho žena Lena se asi před měsícem dost pohádali ohledně prodeje ruiny Bertiova statku někomu z města. Nabízená cena byla více než slušná, ale Lena byla proti.





Osoba Eleonora

Popis: Kořenářka, vdova, obzvláště ráda si vyměňuje klepy a drby všeho druhu. Snad i proto se její děti odstěhovaly, jakmile k tomu měly příležitost. To vedlo k tomu, že po smrti svého manžela čas od času večerí U Ožralé husy, ale považuje se za příliš dobrou na to, aby pila jakýkoliv alkohol, jako tamti.

Hlavní výpověď:

- Má dojem, že se Lena a Magdaléna do sebe nějak pustily ohledně ceny medoviny a šly si to vyříkat dozadu, do kuchyně. Určitě si vzpomíná, že Magdaléna na Lenu řvala tak hlasitě, že to bylo slyšet až v lokále. Není si jistá, jestli slyšela Lenu. K tomu ihned dodá, že to ale není nic divného, protože Lena vždy mluví potichu a s ledovým klidem, když je našťvaná.
- Má dojem, že Tom a Gritta se ten večer též pohádali, protože Gritta krátce před setměním opustila lokál, s omluvou, že se prý musí vyprázdnit. To, že odešla krátce po Elasovi, a to, že byla venku poměrně dlouho zřejmě způsobilo, že se Tom domníval, že tam něco spolu měli (nedivila by se tomu, koneckonců Elas je mladší a pohlednější) a tak se na ni Tom utrhl. Gritta se bránila a tak se hádali ještě nutnou chvíli poté co se Magdaléna s Lenou vrátily do lokálu. Naštěstí je to pak přešlo.

Dodatečné informace:

Za nějaký drb, nebo klep od hráčů (i smyšlený) si ráda vzpomene na pár zajímavostí:

- Leny rodiče zahynuli při požáru jejich statku, vesničané statek hasili, ale Bertio i se svou ženou byli už dávno po smrti. Když popel vyhasl, vesničané se vrátili pro mrtvé, aby je pohřbili, ale ti tam už nebyli.
- Hostinský Gerret si Lenu vzal jen proto, aby mu jeho otec odkázal hostinec U Ožralé Husy.

Osoba Elas

Popis: Tesař, má silnou averzi vůči osobám, které nemakají rukama. Ke všem ostatním je milý a přátelský, jen k této skupině je pouze slušný.

Hlavní výpověď:

- Uznává, že byl „vožralej jak prase“
- Krátce poté, co se Lena s Magdalenou začaly hádat vyšel ven na latrínu.
- Když tam šel, viděl Reintera jak se potlouká kolem brány hospody.
- Má dojem, že než se za ním zavřely dveře, že zaslechl nějaké kroky od stájí, ale není si tím jistý

Dodatečné informace:

- Nic. Pouze a jedině v případě, že ho hráčské postavy konfrontují se skutečností, že Tom ví o tom, že měl s Grittou menší dostaveníčko na dvoře, odpoví, že Gritta byla lehce napitá a pokoušela se ho svádět, nicméně on, jakožto slušný muž, její nabídky odmítal a po chvíli se mu podařilo ji přesvědčit k tomu, aby se vrátila do lokálu a chovala se slušně.





Osoba Tom

Popis: Statkář, občas večerí se svou ženou Grittou v hospodě.

Hlavní výpověď:

- Trochu to přehnal s pitím, ale domů došel po svých.
- Má dojem, že Lena s Magdalenou někdy během večera odešly dozadu a tam se hádaly.
- Určitě si pamatuje, že jeho žena a Elas odešli oba současně „se vyprázdnit“, jakmile se Lena s Magdalenou odešly hádat a byli venku poměrně dlouho. Podezřívá Elase, že mu sváděl ženu a přál by si, aby se ukázalo, že vrahem je Elas a „ten holomek visel.“
- Má dojem, že mezi Gerretem a Lenou bylo v poslední době nějaké dusno. Snad šlo o prodej ruiny statku Leniných rodičů někomu z města.

Dodatečné informace: Nic

Osoba Gritta

Popis: Gritta je živá, milá a pohledná osůbka. Občas večerí se svým mužem v hospodě, ale poslední dobou se mu snaží spíše vyhýbat, jelikož nějak získal dojem, že je mu nevěrná. Sice nemůže nic dokázat, ale má za to, že za to může „ta jedubaba“ Eleonora.

Hlavní výpověď:

- Krátce poté, co se Magdaléna s Lenou začaly hádat odešla na latrínu.
- Když tam šla, viděla Reinera jak se potlouká kolem brány hospody, která byla tou dobou ještě otevřená.

Dodatečné informace:

- Nic. Jedině a pouze v případě, že postavy vytáhnou to, že se pokoušela svádět Elase, toto přizná a dodá, že chtěla svému muži dát konečně důvod k tomu žárlit, nicméně k ničemu nedošlo, protože „ten blbec je na to moc slušnej.“

Osoba Magdaléna

Popis: Včelařka Magdaléna je svobodná a neshání žádného nápadníka. Říkává o sobě, že je provdaná za své včely. Včelařina ji vynáší dost na relativně slušný život, přičemž jejím největším odběratelem je Lena, která od ní odebírá prakticky všechny med, který vyprodukuje, resp. odebírá od ní hlavně medovinu, kterou Magdaléna umí vyrábět tak jako nikdo jiný.

Hlavní výpověď:

- Během večera se nepohodla s Lenou a trochu se pohádaly, ale aby nevyhnały zákazníky, tak se zavřely do kuchyně.

