



Dračí Hlidka

hra na hrdiny

VÝSTŘEL DO TMY

AUTOR PŘÍBĚHU
JAN "DART" STAŠ
ILUSTRACE OBÁLKY
ONDŘEJ HRDINA



Žánr a náročnost

Turnajové dobrodružství bylo vytvořeno pro turnaj HavCon 2005 v Dračím Doupěti 1.6. Dobrodružství bylo zpracováno pro svět Edor, ve kterém se také odehrává. Autorem příběhu je PJ Jan "Dart" Staš a kolektiv PJ'z HavCon 2005, kteří příběh obohatili a otestovali.

Herní žánr: Akční detektivka – pátrání po nepříteli a jeho likvidace.

Obtížnost: Příběh je navržen pro družinu pokročilých hráčů 6. - 10. úrovní. Turnajové dobrodružství je rozděleno do dvou kol, každé s limitem 5 hodin.

Celková herní doba	10 hodin (dva bloky po 5 hodinách).
Očekávaná sestava	5 - 8 postav (6. - 10. úroveň)
Lokace	město, vesnice, podzemí
Roční období	jaro - léto
Tajemno, horor a drama	☛☛□□□
Akce a bojové situace	☛☛☛□□
Vyšetřování a sběr informací	☛☛☛□□
Roleplay a komunikace	☛☛☛□□
Humor a veselé scény	☛□□□□
Hádanky a hlavolamy	□□□□□

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

Obsah

1. Příběh v kostce
2. Pozadí dobrodružství (proč k němu vlastně došlo)
3. Úvod pro družinu (k přečtení hráčům)
4. Aktuální situace a úvod do hry
5. Předpokládaný průběh dobrodružství
6. Cizí postavy (NPC) a nestvůry
7. Legendy
8. Slovo závěrem
9. Přílohy, mapy

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

Pokud jsi hráč, prosím, nečti dál!





1. Příběh v kostce

Úkolem dobrodruhů je:

- zjistit kdo se snaží družinu odstranit a najít ho.
- najít sklad se zbožím a zjistit, kde se nachází nový nedostavěný chrám. Návštěva chrámu, překonání pastí průvodce a finální souboj s monstrem.

2. Pozadí příběhu (*historie událostí*)

(jen pro PJ!)

Náš příběh začíná v pohraničním městě Sirdell. Toto město leží na severovýchodě země a leží prakticky na hranici s barbarskými sousedy. Sirdell je městem mnoha tváří, a proto přitahuje cizince ze všech koutů světa. Obývá jej přibližně 300 rodin, které dohromady představují přes 3000 obyvatel rozličných ras a náboženství. V dobách válek bylo město mnohokrát dobyt a zase osvobozeno, což vyústilo v nevyhnutelné mísení ras.

Výsledkem je tedy složení obyvatel: 20% elfů, 60% lidí a barbarů, 10% hobitů, 5% trpaslíků a 5% ostatních.

2.1 Situace ve městě

Ve městě sídlí obchodní cech, který je složen z bohatších kupců řídících většinu lokálních obchodů. Někteří z nich mají i vedlejší zájmy a neradi přispívají do městské kasy cly. Z těchto důvodů se někteří z nich nebáli spojit síly s místním podsvětím, s gildou, kterou zasvěcení znají pod pojmem Drill. Gildu tvoří celá síť pašeráků, zlodějíčků a lapků, kteří jsou dnes již z části organizováni obchodním cechem, aby pašovali zboží přes hraniční řeku z města.

Náboženství ve městě má bohatou historii, nyní je však ve městě výlučně Řád Křišťálové hvězdy. Po válce markýz de Lave daroval řádu magický symbol moci, a tak jej uzákonil jako jediné svobodné náboženství pro město Sirdell. Řád tak získal své jméno a velký náboženský vliv mezi místními obyvateli. Jelikož je symbol opředen mnoha legendami, spousta lidí se domnívá, že svou magickou moc předává svým věřícím (viz Legenda o hvězdě spadlé na zem). Avšak tento řád nebyl vždy jediným řádem ve městě. Před válkou s barbary zde byl uctíván i Hadí kult přezdívaný Řád smrti, který byl ve městě velmi rozšířen. Byl však markýzem de Lave zrušen a pod vysokým trestem zakázán. Markýz zakázal Hadí kult poté, co vyšlo najevo, že kult tajně vypálil sousední barbarský chrám v Ašku, aby rozšířil svou víru na rozsáhlá území za řekou. Tento hanebný čin byl však brzy odhalen a na město, kde kult sídlil, se snesla barbarská zloba.

Hadí kult již nemá ve městě žádnou moc a rád by znovu získal svou zašlou slávu. Proto zvolil další neméně účinnou taktiku. Snaží se nenápadně dosadit své lidi do vyšších funkcí ve městě, aby mohl snáze korigovat dění ve společnosti. Touto cestou Hadí kult pozvolna oslabuje víru Řádu Křišťálové hvězdy, aby mohl poznovu nastolit víru svou.





2.2 Zápletka hlavního děje

Muž zvaný Julius Wenderstain je věřícím kultu Hada. (V kultu zastává hodnost "Oka", což je nejnižší náboženská hodnost). Wenderstain byl požádán svým veleknězem, Bragondalem Čtyřzubkou z Hadího kultu, o splnění tří úkolů:

1. Najít ztracené krystalky spadlé hvězdy.
2. Zajistit dodávky stavebního materiálu pro výstavbu chrámu v Ašku.
3. Ukrást symbol a tím oslabit víru Řádu Křišťálové hvězdy.

Legenda praví, že tyto krystalky byly nalezeny na místě dopadu hvězdy. Ta zanechala v kráteru čtyři úlomky velikosti dětské pěsti a jeden křišťál velikosti dračího vejce. Padlá hvězda byla nalezena za hranicemi země v Ašku, kde ji barbaři uschovali do chrámu svých bohů, byla kultem Hada ukradena a převezena do města Sirdell. Na útěku s lupem prý byli okultisté přepadeni barbary. Jedna truhla s krystalky jim byla ukradena. Pravda je však taková, že ji ukradli za vidinou velkého zisk barbarští žoldnéři pod vedením Killimara of Siries. Po této službě Killimarovi barbarští žoldnéři zamířili přes hranice do města, aby nabídli své služby armádě. A protože většina z nich padla při obraně města, stopa po krystalech na dlouhou dobu zmizela. Zůstal jen křišťál velikosti dračího vejce, který byl dlouhou dobu uschován v pevnosti u markýze de Lave.

Aby se Wenderstainovi podařilo splnit zadané úkoly, začal svou kariéru po příchodu do města v obchodním cechu. Postupem času se vypracoval na jednoho z významných obchodníků. Jako mocný muž ve městě má dobrý přehled a s využitím místní gildy ví, kde se co šustne. Díky gildě také zjistil, že ukradené krystalky byly rozprodány po městě, a snaží se jich zmocnit. Již objevil a odkoupil tři ze čtyř zmizelých krystalků, ale poslední mu ještě stále schází. Ten je v držení samotného Killimara of Siries, který ho nosí zasazen v hrušce svého meče. Wenderstain, za přispění místního podsvětí, s kterým velmi úzce spolupracuje, zajistil tajné, pašované dodávky stavebního materiálu pro výstavbu chrámu. Nakonec už zbýval poslední úkol - ukrást symbol Řádu Křišťálové hvězdy a tím jej oslabit. Když hvězdu z chrámu ukradl, zařadil ji mezi várku pašovaného zboží čekající v přístavišti na přesun. Plánem je dopravit ji za hranice do nově budovaného chrámu Hadího kultu.

Jenže plán Julia Wenderstaina se neobešel bez problému. Když okradl zdejší Řád Křišťálové hvězdy, jehož moc je úzce spjata se symbolem hvězdy, zareagoval řád velmi rychle a poslal pro místního theurga, aby jim pomohl symbol nalézt. Theurg jako správný věřící se dal neprodleně do pátrání. Netrvalo dlouho a začal přicházet na to, co se vlastně ve městě děje (*dále viz questy*).



Když Julius Wenderstain zjistil, že je mu theurg na stopě, byl nucen rychle jednat. Nechal místní gildou unést jeho dceru, aby skrze ni udržel theurga stranou. Avšak efekt únosu byl opačný, než Wenderstain předpokládal. Theurg začal pátrat ještě usilovněji a brzy zjistil, kdo jeho dceru unesl. Rozhodl se osvobodit svou dceru na vlastní pěst, a proto začal pracovat na monstru, které by dokázalo přivést dceru nazpět. To už Julius Wenderstain věděl o každém jeho kroku a vzal celou situaci rovněž do vlastních rukou. Jedné osudové noci přišel Wenderstain k theurgovi do domu a zabil jej osobně. (viz quest) Vše pak nastražil jako nehodu. Když bylo po problému, vrátil se Julius Wenderstain k původnímu plánu. Dcera theurga zůstala uvězněna jako nepohodlný svědek v pašeráckém skladišti, aby tam počkala na převoz přes hranice do chrámu. Tam má být obětována při obřadu zasvěcení chrámu.

2.3 Krádež symbolu Řádu Křišťálové hvězdy – vedlejší quest

Chrám Řádu Křišťálové hvězdy je už několik měsíců uzavřen. Místní lidé nemohou chodit na bohoslužby tak, jak byli zvyklí. Dle mnichů chrámu probíhají stavební práce na opravách oltáře, a proto je chrám veřejnosti nepřístupný.



Ve skutečnosti byl z hlavního oltáře chrámu ukraden božský symbol - Křišťálová hvězda. Mniši se rozhodli krádež před veřejností utajit do doby, než jej navrátí zpět. Představený mnich Tadeáš požádal místního theurga o pomoc s hledáním tohoto posvátného předmětu (viz quest 2.5 Smrt theurga). Pokud družina navštíví chrám, přivítá je mnich Tadeáš osobně, ale nebude chtít je vpustit dovnitř.

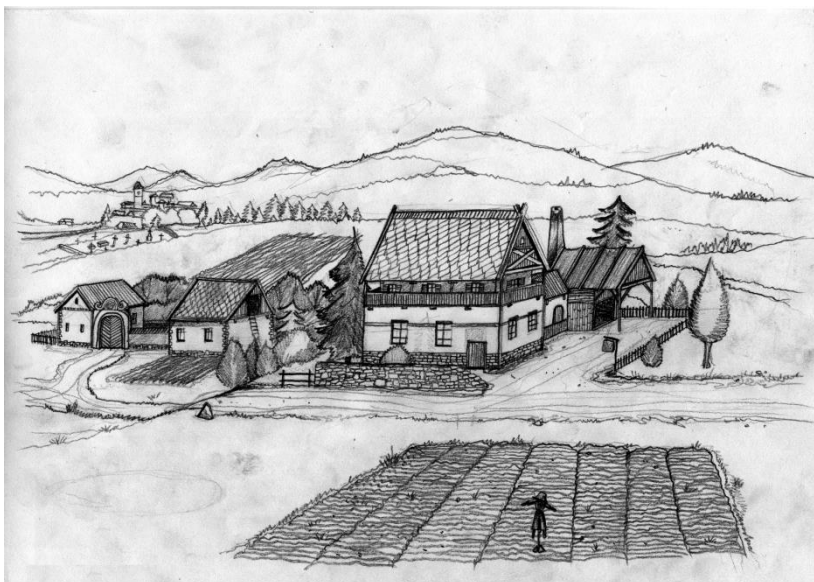
Oznámí družině, že je chrám veřejnosti uzavřen a požádá je, aby odešli. Pokud bude družina vystupovat neoblomně a bude vypadat odhodlaně nebo bude-li družina hledat práci, slíbí jim večerní schůzku v zahradě za chrámem. Tam ji požádá o pomoc a svěří se jim, že Křišťálová hvězda byla odcizena. Bude družinu informovat o předchůdci theurgovi, který už byl hvězdě na stopě, než se mu přihodila ta nešťastná nehoda. Mnich je schopen zaplatit družině za navrácení hvězdy 500 zl.

2.4 Vypálené statky – vedlejší quest

Nedaleko za městem jsou statky a velkostatky, kde mnoho lidí pracuje na polích a pěstují vinnou révu, obilí a zeleninu. Jiní zase zpracovávají suroviny a vyrábí lahodné víno a výrobky vyšší kvality pro město. Před nedávnem právě některé tyto statky shořely a lidé na nich byli pobiti. Pravdou ovšem zůstává, že se jednalo o statky, které měly monopol na výrobu v celém širém okolí. Statky byly vypáleny do základů a mnoho lidí v nich zahynulo. Mezi lidmi se proslýchá, že tím církev trestá za kacířství, strážníci na místě našli stopy po mniších Řádu Křišťálové hvězdy. Vše nasvědčuje tomu, že řád odstranil kacíře a ostatním ukázal, jakou má moc.

Jak to bylo ve skutečnosti:

Protože se Julius Wenderstain nikdy nesmířil s myšlenkou, že Řád Křišťálové hvězdy byl upřednostněn na úkor Hadího kultu, rozhodl se pošpinit jeho pověst. A nebyl to jediný důvod, který Wenderstain měl. Protože už delší dobu vedl spor s dvěma místními statkáři, rozhodl se vyřešit oba tyto problémy jednou provždy. Oba statkáři byli vysoce postavenými v obchodním cechu, stáli ambicióznímu



Wenderstainovi v cestě a začali se až příliš zajímat o jeho černé obchody. Wenderstain s pomocí pár chlapů z gildy nechal v noci oba statky vypálit. Vše pak zamaskoval tak, aby to vypadalo, že na statcích uctívali zakázanou víru Hadího kultu a Řád Křišťálové hvězdy sjednal krutou nápravu (viz Quest). Když byl hrůzný čin u konce, přesunul své zájmy na symbol samotného Řádu křišťálové hvězdy. Jenže to ještě netušil, že ho při odchodu od vypáleného statku zahlédl hrobník z nedalekého hřbitova, který se vracel domů. Aniž by to Wenderstain tušil, hrobník ho zahlédl v blízkosti statků, když z povzdálí pozoroval jejich vypalování. Poznal jej, ale jelikož je to odjakživa samotářský podivín a lidem se vyhýbá, nechal si to pro sebe.

Poznámka: Na statku byla zabita známá hostinského z hospody U zaprášeného trpaslíka.

Podvržené důkazy: Kus kněžského hábitu Řádu křišťálové hvězdy, dva vyryté znaky na domě - označení bezvěrců.

Výsledek: Stopování útočníků kolem nedalekého hřbitova, možnost pokračování na quest Hřbitov.



2.5 Smrt theurga – vedlejší quest

Theurg, vážený muž tohoto města, měl dceru. Když Wenderstain ukradl symbol chrámu - křišťálovou hvězdu, byl theurg požádán, aby zloděje odhalil. A tak se stalo, že jeho dcera byla unesena Wenderstainem, aby díky ní mohl Wenderstain theurga držet stranou, než uskuteční celý svůj plán. Theurg se s Wenderstainem znal, jelikož u něj Wenderstain často nakupoval kouzelné lektvary a různé druhy výtažku jedů pro místní gildu. Jenže theurg se jen tak nenechal vyvést z míry a začal stavět monstrem, které by uskutečnilo záchranu jeho dcery. Tím se stal theurg pro Wenderstaina krajně nepohodlný a nebezpečný pro jeho plán. A tak ho Wenderstain musel dostat ze hry. K večeru se Wenderstain osobně vypravil do theurgova domu zadním vchodem směrem ze zahrady. Tam však nečekaně narazil na služebnou, která právě sbírala suché prádlo a všimla si jej, když vstupoval do domu. Musel jednat impulsivně, a tak použil magické schopnosti ukradeného prstenu uhranutí. Zhypnotizoval služebnou a nařídil ji, aby na tohle setkání zapomněla. Pak se vplížil do domu. Theurga zastihl pracujícího na svém monstrem, a tudíž nepřipraveného. Pomocí nožů ho rychlým a tichým bodnutím usmrtil, a aby zakryl stopy po vraždě, nastrojil laboratoř tak, aby to vypadalo jako nehoda při alchymistickém pokusu. Při odchodu odnesl části rozpracovaného theurgova monstra a odpálil theurgovu truhlu s magenergií. Celá laboratoř vybuchla a požár zničil většinu laboratoře. Avšak nezničil vše.

Obyvatelé: V domě theurga bydlí nadále jeho bývalá služebná a majordomus. Oba dva budou na první pohled jednat s družinou nedůvěřivě, ale pokud se družina neprojeví nějak špatně, rádi s nimi pohovoří u jídla.