Dodatečné informace: Nic





Osoba Reiner

Popis: Reiner je neuvěřitelně ošklivý chlápek, má sklon mluvit sarkasticky a živí se jako hrobař a ras.

Hlavní výpověď:

- Celý večer postával u brány hospody, protože tam měl domluvené rande s Mariekou.
- Zahlédl Grittu s Elase před hospodou, jak se líbají. Tedy, spíše Gritta líbala Elase, Elase vypadal, že se brání.
- Krom jiného si všiml, že poklop do sklepa, který je hned vedle vchodu do stáji z ulice byl otevřený

Dodatečné informace:

- Má dojem, že krátce poté, co Elase s Grittou zašli zase dovnitř, se ze stáje do sklepa mihl nějaký stín, ale dál to neprozkoumával, protože právě dorazila Marieka a měl úplně jiné starosti.

Osoba Marieka

Popis: Rozpuštěné hnědé vlasy, trochu ostřeji řezanější tvář, než je u dívek obvyklé, malá, jiskřivá, veselá, zelená očka a úsměv na tváři, to je tvář Marieky, dcery chalupníka Irvinga.

Hlavní výpověď:

- Měla domluvenou schůzku s Reinerem, na kterou se poněkud opozdila, neboť jí chvíli trvalo, než přesvědčila svého otce, aby ji pustil.
- Pamatuje si, že když dorazila k bráně, někdo právě zavíral poklop od sklepa, ale kvůli šeru nebyla schopná rozeznat kdo.
- Jak se s Reinerem sešli, vyrazili se projít a asi po hodině se vrátili. Reiner ji doprovodil domů, tou dobou už svítily jen měsíce a hvězdy.

Dodatečné informace: Nic

Pokud postavy hráčů pozorně poslouchaly, doptávaly se a vracely se k jednotlivým osobám, když se přišlo na to, že neřekly úplně všechno, by měly odvodit, že vrahem je buď Lena, nebo Magdalena.

Pokud dobrodruzi konfrontují Lenu a řeknou jí, že se domnívají, že je vrah, Lena se je pokusí přesvědčit o tom, že se pletou. Ať se jí to povede, nebo ne, nikdy se nepřizná a při první příležitosti, kdy bude ponechána bez dozoru, práskne do bot a uteče na první místo, které jí napadne – do ruiny statku svých rodičů za svým bratrem.

Magdalena na druhou stranu nemá tak pevné nervy, ani takovou schopnost přetvářky jako Lena, takže přímá i nepřímá svědectví, která dobrodruzi nashromáždili, jsou-li přesvědčivě podána: hod CHA vs těžká obtížnost nebo Přesvědčování(CH A) vs těžká obtížnost, stačí k tomu, aby přestala zapírat. Ve snaze zachránit si kůži řekne, že jen pomáhala krýt Lenu, že Lena byla tím, kdo spáchal vraždu. Pokud ji hráči nějak na místě nezajistí (např. odvedou k rychtáři, aby ji někam zamkl), Magdalena počká, až se postavy ztratí z dohledu, a vypaří se, co nejrychleji to dokáže. Má sice ráda svoje věchy, ale ještě raději má svůj život.





4.2. 2. část: Pronásledování

Pokud se Leně podaří uprchnout, zamíří nejprve k ruině, ve které přebývá její bratr. Proč? I když by Lena mohla utíkat kamkoliv, nemohla jen tak nechat Mippa bez varování. Její úvaha byla zhruba taková, že pokud odhalili jí, je jen otázkou času, než se dozví o Mippovi a mohlo by se to velice rychle rozkřiknout. Tudíž chce Mippa včas varovat, než přitáhne zbytek vesnice s vidlemi a pochodněmi. Mipp ji pak u sebe zdrží s tím, že pokud je najdou, že je ubrání. Na skladě má několik mrtvol různých tuláků a pocestných, kteří se rozhodli přenocovat v blízkosti tohoto statku. K tomu má stále ještě funkční mrtvolu svých rodičů. Pravda, ani jedno z těch těl není úplně v bezvadném stavu, ale na vystrašení a vyřízení nepřátel dle Mippova názoru stačí.

Popis lokací

Popis Bertiova statku

(mapa Bertiova statek)

Bertiova statek je, jak by se dalo čekat, v rozvalinách. Různé kusy zdí, kdysi tvořících dům a chlév a zbytky zdi, která kdysi ohraničovala dvůr, stále stojí. Zbytek je v sutinách a pokryt různým plevem. Jediné, co stojí za povšimnutí, je prošlapaná stezka od schodů do sklepa ke studni. Sklep je poněkud jiná záležitost. Celý je zalitý tlumeným načervenalým světlem (z povrchu je vidět jen, pokud je noc), díky kterému je uvnitř šero dostatečné k orientaci, i když ne k rozeznávání barev. Nezávisle na ročním období, či počasí venku, uvnitř sklepa je vždy sucho a pokojová teplota. Žádné dveře nemají zámek.

Popis jednotlivých místností:

1) Bývalá spižárna

Tato menší místnostka obsahuje jen několik málo polic pokrytých silnou vrstvou pavučin obývaných cupitálky (viz kapitola Cizí postavy (NPC) a nestvůry). Důkladné strhávání pavučin a průzkum poliček má za následek nalezení jedné sklenice se zavařeninou, a vyprovokování 1k6 Cupitálků k útoku na osobu, která prováděla průzkum.