Majordomus: Muž ve věku 50 let, kterého lze popsat jen jedním způsobem. Jde o klasického britského sluhu znalého předpisů prostírání, stolování a slušného chování. Jen jedna věc není patrná hned na první pohled, je to velmi skvělý šermíř a kdysi ve svém mládí spolu s theurgem působil v družině dobrodruhů. Jedná se o šermíře 15. úrovně. Svůj rapír má ukrytý v hůlce, o kterou se opírá při chůzi. Znal theurga velmi dobře a řekne družině, že nevěří, že by se theurg dopustil takové nedbalosti, která by vedla k nehodě. Řekne jim, že má pocit, že v laboratoři nebylo všechno tak jako obvykle. I po výbuchu si všiml, že některé věci v laboratoři chyběly (monstrem), které by určitě výbuch celé nezničil. Připomene družině, že theurg byl perfekcionista a nedbalost by prostě okamžitě napravil. Při dotazu na osudnou noc popíše družině, co slyšel (šramot v laboratoři), a zmíní se družině o služebné, která byla venku na dvoře a sundávala na noc prádlo ze šňůry.

Služebná: Mladá dívka kolem 23 let, pohledná štíhlá žena. Na sobě nosí zástěru a na hlavě čepce. Situaci vylicí tak, že se oné noci navečeřela a šla rovnou spát. Zde postavy při porovnání obou výpovědí majordoma a služebné mohou objevit jisté nejasnosti. Pokud dojde ke konfrontaci, bude služebna stát za svou verzí. Bude nadále tvrdit, že šla po večeři rovnou spát. Naopak majordomus bude tvrdit, že ji viděl ještě na dvoře s prádlem. Služebná pak sama přizná, že to prádlo někdo musel uklidit, ale vůbec si na to nevzpomíná kdo. Pokud postavy nepoužijí nějaká psychická kouzla či rozptyl kouzla apod., asi se nikam dál nepohnou. V opačném případě si služebná vzpomene na všechno a bude schopna jim popsat Wenderstaina.

Laboratoř: Jedná se o místnost 12 x 16 metrů. Stěny jsou očouzené a všude kolem se povalují hromady střepů, zbytky polic a rozličného náčiní. Ve vzdáleném rohu místnosti se nachází ohořelý psací stůl, ve kterém lze nalézt dochované spisy o prodeji, kde je na posledním místě uveden Julius Wenderstain (Oko), který si





zakoupil v nedávné době několik ampulí jedu (jedná se o ten samý jed, který byl použit při nočním útoku na družinu).

2.6 Hřbitov – vedlejší quest

Podle legend, nebo spíše babských klepů, na hřbitově straší. Říká se, že zde straší mrtvý hrobník, který tu nedávno zemřel. V okolí se začali objevovat netopýři, což nevěstí nic dobrého, a duch hrobníka se prý za úplňku prochází po hřbitově mezi hroby. Hřbitov je rozlehlý a některé hroby jsou zde už od založení města. Mezi řadami hrobů se lze pohybovat po úzkých vyšlapaných cestičkách lemovanými starými ovocnými stromy. Uprostřed se nachází márnice a malý domek hrobníka. Na okraji stojí malá kaple, jejíž zadní zeď je kvůli vlhku celá pokrytá lišejníkem. Po starém hrobníkovi převzal řemeslo jeho mladý učeň. Ten žije vedle márnice a s lidmi mimo hřbitov se příliš nestýká.

Hrobník: Mladý učeň, 18 let, jeho mistr zemřel stářím před několika měsíci. Samotný učeň je velmi podivínský. S nikým se nebaví, je flegmatický a žádná novinka ho nerozhází. S lidmi si moc nepovídá a zvědavce odhání.

Duch: Duch tady opravdu straší, ale jako každá legenda, ani tahle není zcela pravdivá. Straší tady duch malé holčičky. Její duše nikdy nedošla klidu, protože při velké epidemii před 12 lety byla pohřbena do masového hrobu spolu s ostatními, kteří nákaze rovněž podlehli. Hromadný hrob byl určen pro chudinu a byl umístěn za kaplí vzadu na hřbitově. Jenomže tato holčička tam byla pohřbena velkým nedopatřením. Ona patří k bohatému rodu kupců, kteří zde na hřbitově mají vlastní hrobku, ve které jsou uloženi všichni členové rodiny. Když však převážel starý hrobník těla mrtvých členů této rodiny, tělo malé holčičky sklouzlo z vozu. Když pak hrobník tělo později objevil, přihodil ho do hromadného hrobu s chudinou. Její duch teď bloudí po hřbitově a hledá své místo posledního odpočinku v blízkosti rodičů.

Jak se lze dozvědět o tomto questu:

- 1) O questu se lze dovědět v hostinci U Zaprášeného trpaslíka, kde vysedává opilá tetka. Pokud postavy projeví zájem ji vyslechnout, řekne jim o epidemii a své mrtvé rodině rodu Darbesů. Že neustále hledá svou příbuznou v naději, že přežila. Tetka však neví, jak její příbuzná vypadala a už vůbec netuší, kolik jí bylo let.
- 2) Přímo na hřbitově, když družina spatří ducha, který tam naříká každou noc od půlnoci do jedné ranní. Duch stále shání pomoc a při kontaktu promítne družině vizi pohřbení a medailonu.

Jak splnit tento quest: Je potřeba najít zlatý šperk - medailon. Medailon v sobě po rozevření odhalí podobiznu rodičů a malé holčičky. Pokud družina tento medailon objeví a přinese tetce (popřípadě duchovi, který je navede na tetku), ta pozná rodinný šperk a zjistí podobu ztracené příbuzné. Pak je třeba jen zajít na hřbitov, najít tělo holčičky v hromadném hrobu a řádně ji pohřbit do rodinné hrobky. V tomto hrobu nebude těžké tělo najít, protože to budou jediné ostatky dítěte.

Poznámka: Místo je zvláštní tím, že od země kde je hrob, zadní stěnu kaple obrůstá lišejník, který v noci fosforeskuje. Lišejník tam roste od doby pohřbu dítěte a je magické podstaty. Alchymista má možnost z něj získat 2k6 magenergie z 1 m². Celý mechový porost čítá 12 m².

Medailon: Rodinný šperk rodu Darbesů, který skoro celý podlehl epidemii před 12 lety. Poslední přeživší je stará tetka. Medailon je klíčem k rozluštění záhady ducha. Nalézá se u vetešníka na tržišti.





Odměna: Duch, než odejde do sfér, odpoví na 3 jednoduché dotazy nebo na 1 důležitý, a to rychlou vizí. PJ si s vizí a efektem vizí může vyhrát.

2.6 Popis města

Město působí poměrně stísněným dojmem, domy jsou namačkány vedle sebe a vyhnány do vyšších pater, takže vzniklé ulice jsou velmi uzoučké a tmavé. Celé město je vystavěno v údolí mezi horami. Středem města je pevnost, která kdysi sloužila k obraně hranic proti barbarům ze severu. Avšak po létech přiměří již tato pevnost plní účel dominanty města a sídla markýze de Lave. Město má tři brány střežené místní gardou. Za hradbou města je malé předměstí, plnící funkci říčního přístaviště a skladu. Město toto přístaviště využívá jako jednu z mnoha obchodních cest. Samotnému městu a přilehlému okolí vládne markýz, avšak církev (Řád Křišťálové hvězdy) vládne tzv. tichou cestou skrze něj.

Čtvrtě:

- 1 - bohatá čtvrť
- 2 - elfí čtvrť
- 3 - obchodní čtvrť - sklady
- 4 - chudinská čtvrť

Hlavní ulice:

- 5 - Královská cesta
- 6 - Široká ulice
- 7 - Radní ulice
- 8 - Přístavní ulice

Budovy ve městě:

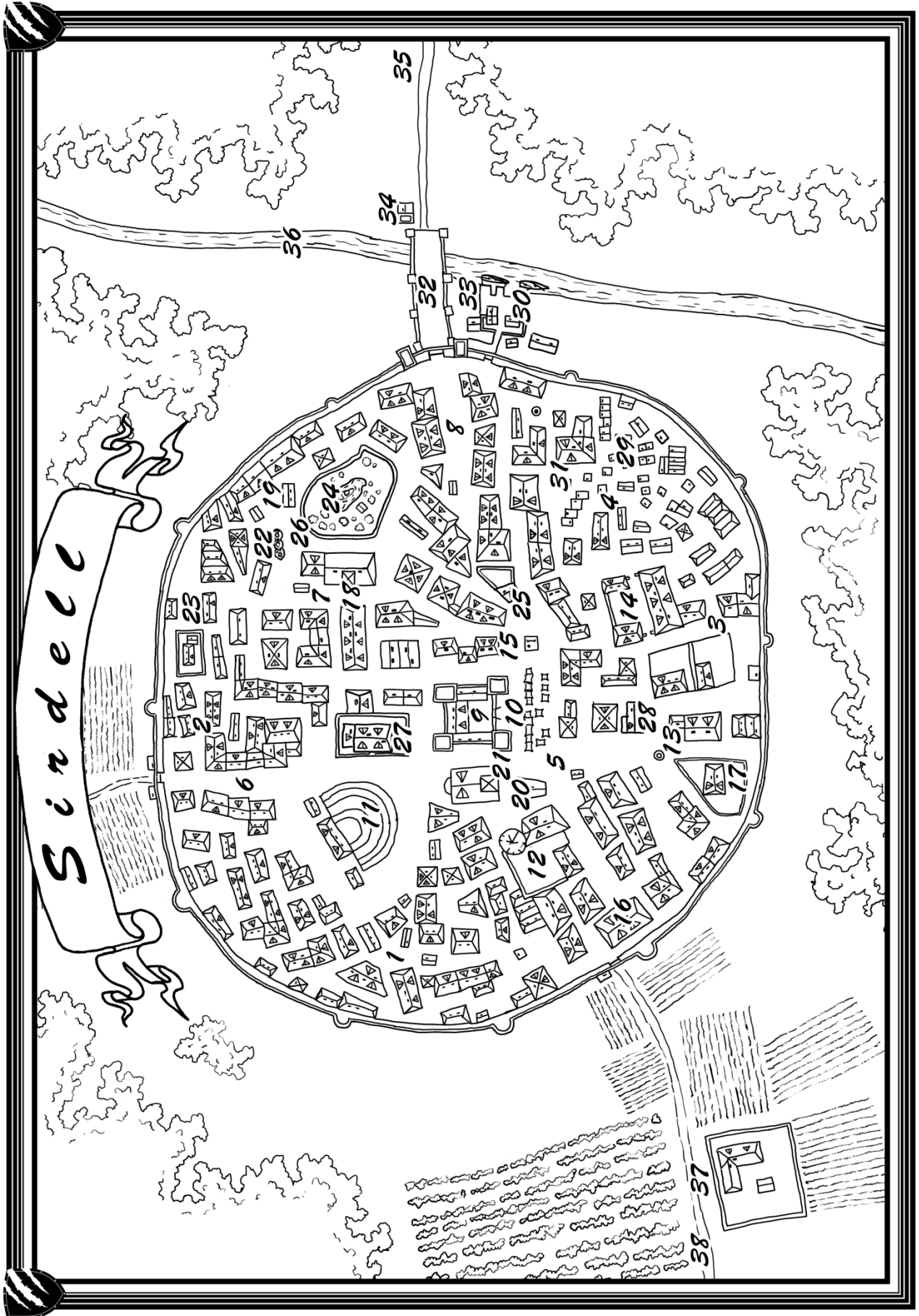
- 9 - hrad (městská pevnost)
- 10 - trh
- 11 - amfiteátr
- 12 - univerzita
- 13 - kovárna
- 14 - Obchodní cech
- 15 - popraviště
- 16 - kasárna
- 17 - palác
- 18 - radnice
- 19 - lazaret
- 20 - knihovna
- 21 - Chrám Řádu Křišťálové Hvězdy v Sirdellu
- 22 - sousoší Hrdinové města
- 23 - holubník
- 24 - městské zahrady

Hostince:

- 25 - Vinárna de Lave
- 26 - Zaprášený trpaslík
- 27 - U tlustého elfa
- 28 - Theurgova zhoubu
- 29 - Korýtko
- 30 - Zlámané veslo
- 31 - U děravého střívka (nevěstinec)

Okolí města:

- 32 - Hraniční most
- 33 - přístaviště
- 34 - hraniční stráž
- 35 - směr do vesnice Ašk
- 36 - řeka Hraniční
- 37 - přilehlé statky
- 38 - směr hřbitov





Co lze ve městě navštívit:

Trh: Na trhu lze nalézt skoro cokoli, co si lze představit. Zde uvádím příklad pro inspiraci: brusič, dráteník, hrnčíř, koželuh, švec, podkovář, krejčí, vetešník, kloboučník, nástrojář, vinař, košíkář, truhlář, rybář, barvíř, leštič bot, atd. Hlasitým vyvoláváním se zde prodává zboží, slepice, husy, dobytek, mléko, solené maso, med, svíčky, sůl, dřevo na podpal, ovoce, zelenina, olej. Nechybí zde ani spousta kejklířů ani potulný mnich prodávající relikvie svatých.

Vetešník: Sídlí na kraji tržiště, kde má postavený hadrový přístřešek a lze u něj nakoupit různé cetky a harampádí, které našel různě po městě.

Nabídka běžného zboží: Hrací kostky [jedna z nich je magická Kostka štěstí (viz Pravidla pro začátečníky)], cimbál, rozbitá loutna, liščí ocas, 1 špunt do ucha, rezavá lopata, prasklá váza aj.

Poznámka: Zde lze nalézt medailon pro vedlejší quest Hřbitov.

Nabídka magických věcí: *Děravý kouzelnický klobouk:* Kouzelníkovi, který si ho nasadí na hlavu, přidává +10 mágů nad maximum vlastní magenergie, ale snižuje o -1 bonus (*ne stupeň*) na charisma. Při kouzlení jakéhokoliv kouzla má 2% šanci, že exploduje a nositele popálí na hlavě za 2k20 životů.

Amfiteátr: Jedná se o velkou půlkruhovou stavbu, která vyčnívá nad vrcholky střech a stala se tak jednou z dominant města. Je vystavěna z velkých žulových bloků, které zdobí mramorové obložení. U vstupu do amfiteátru je umístěno několik soch v nadživotní velikosti, jež diváky vítají a připomínají jim jejich pozemskost. Vedle vstupu je pak dřevěná tabule, na které visí týdenní program. Hraje se každý den od 8.00 - 16.00h.

Program představení:

Dáma a dítě - komedie o pavoučnatce.

Krev nad zlato - komedie o bájném elfím lučištníkovi, Legolasovi.

Kořenářka: Stará, milá paní, která se zde až poněkud moc dobře vyzná. Prodává léčivé byliny, sušené houby, hojivé masti a obvazy (*Ošetření obvazem navrátí 1 život z krvavého zranění do 1 směny. Lze však využít pouze jeden obvaz na jednu ránu.*) O paní kořenářce kolují řeči, že je jako jediná ve městě schopna léčit nemocné. Lze u ní nakoupit léčivé odvary z bylin, které dokážou léčit nemocné v raném stádiu nemoci.

Obchodní cech: Obchodní cech se nachází na kraji tržnice, hned vedle kovářské dílny. Jedná se o velký uzavřený komplex budov (městský dvorec) obehnaný zdí, na kterém se schází deset obchodníků, kteří jak rádi tvrdí, vědí čistě jen o legálních obchodech. *Avšak tři z nich opravdu vědí, popřípadě jsou přímo napojeni na místní gildu (podsvětí), která si přezdívá Drill.*

Jelikož markýz de Lave udělil před několika lety obchodnímu cechu obchodní práva (za jeho významnou pomoc, která byla podstatná pro jeho vítězství ve válce nad barbary), zastává zde cech funkci úřadu pro obchod.

Udělují se zde práva: na přepravu zboží, prodej a výkup zboží, zásobování armádních složek, prodej a pronájem nemovitostí ve městě.

Jména obchodníků v cechu: Hans Mortis, Elen de Moucha, Maria Eldebron, Julius Wenderstain, Alkamir Krásnoočko, Dron Fralin, Fanalamin Suk, Oktávius Aurelius Máff, Samuel Pařátek.

Draci Hlídka

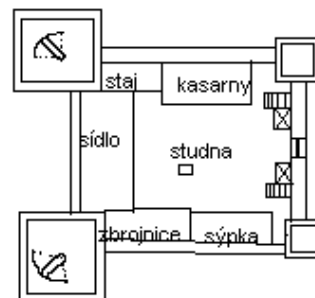
hra na hrádky

Druhá tvář cechu: V obchodním cechu, spráda plány naše Oko (* bližší informace v hlavním příběhu) pod falešným jménem Julius Wenderstain. On a další dva obchodníci odtud vedou podsvětí města, které jim dostatečně pomáhá k snadným výdělkům.

Pevnost: Z této pevnosti vládne markýz de Lave.

Malá kamenná pevnost je vystavěna na kopci ve středu města, tak aby dokázala ochránit široké pohraniční okolí. V pevnosti žije markýz de Lave se svou osmdesátičlennou vojenskou posádkou, která vypomáhá městské hlídce zajišťovat pořádek ve městě.

Popraviště: Nachází se hned vedle pevnosti ve středu města. Popraviště je už nějakou dobu nevyužívané, avšak v popravčí kleci stále visí ohlodaná mrtvola, kterou zde nechal markýz de Lave pro výstrahu. Dnes se zde popravuje už jen oběšením, a proto je zde stále připravená šibeniční oprátka (*třeba pro družinu*). K popravišti se váže *Legenda o nestvůře*.



Radnice: Honosná dvoupatrová budova s vybělenými štíty. V každém okně jsou květiny a okolo pobíhá spousta lidí, kteří hledají ty správné dveře. Na radnici je možné požádat o některá z povolení pro práci ve městě, popřípadě bude zájemce naveden do obchodního cechu. Radnice vyřizuje denní záležitosti, kterými se markýz de Lave nemůže zabývat (*lze se zde dovědět o questu Vypálené statky*).

Zahrady: Je to místo pro odpočinek ve velmi pěkném prostředí. Zahrady se rozkládají okolo malého jezírka kousek za radnicí. Tyto zahrady byly vytvořeny na počest bohů, a proto je zde volný vstup pro celou veřejnost. Říká se, že se zde v noci scházejí bohatí a vlivní muži, kteří zde uzavírají velké obchody. (*Tady lze v noci zaslechnout různé řeči a obchodní jednání samotného podsvětí. PJ - záleží na tobě, ale pamatuj, že každá akce vyvolá patřičnou reakci.*)

Lazaret: Místo hned vedle zahrad sousedící s městskou hradbou. Zde vám za úplaty ošetří zranění a pokusí se vyléčit případné nemoci. Proslýchá se, že místní léčitel přednostně léčí bohaté.

Kasárna: U jižní brány se nachází velká dvoupatrová budova. Probíhají zde výslechy, kterých si družina asi dost užije. Hlavní slovo tady má kapitán strážných, který velí padesátičlenné posádce (*zde se můžou postavy dovědět o problémech ve městě, jako je zvýšená magie a krádež hvězdy, o přízracích na mostě*).

Kovář: Klasická kovárna s velkou hutí. Podkovávají se zde koně a místní učni dělají mistru jen radost, vyrábí totiž nejlepší zbraně široko daleko. Prodej je možný jen s povolením (na radnici). Z místní kovářské dílny pocházejí i speciální druhy zbraní pro arénu.

Holubník: Velký holubník nacházející se na kraji města v elfí čtvrti, kde je možné poslat zprávu či zakoupit velmi chutná holoubata [*je zde možnost dozvědět se o problémech s dravci (* posléze legenda o lese)*].

Univerzita: Na univerzitě, která je další dominantou města, vyjdou postavám vstříc ve většině věcí a budou se snažit poradit a pomoci jak jen to bude možné. Lze se dozvědět většinu legend, o problémech s magií i o krádeži prstenu na oslavě markýzových narozenin.

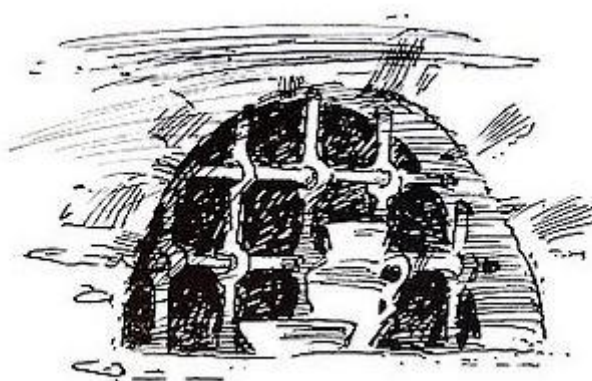


Knihovna: Městská knihovna se nachází hned naproti budovám univerzity. Mezi univerzitou a knihovnou neustále pobíhají studenti, kteří zde studují obory magie a lékařství. *(Dobrodruhově se v knihovně za menší poplatek mohou dočíst o legendách ve městě, významných postavách města, apod. Vše v režii PJ. Knihovna se může stát klíčovým bodem při řešení vedlejších questů. Pakliže postavy potkají někde nějaké učence, všichni je budou odkazovat na knihovnu.)*

Chrám: Vedle pevnosti se nachází chrám Řádu Křišťálové hvězdy. V chrámu žije dvacet mnichů, kteří se starají o posvátný symbol boha *(který zde v současné době chybí - byl ukraden)*. Mniši jsou ti, kteří obyvatelům města vládnou skrze boží požehnání. O svou moc se dělí jen s obchodním cechem, který se však zabývá finančními záležitostmi a obchodem. Představený řádu, bratr Girwing, je přímo podřízen Bílému Spolku.

2.6 Co se stane na strážnici – výslech

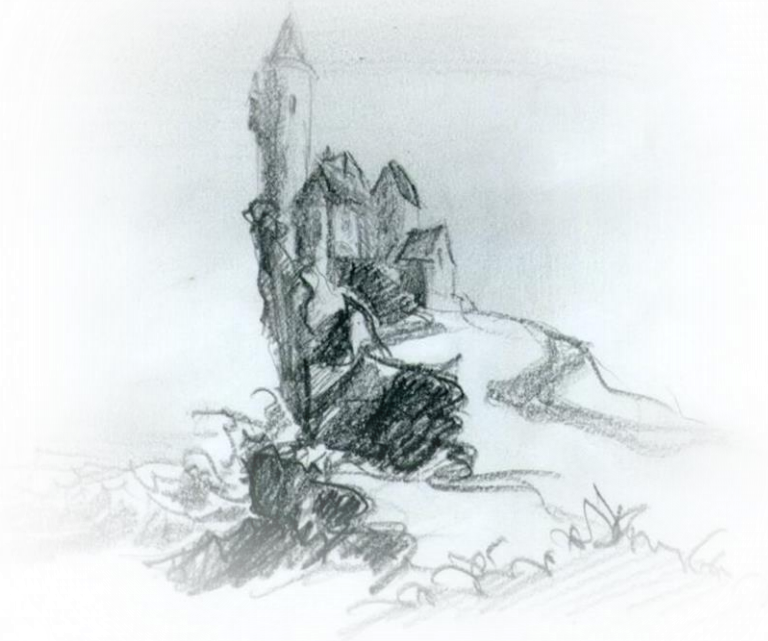
Jakmile se dostanou postavy do křížku se zákonem, budou lapeni, nehezským způsobem odzbrojeni a v okovech odvedeni městem do kasáren. Zde jim velitel městských stráží dá do těla a povede výslech velmi nevybíravým způsobem. Může zajít i do extrémů – např. ženy budou vyslečeny do naha kvůli prohlídce. Výslech může být velmi bolestivý a psychicky vyčerpávající. Velitel si nebere servítky a slovíčko **NE** v žádném případě neakceptuje. Při špatné spolupráci či vzájemném nepochopení může postavy uvěznit, pokutovat či jen fyzicky potýrat a následně zdržet až několik hodin. Pokud by se ale družině podařilo vyvrátit všechna podezření a získat jej na svou stranu, mohou se mnoho dovědět. Např. bližší informace či dokonce důkazy ohledně krádeže Hvězdy. Pokud se postavy dostanou znovu do problému se zákonem a nebudou mít patřičné vysvětlení, mohlo by to v klidu dojít až na popraviště *(ponechejme libovůli PJ)*.





3. Úvod pro družinu (*můžeš přečíst hráčům*)

Přes 50 let uplynulo od posledního konfliktu mezi pohany ze severu a jižním sousedem Severním Tauronem. Spojená severská království byla poražena a konflikt vyústil v křehké příměří trvající dodnes. Z válečných hrdinů se staly legendy a ze Severního Tauronu bohatá prosperující říše široko daleko. Záhy získal rovněž mnoho spojenců a mnoho kolonií, kde rozšířil svůj náboženský vliv. Jedním z takových klíčových spojenců byl právě Bílý spolek, autonomní území severně od Tauronu. Bílému spolku vládne rada kouzelníků, které předsedá nejstarší čaroděj Anavald Diamský. Válka již dlouhé roky nebyla, avšak místní vztahy se sousedními barbary zůstávají na bodě mrazu. Pohraniční konflikty jsou na každodenním pořádku a situaci neulehčuje ani rozdílné náboženství, které zde všechny ozbrojené konflikty provází. Zatímco v Bílém spolku a Severním Tauronu je na vzestupu Řád Křišťálové hvězdy, barbaři věří ve své pohanské bohy. Z těchto a mnoha jiných důvodů se vojska spojenců stahují k severovýchodní hranici s barbary. Věštci tvrdí, že démoni se probouzejí a čas hojnosti brzy vystřídá čas temna. Nad vnitrozemím se začínají stahovat mračna...



4. Aktuální situace a úvod do hry

Naši hrdinové do města Sirdell dorazí po dlouhé pouti. Zlatáků v měsících mají poskrovnu a též jejich vaky s jídlem jsou mnohem lehčí, než jsou zvyklí. Lze tedy předpokládat, že se pokusí sehnat si nějakou práci a trochu si přivydělat. Družina si může prohlédnout město (**větší mapa bez popisů je na samostatném listu příloh*) a s největší pravděpodobností navštíví některý z hostinců.

Ve městě je jediná vinárna, pět hospod a jeden veřejný dům:

25 - Vinárna de Lave, 26 - Zaprášený trpaslík, 27 - U tlustého elfa, 28 - Theurgova zhoubá, 29 - Korýtko, 30 - Zlámané veslo, 31 - U děravého střívka (nevěstinec).

Vinárna de Lave

Vinárna se nachází na rohu honosného dvoupatrového domu na popravčím náměstí. Vinárna je luxusním podnikem první kategorie, kde se schází jen smetánka města. Na podlaze leží červený koberec, na stolech je vždy čistý voňavý ubrus a stříbrné svícny. Ceny jsou zde vysoké, avšak bohatí kupci tento podnik často vyhledávají.

Nabídka menu s nákresey interiéru je v přílohách.



Ve vinárně lze potkat některého z obchodníků z obchodního cechu, který zde večerí, popřípadě zde očekává obchodní schůzku s kolegy.

Drací Hlídky

hra na hrdiny

U Zaprášeného trpaslíka

Pěkný a útulný rodinný podnik, ze kterého na vstoupivší dýchne domácí atmosféra. Na baru se tyčí soška trpaslíka. Obsluha je zde milá, složená výhradně z rodinných příslušníků. Hostinský trpaslík je chytrý muž, který se v podnikání vyzná. Jeho dcery se pak starají o chod celého hostince.

Nabídka menu s nákresy interiéru je v přílohách.



Pokud postavy neudělají nějaký rozruch okolo a projeví alespoň malý zájem o práci či přivýdělek, hostinský družině nabídne, aby u něj chvíli zůstala a po nocích mu dohlížela na podnik. Svěří se družině se svým podezřením, že se jej někdo snaží zničit. Dokonce zaslechl něco o vypálení jeho hospody (konkurenční hospoda U tlustého elfa). Jestliže se postavy rozhodnou tuto nabídku přijmout, slušně jim zaplatí (1 zl. za den), družinu nakrmí a poskytne jim ubytování po dobu jejich pobytu.

Hned druhou noc, kdy postavy nastoupí do služby nočních hlídačů, zaútočí na hospodu banda pobudů najatá konkurencí a pokusí se zapálit střechu podniku. Ať už toto malé dobrodružství skončí jakkoliv, postavy tímto na sebe upozorní (polapení či bitka v ulici, výslech na strážnici, viz. Strážnice a viz. Oko).

Dračí Hlídky

hra na hrádky

U tlustého elfa

Jedná se o typický hostinec druhé kategorie. Velká dvoupatrová budova, která poskytuje útočiště a služby obchodníkům a cizincům za poměrně dobré ceny. Po venkovním schodišti lze vystoupat do horního patra, kde se nachází řada dvoulůžkových pokojů pro nocující hosty. Hostinský je veselý zavalitý elf. Zaměstnává dvě lidské servírky, které se ve věčně plném lokále nezastaví. On sám čepuje na baru pivo a chodí kontrolovat oheň do kuchyně.

Nabídka menu s nákresy interiéru je v přílohách.



Hostinský se po chvíli pokusí družinu najmout, aby vyvolala rvačku v sousední hospodě „U Zaprášeného trpaslíka“, aby konkurenci zkazil pověst. Pokud přijmou nabídku, slušně jim zaplatí 5 – 20 zl., avšak tímto již na sebe družina upoutá pozornost (viz Oko). Pokud nepřijmou a nebudou mít čím zaplatit, budou velmi hrubě vyvedeni vyhazovači. Vyhazovači se nebudou zdráhat použít obušky a dát družině co proto. Pokud se postavy budou bránit, strhne se rvačka, a opět platí, že družina na sebe upoutá pozornost (viz Oko). Podplacení strážníci se nebudou na nic ptát a zdrží družinu pár hodin na strážnici (viz Strážnice).

U theurgovy zhouby

Krásná srubová budova naproti kovárně. Hostinec se rovněž řadí do skupiny druhé kategorie a ještě nedávno nabízel cenově přijatelné služby. Dnes je však situace nevládná a hosté v prázdném hostinci asi nebudou ani obslouženi. Hostinský tu drží smutek za zemřelého přítele theurga.

Nabídka menu s nákresy interiéru je v přílohách. V nabídce stojí za povšimnutí neobvyklý alchymistický recept: **Buchty s magem** za 1zl. (požření runami zdobeného koláčku přidá postavě kouzelníka, či hraničáře 1 manu i bez odpočinku a následné meditace, ovšem pouze do maxima daného úrovní postavy. Četnost použití je max. 5x denně (předávkování může mít za následek např. zježení chlupů i vlasů a jejich vypadávání, nesnesitelné svědění kůže apod.). Destilace neomezena.



Při slušném RP jim hostinský nalije džbáněk moku, přisedne si a příchozím hostů si vylije srdce. Je zde možnost se dozvědět o různých legendách a questech (vedlejší quest Smrt theurga).

Drací Hlídka

hra na hráiny

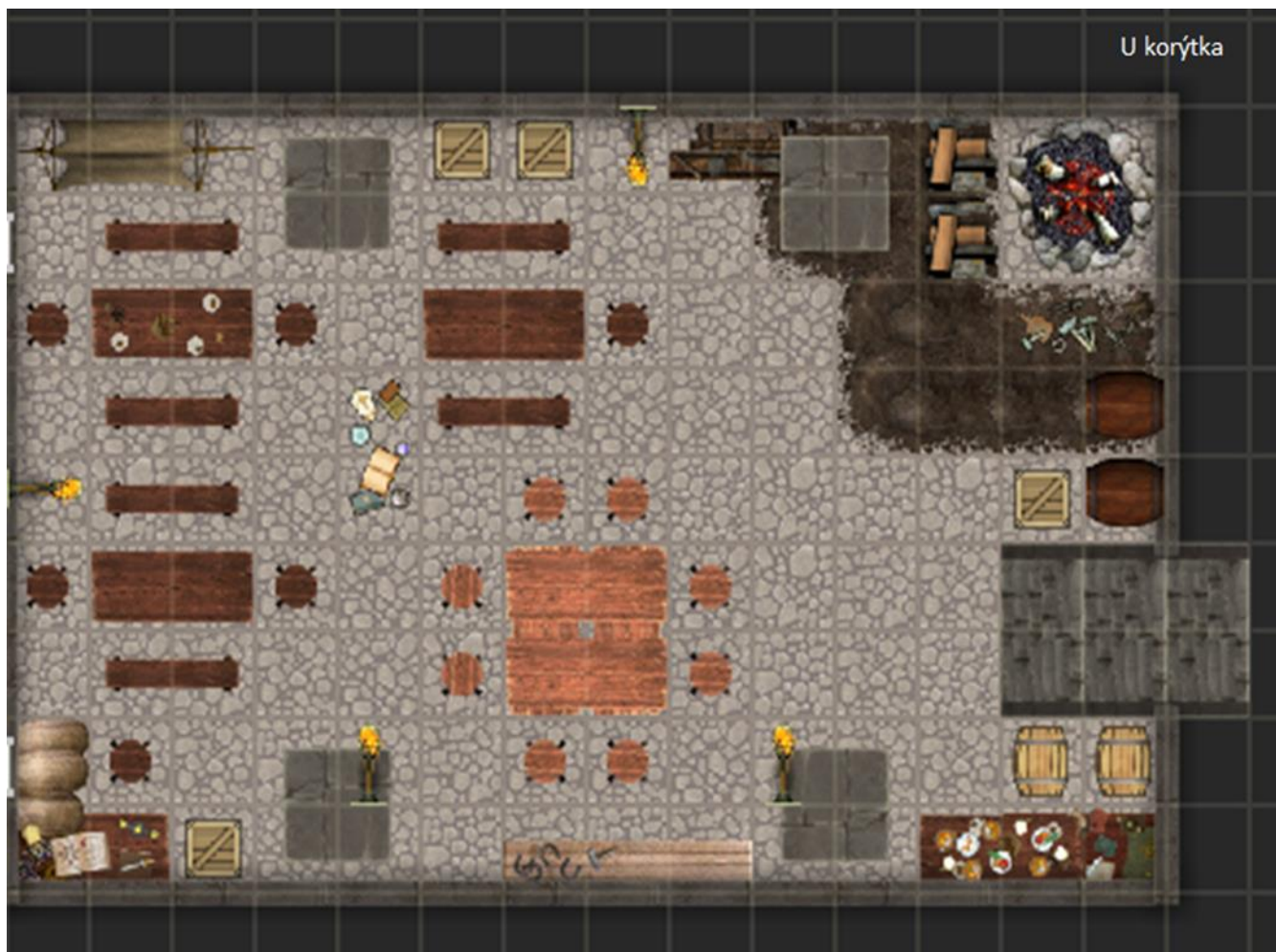
U korytka

Průčelí nálevny je označeno kostrbatým nápisem “Korítko“. Nevzdělaný personál jídelníček nepředkládá ani nerozlišuje ceny. Chlast i žrádlo tu “servírováno“ za jednotnou cenu 11 mk. Denní nabídka je deklamována “na půl huby“ s patřičným expresivním vyjadřováním.