2) Laboratoř

Dveře do této místnosti buď dávno vzaly za své, anebo zde nikdy nebyly. Místnost jako taková je přeplněna stoly a různými aparaturami, křivulemi, baňkami, kádinkami, soudky, lahvemi. Mezi tímto zmatkem postavy vcelku určitě zaujmou dva různé objekty. Prvním je flakónek plný jakési neoznačené, husté, viskózní, nebesky modré tekutiny bez chuti a zápachu (lektvar neslyšitelnosti, viz kapitola Předměty) a druhým je lahvička plná červené tekutiny, která po zatřesení šumí a třpytí se (lektvar ranhojič). Dále je tu pár flakonů štiplavě zapáchající nazelenalé tekutiny. Na stěně protější vchodu je komínek vedoucí kamsi na povrch. Rohy stěn a stropu jsou pokryté cupitálky.

3) Spižárna

Stěny této místnosti jsou rozpraskané, ze spár občas vypadnou nějací tlustí bílí červi (jeskynní červi; viz bestie). Kromě této podívané se v rohu místnosti nachází již lehce rozložená mrtvola. Pokud se jí hráči dotknou, nebo o ni nějak zavadí, mrtvola se zvedne, hlasitě vykřikne a zas padne na zem.





4) Zazděné dveře

Zde zřejmě někdo něco zazdil. Ač je zde stěna jakoby bez přerušení, důkladnější pohled odhalí drobné nesrovnalosti prozrazující, že tato část zdi je o něco novější, byť pravděpodobně stále několik let stará. Šlo o druhý vchod do Mippova bytu.

5) Pitevna

V této rozsáhlé místnosti jsou přichystané celkem čtyři plazivé mrtvoly. Pokud postavy hráčů nespustili alarm strážné mrtvoly, pak jsou tyto mrtvoly v klidu, dokud není někdo z družiny alespoň jeden čtverec od schodů. V tu chvíli obživnou a sesypou se na něj a případně jakéhokoliv jiného nezvaného hosta. Jakmile zazní první zvuky bitevní vřavy, Mipp seběhne dolů ze svého bytu své miláčky podpořit. Místnost je zajímavá tím, že je lehce pod úroveň zbytku sklepa, tudíž se do ní sestupuje po schodech, kromě schodů k tomu určených se na druhém konci místnosti nachází dosti neuměle vybourané schodiště, vedoucí do Mippova bytu, a velký dřevěný pult, pravděpodobně sloužící jako pitevní stůl, jelikož jsou na něm zbytky krve a vnitřností.

6) Mippův byt

Této místnosti bezesporu dominuje oltářík Malaborovi. Oltář má podobu vachrlatého nočního stolku, v jehož centru stojí hrubá, dřevěná socha mužské postavy zahalené v až k zemi dlouhém plášti s kápí zakrývající tvář. Socha má v napřažených rukou lebku humanoida. Kromě ústřední sochy je oltář ozdoben svícemi a kostmi, na kterých je zaschlá krev. Kromě oltáře se v této místnosti nachází police s knihami, slavník a Lena, která se, jako každé zvíře zahnané do kouta, pokusí postavy hráčů napadnout. Ne, že by nějak zvlášť doufala ve svoje vítězství, spíš se nehodlá vzdát bez boje. Navíc se jí opravdu nechce zemřít na šibenici, to už raději zemře v boji. Když při tom někoho zabije, bude to skvělý bonus. Vzhledem k tomu, že je ozbrojena jen obyčejným nožem (ÚČ:2, zranění 1), neměla by představovat vážnější hrozbu. Jakmile je poražena, hráči ji mohou buď dorazit na místě, nebo spoutat, vyléčit a poté odvést do vesnice k rychtáři. Koneckonců ji i tam čeká šibenice. Ať už družina Lenu nechá umírat v bolestech nebo se jí podaří zpacifikovat, bude vztekle vykřikovat věci jako „Chtěla jsem ho jen bránit“, „Ničemu nerozumíte, hlupáci“! Pokud družina projeví jen sebemenší zájem o její motiv, vyklopí v této bezvýchodné situaci svými slovy svou verzi příběhu: viz Dodatek – Příběh Bertiovy rodiny.

4.3. 3. část: Ukončení dobrodružství

Pokud hráči dovedou Lenu do Censie, rychtář se zmíní, že nemá hrdelní právo a pošle je do města, aby tam Lenu předali spolu s důkazy a všemi znalostmi panskému soudu. Po předání Leny spravedlnosti dostanou odměnu 20 zlatých. Pokud dříve nezajistili Magdalénu, tak zjistí, že beze stopy uprchla (viz výše). Hospoda i včelařství jsou nyní volnými a je jen na PJ, zda budou k mání pro hráče, stanou se majetkem nějaké postavy, nebo jestli budou mít nějakou roli v dalších dobrodružstvích.





Předměty

Olihní štít (Kvalita +2)

Olihní štít je velký, kulatý bronzový štít s namalovaným symbolem olihně. Na vnitřní straně štítu jsou vyryta tři zaklínadla. Vyslovení prvního štít rozzáří, jako by byl pochodní (dosvítí jasným světlem 4 sáhů a slabým světlem dalších 4 sáhů), vyslovení druhého zaklínadla štít rozzáří, jako by byl směrovou lampou (dosvítí jasným světlem 12 sáhů a slabým světlem dalších 12 sáhů), vyslovením třetího zaklínadla světlo, které štít vydává, zhasne. Ani při jednom způsobu svícení se štít nezahřívá a v obou případech štít svítí tak dlouho daným způsobem, dokud není vysloveno jiné zaklínadlo.

Lektvar neslyšitelnosti

Použití tohoto lektvaru se řídí stejnými pravidly jako lektvar neviditelnosti s tou výjimkou, že pokus o útok efekt tohoto lektvaru neruší a samozřejmě místo neviditelnosti se uživatel stane neslyšitelným. To se týká i pokusů o jakýkoli vokální projev. Pokud je někomu podán nedobrovolně, pak si oběť hodí na záchranu proti kouzlům. Efekt lektvaru trvá 15 minut.