Chlast: pivo, tvrdé, dryják, slivka .

Žrádlo: blivajz (podle toho, co zrovna je).

Nálevna nacházející se ve sklepních prostorách opuštěné budovy v chudinské čtvrti. Místo, kde ani stráž města nechodí a raději se mu vyhne. Pokud družina dorazí až sem, lidé okolo budou na ně nahlížet jako na vetřelce a nedostane se jim hezkého zacházení.



Místní štampasti se pravděpodobně pokusí postavy okrást, či je budou provokovat politím piva a šarvátka bude na spadnutí (není to však nutností). Pokud se družina zdrží alespoň přes hodinu, upoutá na sebe pozornost (viz oko). Místní síť zde má útočiště, a tak si všimnou nově příchozích ozbrojenců.

Drací Hlídka

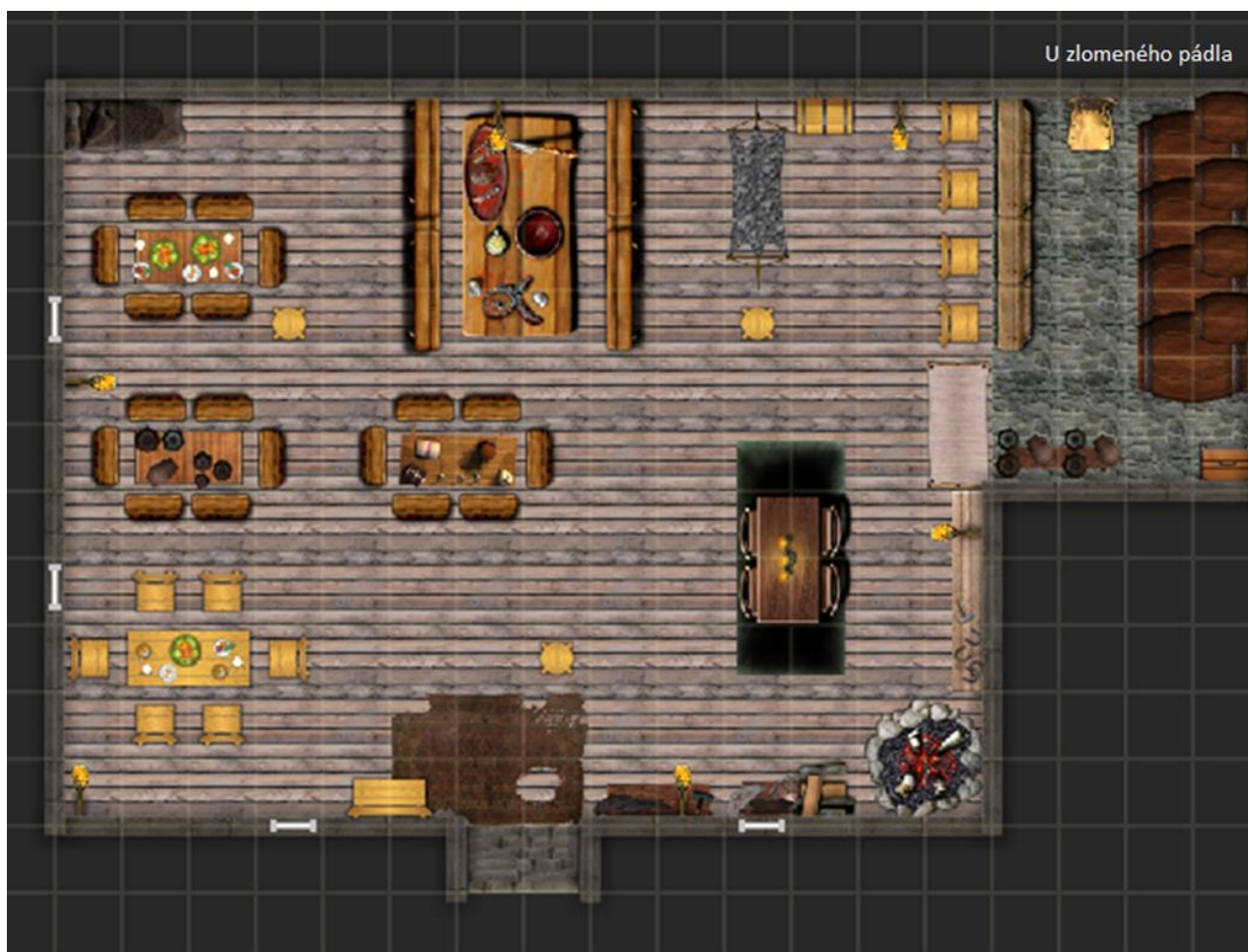
hra na hráiny

U zlomeného pádla

Tato putyka se nachází v přístavišti města. Je to hospoda postavená na místě starého skladiště, kterých je v okolí přehršel. Jak je vidno z popisu, jedná se o pajzl velmi nízké úrovně, který navštěvují jen místní rybáři, pašeráci a opilci z přístaviště.

Nabídka menu s nákresy interiéru je v přílohách.

*DeLaveho moči je nazývána lahev místního vína **Urina de Lave** (zdejší vinohrady bývají v období suchopáru zalévány splaškovou vodou z kanalizace).*



Je zde možnost vsadit si na zápas místních pobudů, popřípadě zápasit a vydělat si rychle peníze, takže pokud se zde objeví družina, jistě ji někdo osloví. Na základě RP a okolností je vysoká pravděpodobnost, že si je zde místní vyzkouší, a to provokací ústíci v bitku. Avšak rvačka či zápas bude znamenat upoutání pozornosti (viz Julius Wenderstain – Oko).

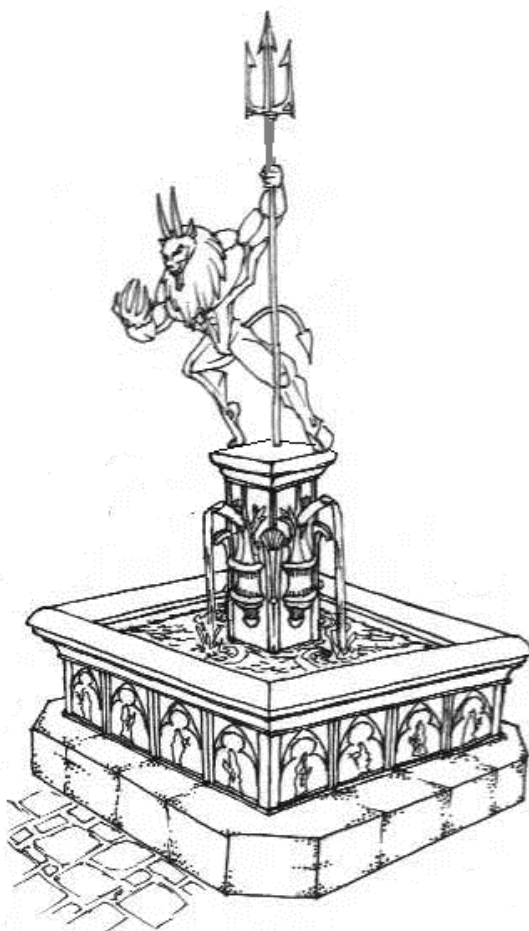
Drací Hlídka

hra na hrdiny

U děravého střívka

Jediný podnik, který nedělá rozdíly mezi hosty - zde rozhodují jen a jen zlaťáky. Nejedná se o putyku, ale o jediný, a proto nejvyhlášenější veřejný dům ve městě. Je zde otevřeno každý den od deváté hodiny večerní. Za zábavou sem chodí vážení i prostí muži a místní dámy vědí, jak se o své zákazníky postarat.

Nabídka menu s nákresy interiéru je v přílohách.



Pakliže tu někdo přenocuje se slečnou, může se od ní dozvědět o klientele a o příbězích, jež trápí město. Nevěstinec patří místnímu kupci Wenderstainovi, který jej ve volných večerech také navštěvuje.



5. Předpokládaný průběh událostí a hry

1. blok

5.1 Klíč od vězení, první útok

Ať už dobrodruzi navštívili hostinec nebo se jen pohybovali po městě, dříve či později na sebe strhli pozornost. Pokud by nastala situace, kdy se tak nestalo, pravděpodobně se dobrodruzi vydají za práci, kterou může být některý z vedlejších questů [např. Kněz - hledání ztracené Hvězdy, Hostinský - hlídání hostince (viz legendy)].

Julius Wenderstain – Oko, zjistil, že se ve městě objevila podivná skupinka ozbrojených dobrodruhů a s nejvyšší pravděpodobností byli vysláni Bílou radou. No tak co s nimi? Rychle se jich v tichosti zbavit. Wenderstain vyšle zloděje z gildy s jednoduchým úkolem, a to zdiskreditovat družinu.

Zloděj má neobratně odcizit veliteli strážných klíč od věznice. Při úprku s klíčem přivede strážné, kteří ho budou pronásledovat, do hostince, kde se nachází nic netušící družina. Tam se šikovně nachomýtně k některému ze členů družiny a dá mu do kapsy kradený klíč. Následně za pomoci zlodějských schopností zmizí mezi hosty v lokále.

V tomto okamžiku příběhu nastávají dvě možnosti:

- 1) Člen družiny si včas všimne chystané pasti a klíče se zbaví dříve, než bude u něj nalezen.
- 2) Člen družiny si neuvědomí nic a je chycen strážnými (viz Strážnice).

Pakliže strážní u družiny nic nenaleznou, s omluvou odejdou a nebudou dále družinu zdržovat. Pokud se družina strážných zeptá na důvod jejich prohlídky, strážný jim jej sdělí a přidá popis pronásledovaného, který se podobá na některého z dobrodruhů. V tuto chvíli si nejspíše družina začne uvědomovat, že se něco děje.

Pokud tento pokus o zbavení se družiny zklamal nebo neměl dlouhého trvání, je Wenderstain přesvědčen o tom, že tito podivníci jsou tady proto, aby mu předkali jeho plán. Rozhodne se tedy jednat rázně a pošle pár svých lidí z Drillu, aby postavy zabili.



5.2 Noční atentát

Ať už budou postavy nocovat kdekoli ve městě, někdo z drillské sítě si je najde a pokusí se je odstranit z cesty. Možnosti jsou v plné režii PJ, ale uvádím zde ty nejpravděpodobnější možné scénáře:

- a) Postavy usínají v hostinci, když tu náhle něco proběhne/zašramotí na střeše. Postavy si hodí na postřeh s postihem, který určí PJ, a pakliže některá z nich v hoďu uspěje, probudí se 3 kola před samotným útokem ze střechy. V opačném případě se někdo z družiny probudí ve chvíli, když zloději lezou oknem dovnitř. Jakmile zloději zpozorují, že se družina probouzí, dají se na ústup.

Úkolem PJ není pobít družinu, ale jen zranit některé z jejích členů například výstřely z kuší. Mohou zde být použity i šipky s jedem apod..

- b) Další možností je, že postavy stráví noc radovánkami v hostinci či na pokoji. V tomto případě budou rovněž zákeřně napadeni (zde se nabízí otrávené jídlo, pití aj.).
- c) Jestliže zůstanou postavy přes noc na ulici, útok je nemine. V nočních hodinách si je místní síť najde a napadne je.

Opět platí pravidlo, že by je měli jen zranit.

- d) Pro rychlý způsob výděleku se postavy mohou nechat přemluvit Killimarem do nočního pouličního souboje. Jakmile se však souboj bude chýlit ke konci, z hloučku lidí postávajících okolo a sázejících si na vítěze na ně někdo vystřelí jedovatými šipkami.

Opět platí pravidlo, že by je měli pouze zranit.

5.3 Den poté

Postavy po této noci budou velmi pošramoceny či těžce zraněny a budou se muset nutně dostat někde do lazaretu či se ukrýt jinde. K tomu výborně poslouží rozpis města, kde si jako PJ můžeš vybrat či se inspirovat, co jim podstrčit. Pokud se postavy ukryjí, útoky na družinu končí. Jestliže se dobrodruzi vydají zpět do ulic města, nikdo po nich už nepůjde. Výjimkou mohou být strážníci, kteří budou kontrolovat všechny ozbrojené a podezřelé osoby.

Wenderstain zatím ve své pracovně zuří. Zloděj, který vedl neúspěšný atentát na družinu, utíká z místa činu nejkratší cestou do obchodního cechu (je možné jej sledovat), aby o výsledku informoval Wenderstaina. Poté, co mu oznámí neúspěch, mizí podzemními kanalizacemi. Oku nezbývá než zkusit poslední plán, jak se nebezpečné družiny zbavit jednou pro vždy. Bude nutné je svést na špatnou stopu či je zkusit vylákat mimo město. Plán začne realizovat podstrkováním legend o okolí, kdy se neštití použít metamorfózu či hypnózu jen proto, aby pomocí ovládnutých lidí podstrčil družině tyto místní legendy. Družina bude upozorněna na možné slušné ocenění, které z průzkumu těchto legend vyplývá.



5.4 Bragondalův postup

V tuto chvíli je už jen na družině, jak se bude její příběh dále ubírat. Pokud bude pátrat po stopách útočníků, či dychtit po pomstě, nejspíše se začnou shánět po informacích. Takovéto informace lze získat například průzkumem města (vedlejší questy). Jakmile Wenderstain zjistí výsledek svého snažení o odlákání družiny, upozorní přes křišťálovou komunikační kouli velekněze Bragondala a domluví se na urychleném přesunu pašovaného zboží ze skladiště. Jelikož pašerácká stezka ještě není připravena, rozhodne se Bragondal uskutečnit riskantní plán, a to poslat poslední zásilku pašovaného zboží v noci rovnou přes městskou bránu.

V případě rozhovoru se strážnými se lze dozvědět o podivném nočním průjezdu vozu skrze městské brány v noci vždy zavřené. Stráž na hlídce spatřila vůz řítící se od přístaviště, který před branami zmizel a objevil se až na mostě za branami, jak překonává hranice území. Když stráž ráno tento zvláštní incident vyšetřovala, na mostě byla nalezena černá svíce a okrasná mramorová deska.

Zatímco Bragondal se v noci staral o převoz zboží do chrámu v Ašku, Wenderstain se postaral o důkazy z nepovedeného atentátu na družinu minulé noci. Všechny účastníky této neúspěšné akce nechal zastřelit jedovými šípkami a pohodit do jedné ze zapadlých uliček. *Jako PJ, můžete tuto nehodu dát družině do cesty, pokud půjdou večer ven.* Některý z umírajících atentátníků prozradí, kdo jej nechal zabít, popřípadě kdo ho na atentát najal.

5.5 Odhalení – Wenderstain

- 1) Wenderstain zanechal důkazy ve vedlejším questu s theurgem, kdy na služku použil hypnózu pomocí Prstenu uhranutí. Tam se lze přes majordoma a služku dopátrat jak jeho podoby, tak jeho jména. Dále pak lze získat informaci, že Wenderstein nakupoval u theurga jedy, které byly útočníky použity. Záznam o těchto obchodech stále leží v theurgově laboratoři na stole.
- 2) Jednou z dalších možností je vedlejší quest Hřbitov, kdy po splnění může duch zemřelé holčičky pomoci vizi odpovědět na otázky družiny.
- 3) Umírající atentátník v uličce, který byl smrtelně zraněn.
- 4) Možnost nepřímého důkazu, kdy pronásledování prchajícího atentátníka vede až k obchodnímu cechu, kde se můžou následně setkat s Wenderstainem.
- 5) **Killimar of Siries:** Pokud by se družině podařilo Killimara zahnat do úzkých, práskne Wenderstaina, aby si zachránil vlastní kůži. *Věděl o únosu dcery theurga, on sám osobně ji unesl.*
- 6) Při návštěvě hradu markýze de Lave zastihne družina Wenderstaina na odchodu od "Jeho Lordstva". Ten při nečekaném setkání znervózní a bude se snažit co nejrychleji odejít. Nebude utíkat, ale při pokusu o konfrontaci s ním nebude mít na povídání čas a vymluví se na další schůzky s kolegou. Markýz si postěžuje na obchodní cech, jak jej bombardují žádostmi a přitom kasa má stále méně peněz z cel a daní. Pokud se družina bude zajímat o práci a zajímavosti ve městě, odkáže je na budovu 9) Magickou univerzitu. *Po dotazu na předchozího návštěvníka poví, kdo byl muž, který právě odešel.*



- 7) Pokud postavy mají dobré jméno mezi místními, či alespoň v hostinci u hospodského, upozorní je hostinský či samotná teta holčičky (vedlejší quest Hřbitov) na podezřelé osoby, které se znenadání objeví vždy tam, kde se družina pohybuje. Pokud družina podezřelé zpacifikuje, může zjistit, pro koho dělají a že jsou sledováni. *Kolik podezřelí vědí, nechám na PJ, ale nezapomeňte, že to nejsou úplní troubové, zloději 3. - 5. úrovně.*
- 8) **Chrám Křišťálové hvězdy:** Kněží po projeveném zájmu poukážou na skutečnost, že se jedná o cizí božstvo, které se zde rozmáhá. Dále družině řeknou, že znají všechny místní a ty, kteří přišli do města před nedávnou dobu. Pokud bude mít družina podezření, může se mnichů na Wenderstaina přeptat a zjistit, o koho se v obchodním cechu jedná.
- 9) **Krádež prstenu uhranutí - Magická univerzita:** Nedávno se konala oslava Markýzových narozenin, a při ní se ztratil představenému kouzelníkovi prsten uhranutí. Sám kouzelník nemá tušení, kdo mu jej mohl ukrást, ale na oslavě byli jen zámožní muži obchodního cechu a pak správce města, kapitán stráží, theurg a všichni jejich sluhové. Kouzelník sám zjistil, ještě než theurg nešťastně zahynul, že to byl nejspíše někdo z obchodního cechu. Prsten krom schopností, které má, je darem od markýze a svého majitele opravňuje k volnému pohybu po městě. U Wenderstaina na prstě by mohl ledacos napovědět, popřípadě jej může družina zhlédnout na stole v pracovně.





5.6 Julius "Oko" Wenderstain

Popis: Muž nižšího vzrůstu, cca 165 cm, oblečen ve zdobené róbě a zdobených šatech. Na nohou nosí vysoké holínky, do kterých má zastrčené nohavice kalhot.

Má menší knírek, tažený po líci až dolů k bradě, holou hlavu a v uchu se mu skví malá zlatá náušnice. Je pravděpodobnost 25 % +2 % za každé setkání, že si jej postavy všimnou (pro zloděje se bere i postřeh na objekty, první setkání -20 %, druhé -10 %, atd.). Šat Wenderstain běžně moc nestřídá, pouze na noc volí tmavší plášť s kapucí.

Charakter: Velmi prozíravý čtyřicetiletý muž, který ví, jak důležitý je jeho úkol. Udělá vše, co je třeba proto, aby nebyl narušen plán. Právě jeho přehnaná obezřetnost ho přivedla k jeho největšímu omylu. Má mnoho vlivných přátel a také přátele mezi gildou (podsvětím), a tak dobře ví, kde a co se šustne.

Není to žádný povaleč, jde o výborně trénovaného lupiče, který má pár rvaček už za sebou. Zbraně obvykle nepoužívá, avšak v případě vlastního napadení ve své pracovně použije dvě dýky.

Schopnosti: Lupič na 8. úrovni, prioritou je boj beze zbraně. Na tyto útoky má bonus +1 k ÚČ.

Vlastnosti	Zbraně	ÚČ	Bonus	OČ
Síla: 15/+2	2x dýka zahnutá Speciální útok: obratnost - 6 - nic/1k6+5 Při dobrém zásahu způsobí pootočením další zranění.	4	+2	+2
Obratnost: 18/+3				
Odolnost: 10/0				
Intelligence: 14/+1	3x hvězdice Speciální útok - jed past odolnost -7-1k6/ochromení na 3 kola +1k10 životů Jed 10/30/20 ochromuje nervový systém, postava je zbavena možnosti pohybu.	2	+2	-3
Charisma: 15/+2				
Velikost: B (člověk)				

Poklady, vybavení: Amulet pro zloděje uděluje +10 % schování se a +10 % pro získání důvěry. Prsten uhranutí, Magická kožená vesta KZ +4 (popsána znaky hadího kultu, proto ji nosí Wenderstain pod kápí), Magická koule na spojení s Bragondalem, Tiché boty (elfi chcete-li, viz PPZ), 25 zl., 7 st., 162 md.

V pracovně lze najít: 3 krystalky, 2 dýky, lejstra se zmínkou o kanalizacích, kde se pohybují pašeráci, mapa okolí města a Ašku, zmínky o náboženství a svitky s modlitbami Hadího kultu. Dále je tam svitek s poznámkou, že něco musí být převezeno do 2 dnů do Ašku.



2. blok

Jestliže se postavy dostanou v příběhu až sem, znamená to, že odhalili Wenderstaina a splnili první část dobrodružství. Sice došlo k odhalení Wenderstaina, ale družina zatím nezná přesnou pozici nového Bragondalova chrámu, do kterého byla Křišťálová hvězda ukryta.

Jakmile družina Julia Wenderstaina konfrontuje, což lze jen, pokud ho družina navštíví v obchodním cechu v jeho pracovně, začne se Wenderstain bránit. Bude-li zahrán do úzkých, (fyzicky zraněn a polapen) začne mluvit. Wenderstain prozradí, odkud pochází a jaký byl jeho úkol ve městě. V tuto chvíli však jeho mistr Bragondal zahájí mentální útok. Wenderstain bude mluvit a vyzrazovat informace až do doby, než se ho někdo zeptá na cíl cesty pašovaného zboží, popřípadě na polohu nového chrámu. Ve chvíli, kdy bude Wenderstainovi položena otázka ohledně chrámu, objeví se v komunikační kouli umístěné na jeho stole v pracovně zlověstný obličej velekněze Bragondala (v tomto okamžiku může družina poprvé spatřit podobu Bragondala). Avšak v ten samý okamžik se Wenderstainovi spustí krev z očí, uší a nosu a na místě zemře následkem mentálního útoku. Než Wenderstain vydechne naposledy, stačí říci následující větu: **„Zboží jsem sháněl pro stavbu chrámu Boha smrti, který již brzy znovu povstane z popela a za pomoci síly Křišťálové hvězdy uctíváči hadího kultu... zničí zdejší rád a všechny své nepřátele. Chrám... chrám, který se nachází...“** větu už nedořekne a padne mrtev k zemi.

Po smrti Wenderstaina mohou postavy prohledat kancelář a zjistit dílčí informace. Jakmile si družina všechny informace ucelí prohledáváním pracovny, měla by brzy odejít, jelikož venku na dvoře obchodního cechu začíná být po Wenderstainovi shánka. Družina by se měla vypařit z kanceláře dříve, než bude zjištěna její přítomnost. Bude-li však družina odhalena, budou její členové označeni za vrahy a zloděje. Místní zaměstnanci obchodního cechu se ji pokusí zadržet a následně udat na místní strážnici. Pokud se družina dostane do rukou strážných, budou uvrženi do kobky, kde vyčkají na svou popravu.

Vyhne-li se družina výše zmiňovaným nepříjemnostem, nejspíše zamíří mimo obchodní cech, aby se rozhodla, jak s nalezenými informacemi naloží.

V tuto chvíli do hry vstupuje velekněz Bragondal osobně. Jelikož je družina pro jeho plán krajně nebezpečná, musí se jí rychle zbavit. Jeho "Okno" (Wenderstain) je mrtvé, a tak vše přebírá do vlastních rukou.





5.7 Bragondalův úklid

Bragondal musí rychle jednat. Jelikož je už skladiště prázdné, pokusí se bleskurychle zamést poslední stopy. Vyláká oba pašeráky do přístavní putyky U korýtka, kde je nechá zabít. Na tuto záležitost najal nájemného žoldáka Killimara of Siries a jeho lidi z Drillu. Aby jej najal, změnil svou podobu na jednoho z našich dobrodruhů. Když jej však najímal, všiml si, že Killimar má poslední z hledaných krystalků Křišťálové hvězdy zasazený v hrušce svého meče. Zaplatil tedy Killimarovi za odstranění pašeráků částkou 80 zl. a obratem poslal vzkaz veliteli stráží, podepsán jako kněz Řádu Křišťálové hvězdy. V dopise vylíčil mlhavou podobu zloděje, který krádež Křišťálové hvězdy nejspíše spáchal. Nezapomněl také zmínit, že důkazem Killimarovy krádeže Křišťálové hvězdy je jeden z odštěpků zasazený v hrušce žoldákova meče, a připojil pár krátkých vět o jeho řádění v přístavišti. Velitel stráží je horká hlava a přímočarý muž. Vydá rozkaz k okamžitému zadržení Killimara a všech podezřelých osob v jeho kontaktu.

Stráž dorazí do přístaviště a zaskočí Killimara a jeho hochy zcela nepřipravené. Po těžkém souboji, ve kterém byli těžce tři vojáci zraněni a dva zabiti, se podaří Killimarovu partu přemoci. A zatímco jsou spoutáváni a odváděni do věznice, jeho meč zůstal opřen v rohu putyky. Převlečený Bragondal neváhá, rychle z něj vyloupne zasazený krystalek a ponechá jej svému osudu, takže se s nejvyšší pravděpodobností stále ještě U korýtka bude nacházet. Protože Killimar už roky patří k Drillu, uprchne se svými muži během přesunu přes kanalizaci do míst, kde má gilda své útočiště.





5.8 Kanalizace

V kapitole Kanalizace si rozebereme, kam se bude příběh ubírat dále. Jsou zde nastíněny dvě varianty příběhu, které reagují na předchozí dění. Příběh lze obohatit o legendu monstra z kanálů a v případě *Varianty 1* o souboj náhodně procházející dvojice příslušníků gildy, či krysolaka ve staré části kanalizace (*viz quest*).

Varianta 1

Pokud nedošlo k zadržení družiny nebo k jejich nařčení ze spolupráce na krádeži Hvězdy, budou kontaktováni strážci zákona, aby se dostavili na strážnici. Tam jim velitel předá informaci o zloději Křišťálové hvězdy a požádá je o pomoc v pátrání. Sdělí družině, jak Killimar a jeho lidé unikli uvěznění a že se ukrývají v kanalizaci pod městem, kde nejspíše ukrývají i samotnou Hvězdu. Stráž dolů poslat nemůže, jelikož musí zajišťovat pořádek ve městě a nechce žádné další muže postrádat. V minulosti stráž do podzemí poslal, ale vrátili se s neúspěchem v pátrání. Vyprávěli o hrůzách, které tam jsou, a hodně z nich se doposud bojí do kanalizací vstoupit. Pokud se družina s velitelem domluví, slíbí jim odměnu v podobě 80 zl. a očištění jejich reputace ve městě (*pokud je to třeba*).

Vydá-li se družina do kanalizací, naleznou zde spousty krys a stop po uprchlících. Mohou je stopovat a dojít až k jejich skrýši, kde dojde ke konfrontaci. Killimar a jeho pět chlapů budou právě odpočívat, když družina dorazí. Jakmile budou napadeni, začnou se bránit, ale nejsou ještě v plné síle po potyčce se strážnými, a proto budou nakonec poraženi. Vzdají se, když uvidí, že tenhle souboj nemohou vyhrát, a pokusí se družinu přesvědčit, že nejsou těmi zloději, za které je všichni pokládají. Pokud je družina vyslechne, nabídnou jim pomoc v pátrání a veškeré informace, viz Varianta 2.

Varianta 2

Pokud byla družina označena za spolupachatele krádeže a je v hledáčku místní stráže, bude kontaktována Drillem. Killimar se s nimi touží potkat a nabídnout jim spolupráci. Také se chce dozvědět, kde se Hvězda nachází a získat ji nejen pro její nedozírnou cenu, ale proto, aby očistil své jméno. Nemůže se v kanálech ukrývat věčně a také by se tomu, kdo jej do této situace dostal, velmi rád pomstil. Setkání je naplánováno v kanalizaci, kam příslušníci Drillu odvedou družinu se zavazanýma očima. Dojde-li k úspěšnému setkání družiny s Killimarem, přivítá je až neobvykle přívětivě. Povypráví jim příběh o svém nespravedlivém zatčení a požádá družinu, aby mu vysvětlila vše kolem krádeže Hvězdy. Bude-li dotazován na Wenderstaina, prozradí vše, co bude vědět (*potvrdí příběh o theurgovi a únosu jeho dcery, která byla držena v přístavišti, kde pašeráci měli svůj sklad*). Družině nabídne spolupráci při pátrání po Hvězdě a za nalezení pachatele přislíbí odměnu 150 zl. Pokud družina Killimarovi prozradí, že v krádeži měl prsty Wenderstain, ukáže jim vchod z kanalizací rovnou do skladiště pašeráků, kteří zde ukrývali věci pro převoz. O tom, že je osobně zabil, bude mlčet (*podle jeho názoru jsou v tuto chvíli nejspíše mimo město*). Při odchodu ještě družinu požádá o laskavost. Poprosí je, aby se podívali po jeho meči, který při zatčení zůstal v putyce U korytka.



5.9 Pašerácké doupě

Jedná se o velké dřevěné skladiště na břehu řeky v přístavišti, které působí opuštěným a zapadlým dojmem. V jeho střeše je několik děr, kudy dovnitř zatéká. Uvnitř skladiště pašeráků kotví dvě pramice a na opačném konci připravují do beden pašované zboží. Po prohledání skladiště lze nabýt dojmu, že zde již několik dní nikdo nebyl a všechny lodě pro pašování jsou zde zakotveny. Ve skladišti lze nalézt seznam pašovaných věcí, který při rychlém posledním překládání zboží na Bragondalův vůz zůstal mezi prázdnými bednami (*Viz kapitola 3.4. Bragondalův postup.*

Samostatný dokument v příloze je možné ve vhodné situaci hry předat hráčům.) Seznam uvádí jen přibližné místo doručení na barbarské území do osady Ašk a zboží, které mělo být příští noc pašováno po vodě, ale ve skladišti už uskladněno není. Ze stop je patrné, že zde zboží bylo před nedávnem naloženo na vůz. Dále jsou ve skladišti na stěně staré rezavé okovy, které byly ještě nedávno používané (*bystrý zloděj, může nalézt jednu z náušnic theurgovy dcery*).

V tento moment se už družina snadno se dovtipí, že věci ze seznamu byly odvezeny někam do Ašku, a to včetně theurgovy dcery a posvátného symbolu Řádu Křišťálové hvězdy, a nezbude jí, než se vydat po jejich stopě.

Seznam zboží do Ašku:

8x broušená mramorová deska

14x okrasná mramorová deska

12x černá hadí soška

8x černá svíce

1x křišťálové vejce

1x mladá děvka

3x sud oleje

6x obřadní šaty s kapucí

1x stříbrná dýka

2x stříbrná mísa

1x zdobený stříbrný pohár



5.10 Barbarská osada Ašk

Cesta do osady Ašk na druhou stranu hranic trvá jen pár hodin cesty. Cestou postavy potkají několik rozbitých vozů, které před léty nedojely do svého cíle cesty. Vozy kupců byly přepadeny místními nájezdníky a vyloupeny (*při jejich průzkumu lze nalézt stopy po boji*).

Poznámka: Družina vstoupila na barbarské území, kde již neplatí městské zákony, ale právo silnějšího.

Osada Ašk je malá barbarská vesnice s dvěma sty obyvatel, ve které žijí převážně lovci. V Ašku mají jediný hostinec, kde je možné se před další cestou občerstvit nebo přespát. Zde se v danou chvíli zdržuje jen pár kupců, a proto hostinec může působit velmi prázdně. Hostinský je starší barbar, který se ve volném čase věnuje rybaření, a proto lze na stěnách spatřit pověšenou nejednu trofej.