5. Cizí postavy (NPC) a nestvůry

Mipp

Mipp je utajený, na těle (a v současnosti) i na duchu znetvořený bratr Leny. Od návratu domů svůj čas tráví samostudiem nekromancie, od které si slibuje, že jednou najde způsob jak opravit své nestvůrné tělo. V poslední době přemýšlí o transplantaci částí těl mrtvých do svého těla. Bohužel nemá mnoho těl k experimentování, až na již skoro rozpadlá těla svých rodičů a těla několika vandráků a dobrodruhů, kteří udělali tu chybu, že vstoupili do jeho sklepa. Od těchto nešťastníků má také svou výzbroj.

Životy:	22
Mana:	21
Atributy:	SIL 10(0), OBR 12(+1), ODO 12(+1), INT 17(+3), CHA 5(-3)
Pohyblivost:	30
ÚČ:	4 (odlehčený palcát) +3 zranění
OČ:	3 (OBR +1, Prošivaná zbroj +2, Olihní štít +2, palcát -2) 8 (+5 pokud má seslaný Magický štít)
Kouzla:	Ticho – 2 many, Mipp či jiný libovolný cíl na 60 minut nevydává žádný zvuk. Magický štít – 3 many za první kolo a 2 many za každé další, +5 OČ. Mrazivá střela – 7 many za střelu, zraní za 1k6 žt všechny v kouli o poloměru 5 sáhů. Vítální transfer – 1+X, za každý vložený bod many (X), si odečte 1 žt a cíl si ho přidá. Přivolej nemrtvé – 4 many, přivolá nemrtvé z dosahu až 100 sáhů na určené místo. Ochromení – 6 many, hráč háže proti hodu Mippa: Vůle(CHA) hráče vs CHA Mippa, Neúspěch: hráč ztuhne na 15min. Lze léčit prosbou klerika Odstraň paralýzu.
Výbava:	Těžký kabát, Kožená zbroj, Olihní štít (viz nové předměty)
Zkušenost:	200

Pokud Mippa Lena varovala, bude družinu očekávat a pokusí se ještě před začátkem boje použít Ticho a přemístit se na nejvýhodnější místo k boji, nebo na sebe alespoň sešle Magický štít na 3 kola.





Bestie

Cupitálek

Popis:

Cupitálci se líhnou z pavoučích vajec, která byla vystavena účinkům zbytků všelijakých lektvarů, různých očarování a jiných magických efektů. Výsledkem je jejich vzhled, který je extrémně variabilní. Jednotliví cupitálci mají 2k6+2 nohou, někteří mají hlavu, či oči navíc, u některých ústní otvor zabírá více než polovinu hlavohruďi, mají barvy celého spektra (i když každý jednotlivý cupitálek má jen jednu barvu) a tak dále. Ne všichni cupitálci tvoří pavučiny, a ti, kteří tak činí, prakticky nikdy netvoří pravidelné vzory, i když i v tomto se občas najdou výjimky. Krvomíza cupitálků je ceněnou alchymistickou surovinou a každý alchymista, či apatykár ji rád vykoupí.

Životy:	1
Atributy:	SIL 2(-4), OBR 14(+2), ODO 8(-1), INT 5(-3), CHA 1(-5)
Pohyblivost:	30
ÚČ:	3 (jedová kusadla) +1 zranění – pokud hráče kousne, háže: ODO vs 6, Neúspěch: hráč háže: 1k10, 1-5: je ochromen na 5 minut, 6-10: propadá afektu náhodně zvolené emoce.
OČ:	4
Zkušenost:	10
Postřeh(INT):	8
Schopnosti:	Vidění ve tmě na 6 sáhů, Pavoučí šplh – Cupitálek umí obratně šplhat i hlavou dolů, Vnímání pavučiny – Když se Cupitálek dotýká pavučiny, zná přesné polohy tvorů, kteří se stejné pavučiny dotýkají.

Plazivá mrtvola

Popis:

Plazivé mrtvoly vznikají aplikací nekromancie na mrtvolu v různém stádiu rozkladu mající jen horní polovinu těla schopnou pohybu. Skoro žádný nekromant je nevytváří záměrně, prostě proto, že celá mrtvola je funkčnější. Tudíž vznikají hlavně omylem, např. oživením chromého, v rámci tréninku, nebo ve chvílích, kdy není nic lepšího k dispozici.

Životy:	11
Atributy:	SIL 13(+1), OBR 5(-3), ODO 16(+3), INT 4(-3), CHA 5(-3)
Pohyblivost:	20
ÚČ:	3 (kousnutí) +3 zranění
OČ:	3
Zkušenost:	50
Postřeh(INT):	6
Schopnosti:	Vidění ve tmě na 12 sáhů, Imunita proti otravě Nezdolnost - V případě, že zranění sníží Plazivé mrtvole životy na 0 a nejedná se o zářivé zranění ani zranění z kritického zásahu, hodí si zombie záchranný hod na Odolnost vs 5+zranění. Pokud uspěje, sníží se jí životy místo toho na 1.





Jeskynní červ

Popis:

Jeskynní červi jsou možná vzdálenými příbuznými purpurových červů. Vzhledově připomínají obří moučné červy s růžovým břichem a žlutým hřbetem. Mají ústa podobná mihulím, plná drobných zoubků. Pokud se správně upraví, lze z nich připravit skutečnou pochoutku.

Životy:	2
Atributy:	SIL 13(+1), OBR 14(+2), ODO 11(0), INT 6(-2), CHA 1(-5)
Pohyblivost:	10
ÚČ:	3 (kousnutí) +1 zranění
OČ:	2
Zkušenost:	10
Postřeh(INT):	5
Schopnosti:	Citlivost na otřesy 12 sáhů





6. Dodatek - Příběh Bertiovy rodiny

Sedlák Bertio měl dvě děti a ač je i se svou manželkou měl obě rád, byly i chvíle, kdy přemýšlel, zda někdy neurazil nějakého boha, nebo kouzelníka.

První se mu narodil Mipp, pojmenovaný po Bertiově otci. Porodní bába, jen co spatřila, co za stvoření pomohla přivést na svět, upadla do mráko. Bertio jí to nevyčítal. Mipp totiž opravdu nebyl moc krásné dítě. Jeho čelo bylo podivně nabobtnalé, takže jeho tvář vypadala, jako by byla do hlavy vyražena nějakým obřím pečetidlem, na místě, kde by mělo být pravé oko, byla jen kůže a pod ní, snad maso, ale rozhodně ne oční bulva. Uši zcela chyběly, na jejich místě jen malé dírký v lebce nos spíše připomínající rypáček selete, než lidský nos, levá noha kratší, než pravá, předpovídající budoucí kulhavost. Na pravé zas místo roztomilých prstíků jen dva tlusté prsty, poněkud evokující kopyto. Zkrátka příšera. I když nestvůrné, dítě žilo a Bertio byl svým otcem veden k úctě k veškerému životu, nehledě na to, jak podivně, nebo odlišně vypadá. A tak ovládl svůj prvotní odpor, uklidnil svou manželku a pojmenoval svého syna. Porodní bába byla dopravena k místnímu hrobařovi a během těch týdnů, které měl, než se vesničané začali vyptávat, kdy už budou moci dítě vidět, Bertio uvažoval co dál.

Mipp vypadal - zvláště. A Bertio neměl moc důvěry v to, že by jeho sousedé sdíleli jeho postoj „žít a nechat žít“. Ne, když jeho syn vypadal jako něco, co vyvrhlo samo Peklo. I kdyby je náhodou nechali žít (neboť je vcelku pravděpodobné, že by se rozvášnění sousedé rozhodli vydat ohni očištnému nejen Mippa, ale i jeho rodiče a pro jistotu celý statek), nikdy by nenechali hrát si svoje děti s Mippem. A i kdyby je nechaly, děti by si s ním stejně nehrály.

Bertio se tedy rozhodl Mippa zatajit. Dohodl se s tehdejší hrobařem, a za jeho pomoci zřingoval pohřeb. Kdyby Mipp zemřel doopravdy, nebylo nic jednoduššího, než znovu vykopat hrob a uložit do něj ostatky doopravdy. Hrobařovo mlčení sice nebylo zdarma, ale cena byla přijatelná. Navzdory svému pokřivenému tělu Mipp stále neumíral. Rostlo z něj milé a chápavé dítě a i když jeho tělo nebylo z nejlepších, neznamenalo to, že by se vyhnul práci na statku, nemohl-li ven, vypomáhal s pracemi v domě. Když měl někdo přijít na návštěvu, rychle Mippa schovali do sklepa.

Několik let po Mippovi se narodila Lena, pojmenovaná po matce své matky. Narodila se jako vcelku hezké děvčátko. Není slov, která by vyjádřila nezměrnou radost v Bertiově statku toho dne, kdy se Lena narodila. Ne, že by Mippa neměli rádi, ale přeci jen, nebyl úplně dítě, kterým by se dalo chlubit. Brzy se však ukázalo, že není všechno zlato, co se třpytí.

Lena byla zvláštní dítě. Nikdy neplakala. Nikdy nekřičela. Pokud se rozčílila, ztišila se. Čím byla nazlobenější, tím tišší byla. Nejvyšší rozzlobenost projevovala naprosto klidnou, až kamennou tvář a naprostým tichem. Bylo jen málo věcí, které upoutaly její zájem. Krev utíkající z hrdla poraženého vepře. Napůl snědený pták, kterého zadávala kočka. Její bratr. Úsměv byl pro ni většinou jen maska, kterou nasazovala, když chtěla něčeho dosáhnout. Samovolně se jí na rtech objevil jen výjimečně. Občas za tím bylo uspokojení z toho, že se jí povedlo sestřelit pár holubů prakem, občas nějaké ty dárky, nebo něčí tajemství, které náhodou odhalila. Bertio měl zkrátka, s přibývajícímí léty narůstající dojem, že pro svou dceru není o nic cennější, než slepice pobíhající na dvorku. Nicméně, stejně jako Mipp, byla jeho dítětem.

Jediný, ke komu si Lena kdy nějaký vztah vytvořila, byl Mipp. A jestliže její vlastní rodiče pro ni neměly větší hodnotu než těch pár slepic, to samé se rozhodně nedalo říci o Mippovi. Lena by snad byla ochotná v zájmu svých cílů a plánů obětovat celou vesnici, nebo klidně i celý svět, ale svého





Dračí Hlídka

hra na hrdiny



bratra nikoliv. Jen tato myšlenka rozptylovala Bertiovy občasně chmury a úvahy, zda má jeho dcera vůbec duši. Možná byla zvláštní, ale byla, svým způsobem, schopná milovat.

Léta plynula a Mipp i Lena rostli jako z vody. Jednoho večera kdosi zaklepal na vrata statku. Mipp, v té době již sedmiletý, automaticky sešel do sklepa a Bertio došel otevřít. Již od pohledu cizinec nepatřil k chudině a Bertiovi nebylo úplně jasné, proč nehledá nocleh v hostinci. Nicméně, host je jednou host a je třeba s ním tak zacházet. A tak hosta pozval dál a usadil jej ke stolu. Nedalo mu, aby se neznámého nezeptal, kam cestuje.