I podle těchto ozdob dostal hostinec místní název "U Sumečka". Jakmile postavy překročí práh osady Ašku, donese se Bragondalovi, že družina dorazila až sem. V tuto chvíli není pochyb, co zde hledají, a proto Bragondal změní svou podobu ve starého nosiče zboží pro chrám a půjde družině naproti.

Družina do těchto míst nezavítala náhodou a bude-li se zajímat o dodávky zboží pro chrám, bude jim sděleno, že se nejedná o žádné tajemství. Někteří místní ještě pamatují dobu, kdy pomáhali chrám stavět. Podle místních se stavba nachází v hustém lese osm hodin chůze východním směrem od osady.

5.11 Chrám

Než Bragondal dorazil v podobě nosiče za družinou do osady, družina už zjistila částečné informace o poloze chrámu. Bude-li se shánět po průvodci, kontaktuje je jako jediný Bragondal v podobě starého nosiče. Za pět zlatých nabídne družině své služby průvodce lesem. Bragondal už ví, že se tady nemůže na nikoho spolehnout, a proto připravil past sám. Nechá se jimi najmout jako pomalý nemotorný stařík, který byl přítomen samotné stavbě chrámu, a povede družinu k chrámu velmi nepřístupnou a velmi obtížnou trasou. Cestou se bude snažit získat jejich důvěru a zjistit všechny jejich slabiny. Bude volit nebezpečnou trasu tak, aby družina ztratila cestou co nejvíce sil (*boj s medvědem při přechodu kolem jeho sluje, bodavý hmyz, těžký terén, infikovaná voda, rušení při meditaci, apod.*). V chrámu už čeká theurgovo monstrum, které sem krátce před svou nečekanou smrtí poslal Wenderstain jako dar svému veleknězi. Bragondal v podobě starého nosiče vkročí do chrámu za družinou až jako poslední.

Jakmile družina vstoupí do chrámu, uvidí velkou místnost obloženou mramorem, vyzdobenou černými zapálenými svícemi a hadími sochami. Uprostřed místnosti je velký mramorový oltář, na něm je postaven symbol Řádu Křišťálové hvězdy. Okolo něj pak budou rozestavěny všechny čtyři krystalky. Vše bude připraveno na zasvěcení chrámu s obětinou panenské krve theurgovy dcery, která leží v bezvědomí pod oltářem. Ve chvíli, kdy se družina vydá do nitra chrámu pro Křišťálovou hvězdu, či pro theurgovu dceru, objeví se zde monstrum, aby vykonalo poslední souboj. Zatímco bude družina s monstrem bojovat, Bragondal pomocí kouzel bude stvůru z povzdálí posilovat a ve správnou chvíli zaútočí kouzly na družinu sám a odhalí tak svou skrytou podobu.



6. Cizí postavy (NPC) a nestvůry

markýz de Lave (*člověk válečník, 5. úroveň*)

- 180 cm vysoký, věk 55 let.
- Muž s krátkými šedivými vlasy a plnovousem. Oděn ve zdobeném šatu s vyšitými erby, které naznačují jeho výsostné postavení ve městě, jemuž vládne. Markýz de Lave vystupuje a jedná s lidmi jen s vybraným chováním. Má velmi rád umělecká díla, která se zálibou schraňuje ve svém hradě. Uznává magii a učence, o kterých tvrdí, že jednou budou vládnout celému světu.

Killimar of Siries (*barbar bojovník, 12. úroveň*)

- 2 m vysoký, věk 40 let.
- atletický muž s krátce střiženými vlasy a vždy hladce oholenou tváří, oděn v gladiátorskou koženou zbroj. Bývalý žoldák a loupežník, který již dnes pracuje pro podsvětí města Sirdell, kde se stal významnou osobou ve špinavých ozbrojených akcích. Lze jej rychle identifikovat podle jeho krásného obouručního meče, který s oblibou nosí přes rameno. Z dob válek. (*v hrušce meče má ukrytý ukradený krystalek padlé hvězdy, který meči propůjčuje kouzelné schopnosti. SZ +2*).

theurg (*elf theurg, 12. úroveň*)

- 155 cm vysoký, věk 120 let.
- Theurg vlastním jménem Elrim Diamský byl malý muž elfí rasy, který byl za svého života velkou ikonou mezi místními obyvateli. Lidem často pomáhal s nejrůznějšími chorobami, které místní obyvatele trápily. Žil se svou dcerou ve svém domě sousedícím s hostincem U Theurgovy zhouby, kde čas od času trávil dlouhé večery. Nosil delší vlasy a plnovous, který mu zakrýval starou jizvu na obličeji. V jeho domě žil i jeho starý rodinný přítel z cest, se kterým v minulosti prožil mnoho dobrodružství a který u něj vykonával funkci majordoma.

theurgova dcera (*elfka kouzelnice*)

- 140 cm vysoká, věk 40 let
- Vlastním jménem Eledriell, dívka která po svém otci zdělila zájem o magické síly, které začala studovat na zdejší magické univerzitě. Její otec Theurg, byl bohatý muž, a proto si mohl dovolit finančně podporovat její drahou zálibu v magii.

velekněz Bragondal (*bledý elf, temný mág*)

- 170 cm vysoký, věk 150 let
- Ústřední záporná postava pro tento příběh. Muž zahalený v šedé kutně, který se vyhýbá polednímu slunci. Pod kutnou nosí zdobený hábit s vyšitými hady přes celá záda. Hadí motivy zdobí i jeho kapuci a další části jeho oděvu. Z ostře řezaného obličeje si lze všimnout zapadlých očí, ze kterých vyzařuje chladné a nepříjemné namodralé světlo. Jeho magie je zaměřena na psychická kouzla a útočná kouzla.

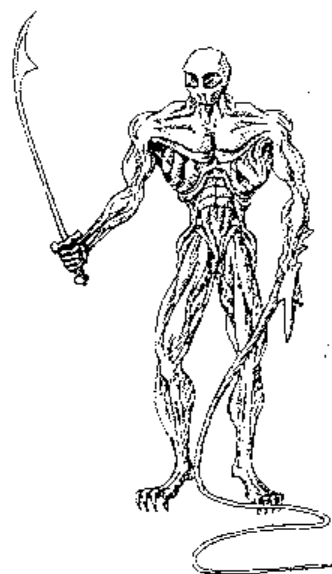
Další postavy jsou popsány v kapitolách samotného příběhu. Detaily záměrně necháme na vás, milí Páni jeskyně.

Theurgovo monstrum

Theurg byl v zoufalé situaci, a tak mu nezbylo nic jiného, než se pustit do výroby monstra, které hodlal oživit s pomocí zakázané magie. Na svých cestách v minulosti našel staré svitky obsahující výrobní postupy darkerů (viz *Dech Draka 1/97*) a pustil se do výroby. Avšak než Wretchera dokončil, byl theurg zabit a monstrum bylo zcizeno.

WRETCHER (monstrum)

Životaschopnost:	10
Útočné číslo*:	+3 +0*(zkušenosti) + zbraň + zvl.
Obranné číslo*:	+7 +3 + zvl.
Odolnost:	22
Velikost:	B
Zranitelnost:	A/2, B, C, D(zvl.), J2, K2, L, N
Pohyblivost:	25/humanoid, ale neunaví se
Inteligence*:	13
Přesvědčení:	Neutrální
Poklady:	Nic
Zkušenosti:	150 za každou úroveň životaschopnosti



Wretcher je darker, který vznikl za účelem pomsty. Wretcher je lovec, zabiják, bohužel pouze na jedno použití, protože jeho energie je v jistém smyslu omezena. Jakmile vykoná svůj úkol, to znamená, že zabije cíl, zmizí v malém výbuchu energie, který každého v okolí 15 sáhů zraní za počet životů rovnající se Wretcherově životaschopnosti (což je zpravidla pro obyčejného člověka smrtelné). Zůstanou po něm pouze skutečné zbraně, které použil. Při oživení si Wretcher vtiskne do paměti cílovou osobu přímo z mysli theurga, který ho oživuje. Pozdější omyl Wretchera je naprosto vyloučen (nezmýlí se ani v případě dvojčat, metamorfózy ap.). Od chvíle, kdy je oživen, je Wretcher naprosto samostatný a vydává se na cestu za svým životním cílem. Jeho orientační smysl je dokonalý. Wretcher stále ví, kterým směrem a jak asi daleko je jeho oběť.

Wretcher je velice nebezpečný soupeř. Během šesti kol je schopen změnit svou podobu, ale má jistá omezení. Dokáže se změnit jen v tyto rasy: hobit, kudůk, trpaslík, elf, člověk. Změnit se navíc může pouze na někoho, koho během své cesty viděl. Takže pokud na své vlastní oči neviděl trpaslíka, nemůže se na něj přemetamorfovat. Jakmile jednou použil u nějaké rasy nějaký obličej, jiný už si nezapamatuje a vždy, když chce metamorfovat na rasu, kterou už použil, musí použít obličej, který měl poprvé. Pokud je Wretcher zabit, tj. jeho životy klesnou pod nulu, o půlnoci se opět zvedne a znovu se neohroženě vydává splnit svůj úkol. Jedině pokud jsou mu všechny životy sebrány ohněm nebo blesky, nemůže se zregenerovat. To znamená, že pokud klesnou jeho životy pod nulu, musí být ještě spálen, aby byl opravdu mrtev.



Zvláštní schopnosti:

- Díky své rychlosti má Wretcher bonus +3 k iniciativě (neplatí pro rozšířený soubojový systém, tam je bonus vyšší dle úvahy PJ).
- Wretcher má všechny schopnosti šermíře na úrovni dle současné životaschopnosti.
- Každé kolo, kdy je Wretcher nějak poškozen (tj. má méně životů, než jsou jeho původní), se mu vrátí 1k6 životů. Rány se mu pomalu zacelují (je-li zraněn, neteče žádná krev). Pokud ztratí všechny životy, už mu žádné nepřibývají až do půlnoci, kdy se najednou zregeneruje celý.
- Pokaždé, když se Wretcher o půlnoci zregeneruje, zlepšují se mu o 1 tyto vlastnosti: životaschopnost, útočné číslo, obranné číslo, inteligence, zkušenosti (na začátku v popisu vlastností jsou označeny hvězdičkou).
- Wretcher vidí i v úplné tmě.
- Umí velmi dobře lézt po stěnách, k čemuž má výborně uzpůsobeny zejména dolní končetiny.

Intelligence: Zpočátku se Wretcher učí používat své schopnosti, pohybuje se převážně ve své vlastní podobě, pokud se dostane ke své oběti, snaží se ji odpravit rychle silovým řešením typu kamikadze. Jak se mu ale postupně zvedají jeho úrovně, začíná být mazanější a nebezpečnější, začíná více používat své zvláštní schopnosti a začíná plánovat. Velmi dobře se poučí z předchozích chyb a téměř žádnou neudělá dvakrát. Stále na sebe ovšem nebere ohled a do plánu je ochoten zahrnout i sebevražednou akci, jelikož mu může být jedno, jestli přežije nebo ne (pokud úkol splní, tak stejně zmizí, a pokud ne, tak se v noci zregeneruje).

Boj: Wretcher je velmi nebezpečný soupeř i jako bojovník. Je velmi rychlý a mrštný. Jeho levá paže může sloužit jako zbraň, jelikož ji dokáže přeměnit na několik typů zbraní. Ke všem kromě biče se při útoku přičítá síla, k biči obratnost.

Zbraně:

Název	ÚČ	OZ
Krátký trojzubý meč	4/+2	+2
Dlouhý meč	8/+0	+1
Válečná sekera	5/+5	0
Bič	3/+4	0

Bič má dosah 2-5 sáhů. Může být kdykoliv zkrácen - Wretcher si ho prostě jakoby vtáhne do ruky. Při boji se Wretcher snaží maximálně využívat své rychlosti a možností své levé ruky. Zbraně vytvořené ze své levé ruky může používat, i když je přemetamorfován do nějaké rasy. Zásadně nikdy nepoužívá střelné nebo vrhací zbraně. Nepoužívá ani výbušniny, jedy a podobné zákeřnosti.

Zvláštní útoky bičem:

Vytržení zbraně: Do OČ obránce se nepočítá KZ. Pokud je hod Wretchera větší než hod obránce, omotal se bič kolem obránce ruky. V tom samém kole si ještě obránce hází proti pasti Roz+Sil~6~ztráta jednoho útoku / ztráta zbraně. V následujícím kole má obránce -2 k OČ i ÚČ. Tento zvláštní útok zabere Wretcherovi čas dvou normálních útoků (v rozšířeném soubojovém systému dvě akce).



Přitahovák: Tento zvláštní útok se dá použít jen proti obránci velikosti B nebo A. Začátek je podobný jako u předchozího útoku, ovšem bič se neomotá kolem ruky, ale kolem krku nebo častěji kolem pasu. Jakmile se to povede, Wretcher rychle přiskočí směrem k obránci, přičemž zkracuje délku biče a zároveň mu z levé ruky pod biče vyjíždí krátký meč. Vše probíhá velmi rychle, což je zpravidla pro obránce značně překvapující a nemilé. Na konci tohoto zvláštního útoku si obránce hází proti pasti Roz+Sil~5~ztráta 1 kola a 2k6+3 životů / ztráta 2 kol a 5k6+5 životů.

Slabiny:

- Stříbro - pokud je zraněn stříbrem, během jednoho kola ztratí podobu, do které přemetamorphoval, a získá původní podobu Wretchera. Během šesti kol může mít opět zvolenou podobu, pokud se nebude opakovat zranění stříbrem. To samé se stane i v případě, kdy se ho byl jen dotkne nějaký stříbrný předmět. Pokud je ve styku se stříbrem, nemůže se metamorphovat (třeba, kdyby byl spoután stříbrným řetězem).
- Oheň - zranění způsobené ohněm nebo blesky se hojí velmi pomalu - rychlostí 1k6 životů za směnu, může jím být i zabit.
- Hraničářovy údery - nemůže jimi být úplně zabit, v noci se opět zregeneruje, ale zranění jimi způsobená se hojí rychlostí 1k6 životů za směnu.





7. Legendy:

Hradní paní, která pila krev

Říká se, že na našem hradě před mnoha mnoho lety žila hraběnka Miniem, která se za velmi nejasných okolností stala vdovou. Byla velmi bohatá a celkem i mladá, ale s postupujícím časem se začaly ztrácet peníze a objevovat vrásky na její kdysi tak hebké pleti. Ještě pár let zahlazovaly vrásky peníze, ale když i těch začínalo být málo, uzavřela se hraběnka sama do sebe. Její bouřlivé návštěvy města skončily, přestaly oslavy, odmítala vycházet.

Zmizely drahé závěsy, zdobené gobelíny, drahá křesla, zmizelo i služebnictvo. Hraběnka začala opět vyjíždět do města, ale pouze pod rouškou tmy. Pak se rozkřiklo, že hraběnka za poslední peníze vykupuje mladé dívky a chlapce. Zpráva vyvolala vlnu nevole, ale nikdo hraběnce nemohl nic dokázat. Jednoho dne hraběnka své poddané vyzvala, ať vystoupí ten, od koho prý dítě koupila. Nevystoupil nikdo a od tohoto dne se začaly děti ztrácet...

Asi po čtrnácti dnech byl spatřen chlapec, kterak nahý a hrozivě pořezán utíká po cestě od hradu. Slovo dalo slovo a nevelká skupinka rolníků vyrazila na hrad s vidlemi. Překvapili hraběnkou uvnitř v její ložnici, ale to, co tam uviděli, je přimrazilo k podlaze. Na stěnách visela nahá dětská tělíčka, která byla na mnoha místech pořezána, některé rány byly již zahojeny, ale některé krvácely přímo do nádob pod nimi.

Hraběnka držela pohár v rukou, byla celá od krve a naprosto beze smyslů. Rolníci nečekali a vyhodili ji z okna. Poté opatrně osvobodili děti a po krátkém pátrání navrátili jejich rodičům. Několik dětí pak vypovídalo, že hraběnka se snažila omládnout, a proto bažila po dětské krvi. Nechybělo mnoho a rolníci by vypálili i celý hrad, kdyby nezakročil Řád Křišťálové hvězdy.

Začarovaný hvozd

Okolní hvozd je také opředen mnoha legendami a jedna z těch nejznámějších je o prameni Věčného života. Obyvatelům města se už delší dobu zdálo podivné, že občas vyjde z hvozdů druid Lecter, ale i po tolika letech vyhlíží stále mladý a plný síly. Ptali se ho snad tisíckrát, ale vždy jen slušně odpověděl na pozdrav a stavil se za bábou kořenářkou, se kterou pravidelně obchodoval. Mnoha místním byl už po několik let trnem v oku, protože ve svém hvozdě nechal jejich společníky několik dní bloudit jen kvůli pár loveckým pastem, dokud nepadli vyčerpáním. Když pak jednoho dne zahlédli za jeho pasem zlatý srp, neváhali ani chvíli a rozhodli se ho přepadnout, okrást a vymlátit z něho jak zlatý srp, tak informaci, kde se nachází onen bájný pramen.

Počkali si na něho kus za městem, pěkný kus od hvozdů a tam se na něj vrhli. Omráčili ho a odtáhli do své skrýše mimo hvozd. Tam ho tloukli tak dlouho, dokud z něho málem nevymlátili duši, ale Lecter stále mlčel. Nakonec mu přiložili srp na krk a těsně před tím, než ho podřízli, jim Lecter sdělil jedno ze svých tajemství. Skupinka příživníků se vydala do hvozdů a skutečně se za pár dnů celí utmácení vrátili s měchy naplněnými k prasknutí. Prohlašovali, že našli onen Pramen věčného života a hned začali navrhovat nehorázné sumy za trochu této zázračné vody.



Nikdo jim to samo sebou nevěřil, a tak předvedli krátkou ukázkou, kterou si natrénovali už u pramene. Jeden z nich vytáhl dýku a probodl druhému krk. Ten padl na zem a během chvilky vykrvácel. Pak jeho ránu trochu polili vodou z Věčného pramene a onen nešťastník se za mnohohlasného údivu opět postavil na nohy. Jenže už s ním nebylo něco v pořádku, najednou vyplivl velký chuchvalec bílé pěny a za chvilku se válel na zemi v křečích, stejně jako jeho zbytek jeho kumpánů. Jejich těla se proměnila v jakýsi rosol, který se rychle vsáknul do země, z té vylezl malý klíček, změnil se ve stromek, který neuvěřitelně rychle rostl. A od té doby na náměstí stojí ten košatý dub.

Stvůra z Kanálu

Není tomu tak dávno, asi 50 let, co se na ulicích začali ztrácet psi a kočky. Nejdříve si toho nikdo nevšiml, ale když se ztratil i Bělovous kouzelníka Hetera, nastal rozruch. Heter byl dlouhé dny velmi nabručený, bez svého kocoura chodil po okolí jako bez duše. Asi týden po jeho zmizení se Bělovous náhle objevil na náměstí. Byl celý potrhaný, měl dlouhou táhlou jizvu přes levé oko, které v důlku chybělo, na mnoha místech měl srst vypelichanou až na kůži, někde až do masa.

Je jasné, že běžný kocour by už dávno zahynul, ale Bělovous byl těžšího kalibru. Kouzelník se zvířete okamžitě ujal a další dva týdny jej nikdo neviděl vyjít ze svého příbytku. Zevnitř se ozývaly kletby nejrůznějších druhů, všechny květiny v okolí uvadly a stěny zčernaly. Pak Heter ze svého kutlochu konečně vyšel ven, v ruce svojí překrásnou vyřezávanou hůl, zavřel na chvilku oči a zmizel.

Od té doby o něm nikdo neslyšel a Bělovous následujícího dne utekl oknem. To vše ale nic neznamená. Když asi po měsíci pročišťovala garda kanály, protože jim jeden známý lapka jimi unikl, narazila na mužské ohlodané tělo. Mrtvý měl rozkousaný obličej, vyrvaná žebra, tělu chyběla levá paže se všemi vnitřnostmi až na srdce, které v těle hnilo. Kolem byly viditelné stopy po boji a hlavně Heterova zlomená hůl.

Garda vyběhla tak rychle, že i vítr by se zastyděl. Několikrát byla do kanálu vyslána skupina dobrovolníků, dobrodruhů, jako jste vy, ale nikdo se nikdy nevrátil.

Legenda o oběšené dívce

Asi před sto lety žila zde ve městě mladá dívka jménem Jasmína. Překrásná byla velice a její tvář byla vždy plná úsměvu. Chlapci se kolem ní točili jak hejno komárů, ale Jasmína je vždy jemně a taktně odmítla. Žila pouze s otcem, který byl ochlasta a navíc ještě surovec, prostě hnusák od pohledu. Viděl ve své krásné dcerušce vysoké věno. Když tedy přivedla jednoho dne mládence jménem Gemit domů, rozčilil se převelice. „S takovým nuzákem se taháš?! Však já ti najdu lepšího nápadníka! Ať se mi klidí z očí!“ zařval mocným hlasem a sáhl po sekeře, kterou měl pověšenou na čestném místě na stěně.

Po mnoho dní Jasmína plakala, ale její slzy chamtivého otce neobměkčily. Stále se však tajně scházela s Gemitem, jednou se to však otec dozvěděl a zapřísahal se, že jestli je spolu ještě někdy uvidí, tak Jasmínina nápadníka zabije. Hořké slzy polykala Jasmína, její tvář, kdysi tak růžová a zářivá, začala blednout a chřadnout. Přesto v sobě měla ještě mnoho krásy, a když do města přijel bohatý, postarší a nepřilíh pohledný obchodník, zasvítily otci oči zlatem. Netrvalo to dlouho a byla ruka v rukávě.





Když se Jasmína dozvěděla o otcových plánech, vběhla do svého pokoje, napsala dopis na rozloučenou a uvrhla na svého otce kletbu. Pak přitáhla stoličku, z lana si udělala smyčku a oběsila se na půdním trámu. Když přišel otec celý spokojený domů a uviděl, co se stalo, v amoku začal bušit do těla Jasmíny. Nakonec se uklidnil a nechal tělo pohřbít.

Když se následujícího večera vracel z hospody nalitý, jak zákon káže, vstoupila mu do cesty neznámá postava a roztrhala jeho tělo na kusy. Pár očitých svědků říkalo, že to byla Jasmína, a když se ráno sešli na hřbitově, byl hrob vykopán a víko rakve rozbité.

O duchovi na hřbitově

Není to tak dávno, co se hrobník dědil z otce na syna. Po několik desetiletí bylo vše v pořádku, až Getik, syn Hemeův, porušil slib, který dal svému otci na smrtelném loži. Getik neuznával klid mrtvých a zesnulých - neváhal je okrádat o drahé prsteny a šperky, nepohrdl ani jejich zlatými zuby. Nikdo to o něm nevěděl, protože také nebyl žádný hlupák, aby s tímto bohatstvím zašel na místní tržiště a tam se na tom snažil vydělat. Dělal hrobníka už dvacátým rokem a vypadalo to, že se rodinná tradice přeruší, protože Getik neměl potomka. Nebyl ošklivý, ale byl zlý a závistivý, a proto od něj každá žena rychle utekla.

Jednoho dne zemřela mladá zámožná dívka z královské rodiny a měla být pohřbena právě na našem hřbitově. Getik už si mnul ruce, když viděl to zlato na jejích rukou a šiji. Slintal štěstím a jen tak tak, že ji neobral ještě během pohřební hostiny. Když se poslední truchlíci odebrali zpět do svých domovů, poklidil a jal se mladou slečnu okrást. Nejdříve jí z rukou stáhnul prsteny, potom jí sebral krásný zlatý náhrdelník a jen tak ze zvyku se jí ještě podíval do úst, nemá-li náhodou nějaké zlaté zuby. Když ji okradl o to, co bylo nejvíce vidět, začal ji prohledávat, a jelikož dívka byla přes svůj stav stále ještě půvabná, začal ji svlékat.

Šaty byly také pěkné a zdobené, neváhal ani chvíli a schoval je do své velké truhly. Při pohledu na nahou dívku se mu na chvíli zastavil dech. Opatrně se rozhlédl po okolí a zavřel všechny dveře na zámek a okenice na petlici. Přikročil k dívce a začal hladit její tělo. Po chvíli byl sám také nahý a užíval si nechutných slastí, až mu z huby tekla pěna. Když se blížil ke svému cíli, dívka najednou prudce zakřičela a pevně jej uchopila za ruce. Pohled, který se jí naskytl, když otevřela s výkřikem bolesti oči, byl skelný pohled Getika, který padal mrtev k zemi. Potom, co ho pohřbili, se občas zjevuje nad hřbitovem jako duch a nabízí okolním lidem, pokud se jej nezaleknou, že je dovede k zakopanému pokladu. Snaží se tak vykoupit ze svých zločinů, aby měl klid alespoň po smrti.



Vlkodlak

Mladý lovec, Ilian, byl známý svou odvahou a také svými neuvěřitelnými úlovky – od překrásných dvanáctáků po obrovské kance. Sám nebyl skromný, a tak při svých vyprávěních mnohdy přeháněl, ale když se někdo pokusil něco namítnout, vždy poukázal na svůj úlovek: „Viděls někdy na vlastní oči něco podobného?“, a pokračoval dál ve svém přehnaném loveckém vyprávění. Ať to byl lhář jakýkoliv, dvě věci byly pravdou - první, že nosil vždy ty největší úlovky, a druhá, že lovil pouze o úplňku. Nikdo se neodvážil do Začarovaného hvozdu v noci, natož ještě o úplňku. On tam chodil již pár let a díky tomu se stal neoblíbeným mezi muži, neboť je svou odvahou zahanboval, ale u žen získal nálepku hrdiny.

Jednoho večera za úplňku se opět chystal na lov. Pomazal se jakousi mastičkou, chvíli klečel v rudém pentagramu a nakonec se dvakrát pokřížoval - pokaždé to byl kříž obrácený. Sebral si své zbraně a vyběhl do chladné noci. Měsíc mu jako vždy jasně svítil na cestu, a tak Ilian neváhal zaběhnout po již dobře známé trase do Začarovaného hvozdu. Před pár dny zde zahlédl stopy vlka tak velkého, že jsi jej ani ve své hlavě nedokázal představit. Založil raději šíp do luku a dál pokračoval trochu obezřetněji.

Když se druhý den lidé z města začali trousit za svou prací, ne jeden byl vylekán děsivým vzezřením Iliana. Byl celý potřhaný, některé rány byly opravdu velmi hluboké. Ještě než padl a zahynul v bolestech u městské kašny, vyprávěl o stvoření, jehož rány, které mu způsobil, se ihned zacelovaly, jako by se nic nestalo. Bláznil o vlkodlakovi a křičel do nebe pomstu. Lidé, kteří jej znali, si z jeho vyprávění nic nedělali, ale když příští úplňk našel hrobník jeho hrob rozhrabán a místo těla jen pár krvavých chlupů, raději okolí hrobu polili svěcenou vodou a jeho dům spálili na uhel.

by PJ Terry

Legenda o padlé hvězdě.

Je to už dávno, mnoho a mnoho let zpátky. Byl krásný letní večer bez mráčku, když náhle zahřmělo a nad okolní krajinou se zvedl silný vítr. Po chvíli se na nebi objevila jasná rudá záře, která se pohybovala od západu k východu a za sebou zanechávala svůj plamenný jazyk. Nebylo pochyb, že je to dílo bohů, kteří seslali jednu z hvězd lidem na zemi. Podívaná to byla neuvěřitelná, doprovázena hromobitím, které trvalo jen pár minut. Celý výjev skončil za ohlušujícím výbuchem. Země se zatřásla a zvedla se vlna prachu. Když pak mniši dorazili na místo dopadu hvězdy, našli uprostřed kráteru překrásný výjev. Vše se lesklo a okolo byla prazvláštní duha všech barev. Nebylo pochyb, že velký křišťál ve tvaru dračího vejce a čtyři menší jeho odštěpky jsou božským darem. Následující rok mniši v místě dopadu hvězdy vybudovali chrám, do kterého božské symboly ukryli. O pár let později se už okolo chrámu rozprostíralo celé město.



Dodatek autorů:

Milý Pane jeskyně,

jak vidíš, družina má mnoho možností, jak v tomto dobrodružství může zemřít. Proto apelujeme na tvou herní taktiku. Pokud uvidíš, že se někde něco úplně nepodařilo, využij svůj improvizální um a družině lehce pomoz. Jde přece jen o zábavu a DrD je stále jen hra. Jak tento souboj dopadne, zvítězí-li dobro nad zlem nebo obráceně, už nechávám čistě na tobě. V případě špatného konce se poražené postavy mohou objevit třeba jako CP v příštím dobrodružství.

A legenda opět začíná:

- *Kdysi dávno žili hrdinové, kteří...*
- *a tak asi našli, co hledali. Od té doby již je nikdy nikdo nespatrił.*

Velké díky za pomoc a korekturu textu příběhu patří Awari.

Dart & spol.





8. 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!



© 2018 Jan "Dart" Staš

Ilustrace obálky: Ondřej Hrdina

Korektury: Tereza "Awari" Lyčková a Petr "Pret" Vařeka

Mapy: Lukáš "Bunny" Králík

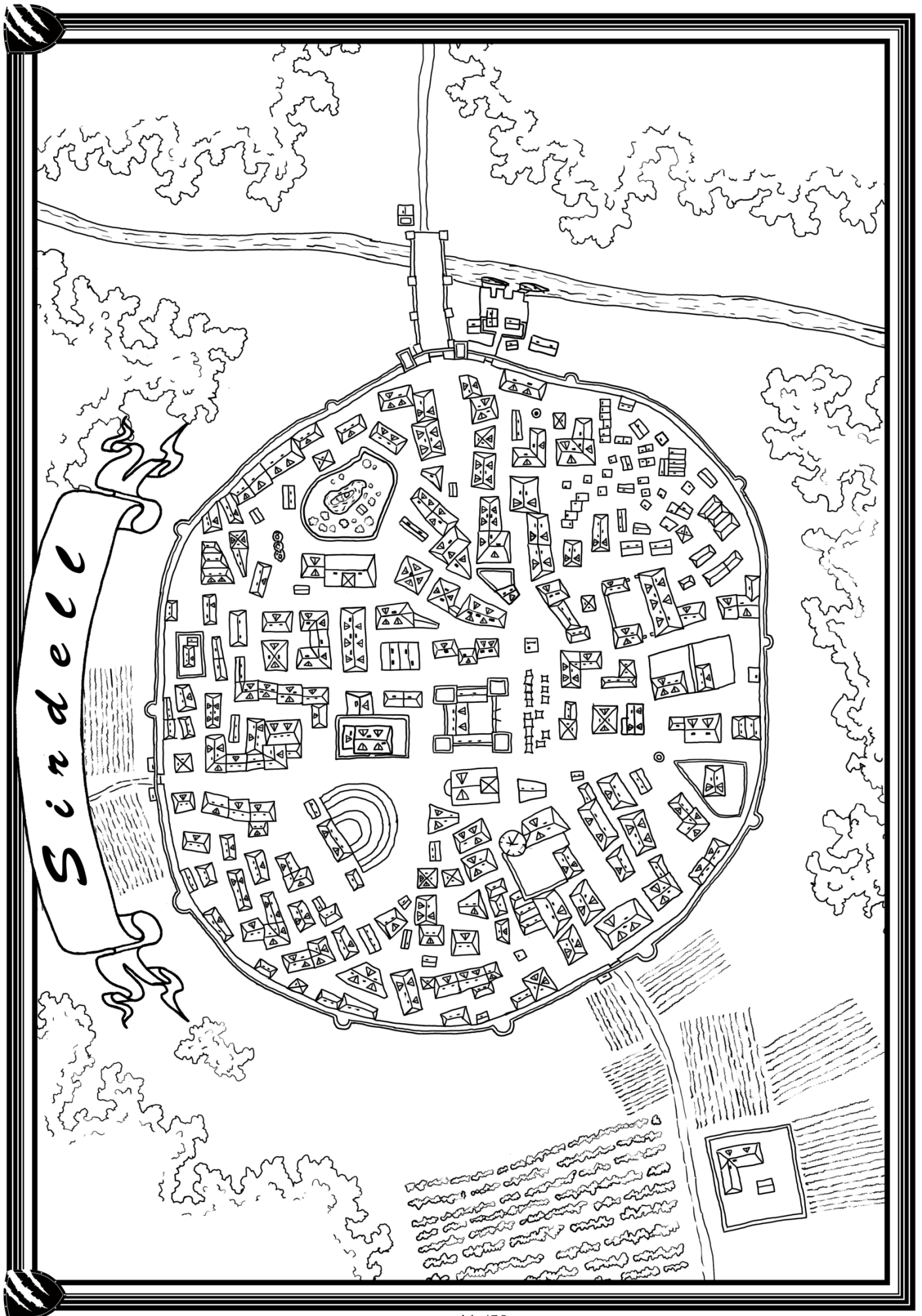
Všechna práva vyhrazena

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 Hlídkka. Není povoleno umisťovat toto dobrodružství, ani jeho fragmenty, na jiných portálech či úložištích.









U tlustého elfa - patro

Vytvořeno v aplikaci Dungeon Painter Studio

U tlustého elfa

Drinky:

<i>Míravor</i>	9 zl.
<i>vinný střik</i>	7 zl.
<i>Sirdellské jižní</i>	3 zl.
<i>Urina de Lave</i>	2 zl.
<i>pšeničné pivo</i>	15 st.
<i>medovina</i>	1 zl.
<i>pálenka</i>	1 zl.
<i>kvasnicové pivo</i>	1 zl.
<i>pivo</i>	9 mk.

Jídlo:

<i>Dračí spár</i>	35 zl.
<i>Pečené sele</i>	25 zl.
<i>Srnčí medailonky s bramborami</i>	18 zl.
<i>Nadívaná holoubata</i>	10 zl.
<i>Uzené maso s houbovou omáčkou</i>	9 zl.
<i>Kuře na paprice</i>	7 zl.
<i>Škeble s cibulí</i>	5 zl.

Přílohy:

<i>olivy</i>	5 zl.
<i>brambory</i>	1 zl.
<i>zelí</i>	1 zl.
<i>ovoce</i>	8 st.
<i>sladké pečivo</i>	6 st.
<i>chléb</i>	3 st.
<i>smetana</i>	2 st.

Pokoje:

<i>apartmá</i>	20 zl.
<i>pokoj</i>	5 zl.





Theurgova zhouba

Alkohol:

<i>Světlo západu</i>	10 zl.
<i>Míruvor</i>	5 zl.
<i>Urlax (Trpasličí pálenka)</i>	15 st.
<i>Sirdellské jižní pálenka</i>	9 st. 4 st.
<i>DeLaveho moč</i>	4 st.
<i>kvasnicové pivo</i>	6 mk.
<i>pšeničné pivo</i>	6 mk.
<i>pivo</i>	4 mk.

Nealkoholické nápoje:

<i>káva</i>	4 zl.
<i>čaj</i>	1 zl.
<i>smetana</i>	1 st.
<i>mléko</i>	5 mk.
<i>voda</i>	1 mk.

Teplá jídla:

<i>Kančí pečeně</i>	9 zl.
<i>Zvěřina</i>	5 zl.
<i>Uzený pstruh</i>	3 zl.
<i>Hovězí pečeně</i>	2 zl.
<i>buchty s mágem</i>	1 zl.
<i>Houbová polévka</i>	5 st.
<i>buchty s medem</i>	13 mk.
<i>Zelňačka</i>	1 st.
<i>Česneková polévka</i>	1 st.
<i>buchty s mákem</i>	1 st.
<i>buchty s tvarohem</i>	9 mk.
<i>buchty s povidly</i>	8 mk.

Přílohy a studená jídla:

<i>brambory</i>	5 st.
<i>květák</i>	2 st.
<i>dýně</i>	1 st.
<i>brokolice</i>	1 st.
<i>třešně</i>	1 st.
<i>zelí</i>	1 st.
<i>hrušky</i>	8 mk.
<i>jablka</i>	5 mk.
<i>kopr, petržel, pažitka, ...</i>	5 mk.



U zlomeného pádla

Pití:

<i>DeLaveho moč</i>	4 st.
<i>Slivovice</i>	2 st.
<i>Režná</i>	1 st.
<i>pivo</i>	3 mk.

Ryby:

<i>sumec</i>	9 zl.
<i>úhor</i>	5 st.
<i>kapr</i>	2 st.
<i>štika</i>	15 mk.
<i>candát</i>	13 mk
<i>pstruh</i>	1 st..
<i>škeble</i>	5 mk.

Ostatní:

<i>uzené</i>	2 st.
<i>zeli</i>	1 st.
<i>sejra</i>	1 st.
<i>placky</i>	8 mk.
<i>zelenina</i>	5 mk
<i>hrachovka</i>	5 mk.
<i>cibule</i>	2 mk.
<i>chleba</i>	1 mk.

Spaní:

<i>za dveřama</i>	5 mk.
<i>jen tak</i>	1 mk.



U zaprášeného trpaslíka



Vytvořeno v aplikaci Dungeon Painter Studio

Zaprášený trpaslík

Pití:

<i>medovina</i>	8 st.
<i>Slivovice</i>	5 st.
<i>DeLaveho moč</i>	4 st.
<i>Režná</i>	9 mk.
<i>zázvorové pivo</i>	5 mk.
<i>pivo</i>	4 mk.
<i>mléko</i>	3 mk.
<i>čaj</i>	2 mk.

Papáníčko:

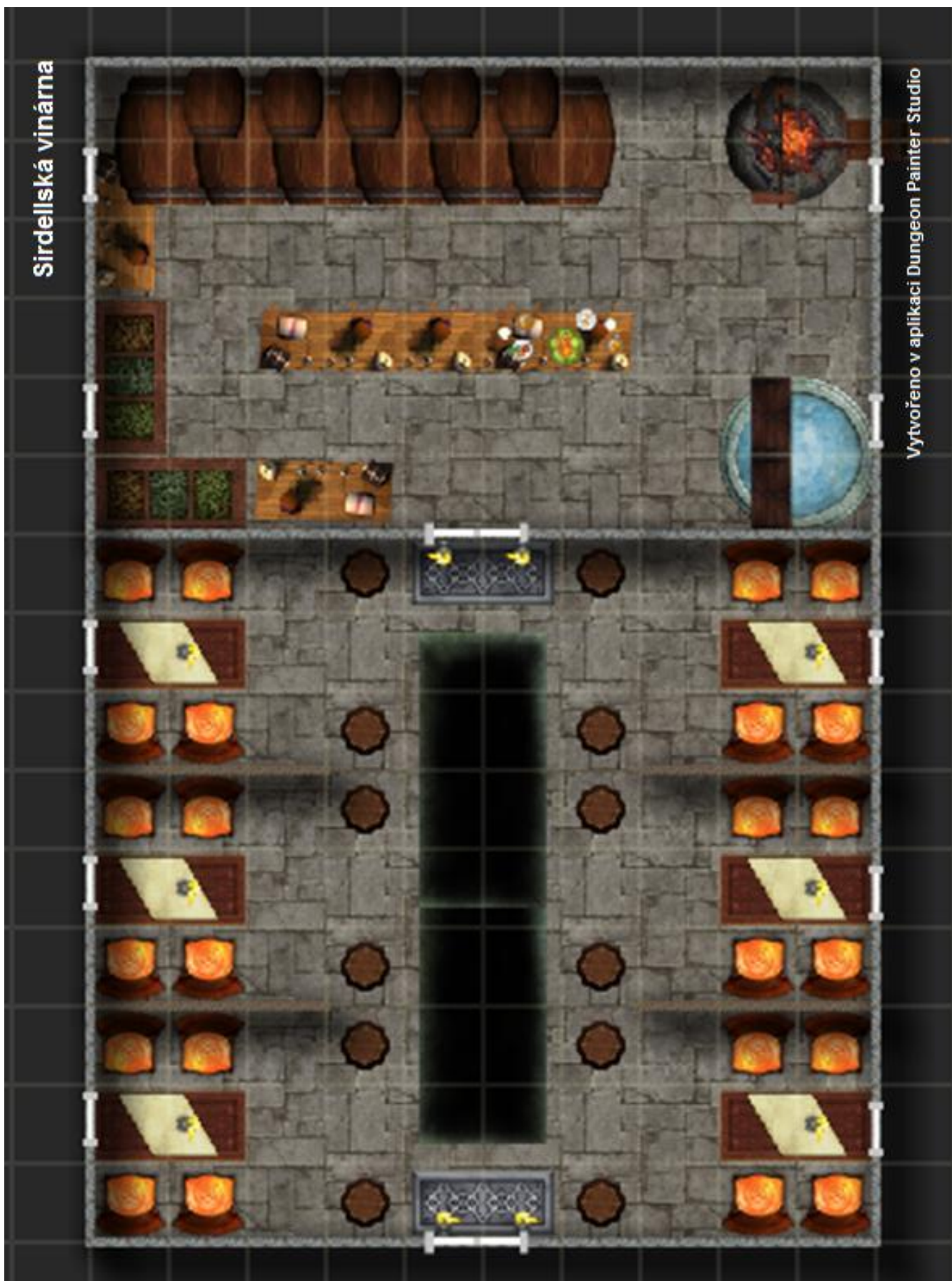
<i>zelenina</i>	2 st.
<i>štrúdl</i>	1 st.
<i>bábovka</i>	7 mk.

Teplé pokrmy:

<i>krůta</i>	12 st.
<i>kure</i>	8 st.
<i>jelito</i>	5 st.
<i>jitrnička</i>	3 st.
<i>brambor</i>	2 st.

Pokoje:

<i>celý pokoj (4 lůžka)</i>	3 zl.
<i>1 lůžko</i>	1 zl.



Vinárna de Lave

Vína klasická:

<i>Sirdellské jižní</i>	1 zl.
<i>Severská noc</i>	15 st.
<i>Horský pramen</i>	12 st.
<i>Svatý pramen</i>	7 st.
<i>Urina de Lave</i>	6 st.

Vína speciální:

<i>Světlo západu</i>	12 zl.
<i>Elfi památka</i>	8 zl.
<i>Míruvor</i>	6 zl.

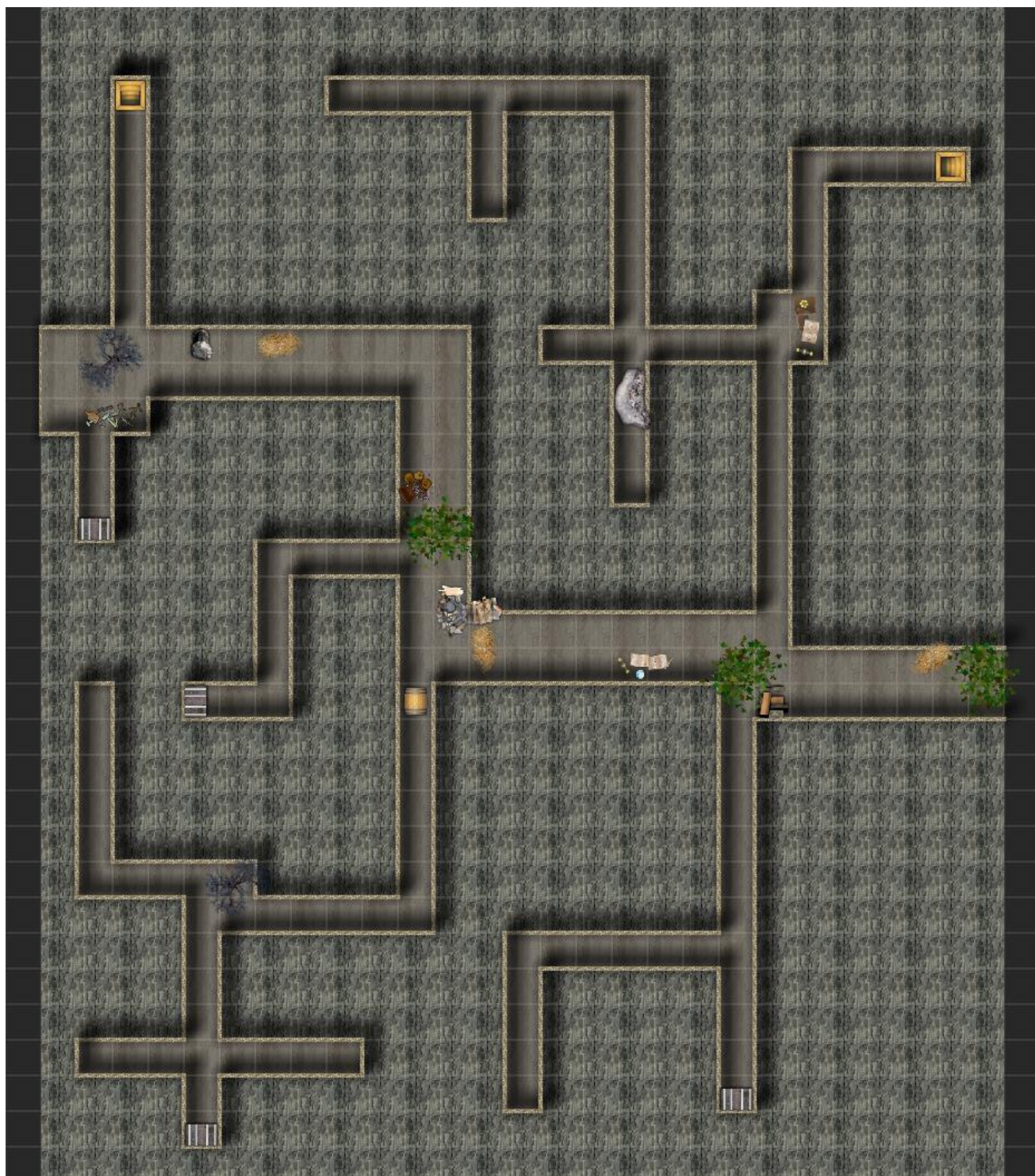
Vína unikátní

<i>Rudá kapka</i>	21 zl.
<i>Bílý svit</i>	18 zl.
<i>Zlatý hrozen</i>	16 zl.

K vínu

<i>olivy</i>	3 zl.
<i>jemné pečivo</i>	5 st.
<i>ovoce</i>	4 st.
<i>hroznové víno</i>	3 st.
<i>sýr</i>	2 st.
<i>cukrové pamlsky</i>	1 st.

Kanalizace







U dřevého střívka

Pítí:

Míravor 6 zl.
zázvorové pivo 5mk.

Jednohubky

Ovoce 2 st.
Hroznové víno 1 st.

Jednohubky - Slečny

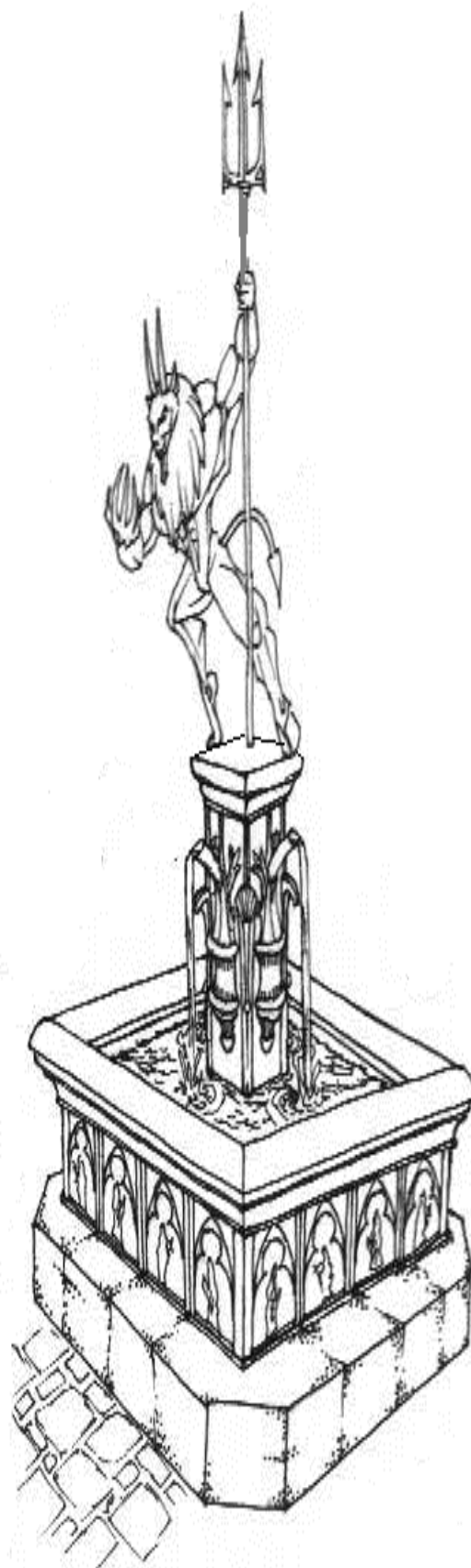
Slečna Adéla (Adel)	20 zl. /h	55 zl. /noc
slečna Beáta (Bea)	3 zl. /h	15 zl. /noc

Slečna Cecilka (Sesil) 100 zl. /noc

Nadstandardní péče:

zapůjčení střívka 2 st.
zakoupení střívka 1 zl.

u speciálních přání cena dohodou.



Mapy, doplňky

Seznam zboží do Ašku:

8x broušená mramorová deska

14x okrasná mramorová deska

12x černá hadí soška

8x černá svíce

1x křišťálové vejce

1x mladá děvka

3x sud oleje

6x obřadní šaty s kapucí

1x stříbrná dýka

2x stříbrná mísa

1x zdobený stříbrný pohár