Neznámý, podle vzhledu tak čtyřicetiletý, dobře oblečený muž, se představil jako kouzelník a prohlásil, že by si rád vzal Mippa do učení. Je ochoten prý upustit i od obvyklých poplatků. Všichni u večere ztuhli. O Mippovi přece neměl nikdo vědět, nicméně, pán byl zřejmě kouzelník a kdo ví, co vše jsou schopni dokázat s mocí, kterou ovládají. Když se uklidnil a zvážil situaci, Bertio usoudil, že vlastně ani není důvod Mippa nepřivést. Koneckonců, něčím se Mipp jednou živit musí a je celkem dobře známo, že kouzelníkům nedělá příliš problém měnit svou podobu, takže by pak snad mohl mezi lidi, nemluvě o tom, že po kouzelníkovi si nikdo neopovází hodit kamenem. A tak došel pro Mippa. Cestou zpátky mu vysvětlil situaci a Mipp přirozeně nic moc nenamítal. A tak, ještě před rozedněním, kouzelník i s Mippem odešli z Bertiova statku.

Mnoho vody uplynulo, než zas Mippa spatřili. Bylo to jednou v noci, nedlouho poté, co Lena oslavila sedmnácté narozeniny. Na vrata Bertiova statku kdosi zabušil. Bušil tak silně, až to vzbudilo obyvatele domu. Bertio vstal, oblékl se a vydal se k bráně. Jaké bylo jeho překvapení, když spatřil svého syna. Pravda, byl o léta starší, a o něco lépe oblečený, ale jeho tvář si nešlo splést. Co měl Bertio dělat? Pozval Mippa dovnitř, vzbudil svou manželku i Lenu, a zatímco se ty dvě vítaly s Mippem, vytáhl z almary láhev vína. Bylo k půlnoci, se všichni sesedli kolem stolu, Lena chtěla zapálit svíci, ale Mipp místo toho pár slůvky přivolal několik malých modravých světélek, která rozvěsil do vzduchu, jako by se jednalo o plaménky svící rozvěšených na lustru. Co říci dál? Dlouho, předlouho si povídali, neboť dvanáct let byl Mipp pryč a za tu dobu se mnohé událo. Z Mippovy řeči vyplynulo, že se se svým mistrem nedávno pohádal a rozhodl se od něj odejít, nezmínil se však, o co přesně šlo. Celé své vyprávění ukončil tím, že by si zde rád pár dní odpočinul, pak, že se vydá zas na cestu a pokusí se najít jiného kouzelníka shánějícího učně. Samozřejmě je ochoten pomoci s děním na statku tím co se již naučil.

Uplynuly asi dva dny, když se u brány statku opět objevil onen kouzelník, který před lety odvedl Mippa. Naproti mu vyšla Lena. Kouzelník se ptal po Mippovi, prý, že mu ukradl nějaké vzácné knihy. Mocné knihy. Knihy, v nichž jsou informace, které by mohly způsobit mnoho problémů jemu, i jeho okolí.

Lena, která si z kouzelníkova vzezření, chování i mluvy udělala vlastní obrázek, prohlásila, že Mipp tu není. Kouzelnický mistr skutečně odešel, i když si něco brumlal pod vousy. O léta později si na ten den Lena občas vzpomněla a přemýšlela, proč kouzelnický mistr, který věděl o Mippovi, i když nikdo jiný ne, se nechal odradit její lží. Samozřejmě, Mipp byl kouzelnický učeň, jistě věděl jak se skrýt před kouzly svého mistra, ale proč ji mistr nečetl myšlenky, jak to prý kouzelníci umí, to nevěděla. Snad ji Mipp ochránil, aniž by o tom věděla. Možná na celé věci kouzelnickému mistrovi zase tolik nezáleželo. Kdo ví. Nějak se zapomněla Mippa zeptat. Každopádně ten den, kdy se to stalo, o těchto věcech Lena nepřemýšlela. Věřila prostě tomu, že svou lež sehrála dostatečně přesvědčivě, aby ošálila i kouzelníka.

Ještě ten večer zašla Lena za Mippem, který se ze zvyku usídlil ve sklepě, a zeptala se jej, co se opravdu stalo mezi ním a jeho mistrem. Mipp se ujistil, zda někdo jiný neposлуchá a pak ji pověděl





celou historii jejich sporu. V mistrově knihovně našel před necelými třemi měsíci knihu zabývající se léčivými kouzly a začal si ji pročitat, neboť ho napadlo, že by tam snad, na nějaké z těch stránek, mohlo být kouzlo, které by mohlo napravit jeho znetvoření. Zablouhal se do ní natolik, že si ani nevšiml, že do místnosti vstoupil mistr. Popravdě, všiml si jeho přítomnosti, až když mu mistr vzal knihu z ruky, zaklapl ji a vrátil do police. Pak Mippovi zle vyčinil, cosi o tom, že nemá sahat na to, co mu nedovolil. Mipp se přirozeně bránil, že to je jen kniha, navíc kniha o léčení, ale mistra nepřesvědčil.

Uplynulo několik dní, než měl odvalu se zeptat mistra, jestli by se jeho znetvoření nedalo vyléčit. Mistr mu odpověděl, že to nejde. Na otázku proč mu nedal odpověď, prý, že by to ještě nepochopil. Tím však dosáhl jen toho, že Mipp soustředil svou veškerou pozornost na studium nemocí, znetvoření a tak všelijak podobně. Netrvalo dlouho a dostal se ke knihám o nekromancii. Když jej jeho mistr přistihl s jednou z těchto knih, neuvěřitelně se rozlítil. Vzal mu knihu, s tím, že na takovéto svazky ještě není připraven, a pro nezkušeného jako je on představují nebezpečí.

Toho večera jej ve snách navštívil jakýsi muž, oděný v dlouhém plášti s kápí, takže z něj nebylo vidět prakticky nic. Neznámý se představil jako Malabor. Prohlásil, že Mippův mistr nechce, aby Mipp našel příčinu svého trápení. Vzněl též zajímavou otázkou, jak to, že mistr věděl o Mippově existenci, když přece byla skryta celému světu? Jak věděl, že právě na tom jednom statku se skrývá dítě prokleté znetvořeným vzhledem? Malabor též prohlásil, že Mippův mistr jej uvěznil do zvláštní schránky, a Mippa, že vyučuje jen proto, aby jej mohl, spolu s uvězněným Malaborem obětovat v rámci rituálu, který by mu měl přinést větší moc. Pokud by Mipp Malabora osvobodil, je prý schopný napravit jeho vzhled. Tak všelijak podobně Malabor mluvil, až Mippa přesvědčil. Ještě před úsvitem se Mipp sbalil, sebral z mistrovny knihovny všechny knihy, které se zdály být užitečné, včetně těch, které si Mistr nepřál, aby četl, a hlavně sebral amulet, ve kterém se podle toho, co slyšel ve snu, nacházel uvězněný Malabor. Jakmile měl vše sbaleno, odešel z kouzelníkova příbytku a po nějaké době dorazil zpátky domů.

Lena se po vyslechnutí příběhu mírně usmála, a zeptala se, jestli se Mippovi už podařilo osvobodit uvězněného Malabora. Mipp odpověděl, že ne, že kouzla, která jej poutají k amuletu, jsou nad jeho síly. Nicméně, studiem ukradených knih by, s Malaborovou pomocí, měl brzy být schopen pouta rozlomit. Lena si pomyslela, že možná Mippova povaha není zas tak vzdálená té její a nahlas mu přislíbila svou pomoc v jeho výzkumech.

Mipp nakonec zůstal na statku skoro rok, přeci jen, doma je doma. Se svými kouzly pomáhal, přirozeně v noci, s různými pracemi na statku. Sousedé si sice všimli, že Bertiovy krávy, zdá se, dojí víc a nejsou tak často nemocné a když už onemocní, do rána je to přejde. Všimli si i toho, že zdi statku jako by přímo odpuzovaly špínu, a sklizeň Bertia, že byla větší, než by se očekávalo. Zkrátka a dobře, každý z vesničanů by dal ruku do ohně za to, že Bertio uzavřel smlouvu s peklem, ale nikdo se to neodvážil zmínit ani šeptem, natož nahlas. Když pro nic jiného, tak proto, že rychtář byl Bertioův přítel.

Mipp ten rok nelenil. Studoval své knihy, zkoušel některé postupy, a s pomocí Malabora dělal, alespoň to tvrdil, pokroky.

Jednoho krásného slunečného dne bez jediného mráčku, zrovna když Lena šla do kovárny domluvit okování Bertiových koní, do Bertiova statku udeřil blesk. Sjel z čistého nebe, bez jediného mráčku, jeho hrom zatřásl všemi staveními ve vesnici a Bertioův statek chytl plamenem. Celá ves se samozřejmě sběhla a začali hasit. Plameny se šířily nepřírozenou rychlostí. Jediné co mohli Censijští dělat bylo zabránit šíření požáru. Křik Bertia a jeho ženy jim trhal srdce, ale nešlo nic dělat. Byl už večer, když plameny konečně ustoupily a na místě Bertiova statku nechaly jen stále žhavé spáleniště. Nikdo nijak zvlášť nespěchal s prohledáváním ruin a tak se všichni rozešli do svých domovů. Druhý





den ráno, když popel již víceméně vychladl, se vesničané vydali pro těla Bertia a jeho ženy. Jediné co našli, byl však jen popel a ohořelé zbytky domu. Těla, jako by se do země propadla. Vesničanům, kteří si tou dobou o statku již mysleli ledacos, to stačilo jako záminka se z ruin vzdálit a už se jich ani nedotknout. V jejich myslích Bertio uzavřel smlouvu s rohatým a ten si prostě vybral svou daň – odnesl si Bertia i jeho ženu.

Těla však potkal trochu jiný osud, jak se ostatně dozvěděla Lena, když se večer šla podívat do sklepa, jestli je Mipp v pořádku. Dříve nemohla, neb ji, zcela zbytečně, utěšovaly sousedky. Když sestoupila do sklepa, zjistila, že Mipp je stále živý a zdravý, avšak tváří se tak nějak zničeně. Lena se jej zeptala, co se stalo. Mipp tiše oznámil, že se mu předchozího dne konečně podařilo osvobodit Malabora. Lena se dál neptala. Ji samotnou smrt jejích rodičů trápila spíš z praktického hlediska, ale viděla, že jejího bratra to zranilo i citově. Nemohla jej utěšovat tím, že to nebyla jeho vina, a tak jej pouze ujistila, že jej nemá o nic méně ráda, než jej měla ráda předtím. Nepotřebovala se ptát, co se stalo s těly rodičů, neboť je viděla za svým bratrem v jednom koutě sklepní místnosti, v níž spolu rozmlouvali. Neptala se ani, jakým kouzlem je tam přenesl, aniž by rozrušil vrstvu popela na povrchu. Koneckonců, byl to schopný kouzelník, to by bylo, aby nedokázal pomocí magie přenést dvě těla.

Jakmile to bylo jen trochu společensky přijatelné, Lena se vdala za Gerreta, v danou chvíli asi nejlepší možnou partii, neboť Gerret byl syn hostinského, tudíž znamenal slušné živobytí (a tudíž možnost nadále podporovat Mippa), postavení i střechu nad hlavou. Co se týče Gerreta, ten se ženil z podobně praktických důvodů. Zkrátka a dobře, jeho otec mu vyhrožoval, že mu hostinec nepředá, pokud se neožení. Mnoho dívek by vědomí, že si je jejich muž vzal jen proto, aby jej jeho vlastní otec nevydědil, poněkud uráželo, ale Lenu ne, neboť o věcech uvažovala v drtivé většině případů vcelku prakticky, nikoliv citově. A právě proto ji Gerret oslovil. Byl to pro obě strany výhodný obchod a tento pohled na věc u nich přetrval i po svatbě. Lena se ukázala být vcelku schopná v obsluhování zákazníků, Gerret zas operoval hlavně v kuchyni a tak pod jejich vládou hostinec vcelku prosperoval.

Mipp mezitím pokračoval ve svých výzkumech s tím, že si občas něco vyzkoušel na mrtvolách svých rodičů. Krom toho si ve svém sklepním obydlí vybudoval malý oltářík zasvěcený Malaborovi, jelikož to byla podmínka za které mu Malabor byl ochoten dále pomáhat. Časem po něm Malabor chtěl i kusy zvířat, které Mipp pod příkrovem noci nalovil, občas jen pár kapek jejich krve. A snad to bylo vlivem Malabora, snad to bylo knihami, které Mipp studoval, snad za to mohlo dlouhé odloučení od lidí, snad posednutí jediným cílem a zapomenutí pro vše ostatní, každopádně, Mippova povaha se postupně, polehoučku, pomaloučku měnila. A ne k lepšímu.

Uplynulo pár let, během nichž Lena čas od času něco uzmula z tržby a koupila tu jeden, tu jiný kus vybavení, které Mipp potřeboval, takže nakonec měl Mipp plně vybavenou alchymistickou laboratoř. Nedlouho poté, co byla laboratoř sestavena se, na jedné ze svých pravidelných návštěv, Lena Mippa zeptala, zda by dokázal připravit něco, co by okamžitě zlepšilo chuť medoviny tak, že by zákazníci už nechtěli pít jinou medovinu, než tu, která byla takto vylepšená. Mipp sebevědomě prohlásil, že pokud bude mít příslušné suroviny, že by to neměl být problém. Po tomto ujištění Leně stačilo dohodnout se v soukromí s Magdalenou, místní včelařkou a dodavatelkou medoviny do *Ožralé husy*. Dohoda se podařila a tak vzniklo slavné *Censijské zlato*. Lena obstarala ingredience, Mipp z nich svařil jakýsi lektvar, který předal Leně, ta jej předala Magdaleně, která jim přikrmovala včely, které lektvar následně samy smíchaly s medem. Výhodou tohoto postupu bylo, že příměs v medovině, alespoň podle Mippa, byla nedetekovatelná. Tak či tak, z takto připravené medoviny se brzy stalo i ve městě žádané zboží a fakt, že nabídka nebyla schopna pokrývat poptávku, jen znamenal, že se z *Censijského zlata*, jak medovině brzy začali všichni říkat, stalo luxusní zboží. A to v posledku znamenalo i vyšší tržby hostince *U Ožralé husy*, neboť to byl jediný podnik, který byl *zlatem* vždy





zásoben. Do města se občas prodalo pár lahví a ty byly vždy rozprodány během několika málo okamžiků. A ač je několikrát kdosi udal pro přidávání omamných látek do medoviny, což se prakticky rovnalo nařknutí z travičství, nikdy se nic nepodařilo prokázat, takže po čase tyto nařčení už nebral nikdo jinak, než jako závist a nactiutrhaní.

Obchod byl výhodný pro všechny zúčastněné, a Mipp si díky němu mohl dovolit i některé dražší substance pro své výzkumy. Jako pokusné králíky používal kohokoliv, kdo se v noci odvážil příliš blízko statku, který obýval. Z vesničanů se tam neodvážil nikdo, ale čas od času se nějaký vandrák, výjimečně nějaký dobrodruh, rozhodl přenocovat v ruinách Bertiova statku. Nikdo jej už více nespatriil.





7. Slovo závěrem

Zpracování příběhu do použitelné podoby pro ostatní je velká výzva. Je to tvrdý test mistrovství ve vypravěčství a literárních dovednostech. Dobrodružství musí být sepsáno tak, aby se v něm kterýkoli jiný Pán Jeskyně rychle a intuitivně pohyboval. Pokud něco takového máš nebo si na něco podobného troufáš, budeme moc rádi, když se s námi spojíš. Najdeš nás na adrese

www.DraciHlidka.cz

Pokud máš nějaké vlastní dobrodružství, o které se můžeš podělit, udělej to!



© 2020 Matouš Kovařovic

Korektury: Martin Kostka

Ilustrace obálky: Ondřej Hrdina

Mapy: Lukáš Bunny Králík

Všechna práva vyhrazena

Toto dobrodružství je výhradním autorským dílem výše uvedeného autora.

Původní zdroj byl upraven do podoby příručky, která je umístěna k volnému stahování na portálu www.DraciHlidka.cz, a určena hráčům fantasy RPG her.

Jde o volně použitelný zdroj za podmínky zachování informací o autorovi a portálu Dračí Hlidka. Není povoleno umísťovat toto dobrodružství, ani jeho fragmenty, na jiných portálech či uložkách.



Mapy, přílohy

Půdorys hostince U Ožralé husy

