

Dračí Hlidka

hra na hrdiny

DOBRODRUŽSTVÍ

NA ZELENÉ VLNĚ

KVÍLIVÁ PROPAST

AUTOR PŘÍBĚHU
ZUZANA "LADY ARXIS" URBANOVÁ
ILUSTRACE OBÁLKY
MICHAL ONDROUŠEK



Dračí Hlídkka

hra na hrdiny



Předmluva

Cesty lesem bývají úzké a klikaté a nejčastěji vedou do kopce. Někdy právě proto, že když se dobrodruh vyšplhá až na kopec nebo horu, může se rozhlédnout po kraji, aby našel svou cestu. Tento příběh je ale jiný. Úzká a nebezpečná cesta odkrývá průrvy dolů, hlouběji do země. Nedá se tam příliš rozhlížet a nedá se tak hledat cesta. Prudké stěny se svírají a spadají dolů do tmy a velmi brzy vás pohltnou i shora. Snad jen vítr se tu může prohánět stejně bezstarostně, jako nad povrchem. Přesto však má cenu se do takových spárů smrti vrhat.

Žánr a náročnost

Toto dobrodružství od autorky Zuzany „Lady Arxis“ Urbanové je psáno pro herní svět Platja a bylo upraveno pro Dračí Hlídkku. Lze ho však použít i pro DrD, D&D a další fantasy hry a světy.

Dobrodružství je součástí série Na zelené vlně, následuje kdykoliv po úvodním příběhu Věž kněžky Afry.

Toto dobrodružství se odehrává v knížectví Grešlov v podzemních chodbách Kvílivé propasti. Realie tohoto i navazujících dobrodružství je možné jednoduše přepracovat do jiného světa.

Herní žánr: Tento příběh klasické fantasy hry na hrdiny zavede dobrodruhy k jednomu z úlomků Azurového amuletu.

Obtížnost: Dobrodružství je navrženo pro hráče začátečníky a postavy na nižších úrovních. Příběh je jednoduchý i pro vypravěče, bez spleťových zápletek a postranních příběhů. Vše potřebné je vypravěči i hráčům vysvětleno. Na tento příběh se musí vypravěč předem krátce připravit.

Celková herní doba	2-3 h
Očekávaná sestava	3-4 postavy
Lokace	podzemí tvrze Hrochův Hrádek
Roční období	je možno odehrát kdykoliv
Tajemno, horor a drama	☑☑☐☐☐
Akce a bojové situace	☑☑☑☐☐
Vyšetřování a sběr informací	☐☐☐☐☐
Roleplay a komunikace	☑☐☐☐☐
Humor a veselé scény	☐☐☐☐☐
Hádky 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	3
2. Předpokládaný průběh dobrodružství (<i>jedna z možností</i>)	3
3. Místa a lokace.....	5
4. Cizí postavy (NPC) a nestvůry	6
5. Užitečná jména	6
6. Slovo závěrem	6
7. Mapy.....	7

1. Příběh v kostce

V úvodním dobrodružství Věž kněžky Afry objevila družina při výkopech deník, ve kterém se dočetla o Azurovém amuletu. V textu popsané umístění jedné z částí tohoto artefaktu ji zavedlo právě sem, ke Kvílivé propasti.

Družina musí sestoupit do propasti a potopit se do jezírka, aby se dostala do podzemních tunelů. Těmi projde až k jeskyni s částí Azurového amuletu.

2. Předpokládaný průběh dobrodružství (*jedna z možností*)

Cesta k propasti

Ke Kvílivé propasti se může družina vydat přímo z Jílové nebo z Planých Louček. Z Jílové je cesta delší, ale z větší části mohou sledovat zpevněnou cestu. Z tábořiště v Planých Loučkách je cesta kratší, obzvláště půjdou-li podél severní hranice knížectví.

Několik desítek minut po tom co družina dojde do lesa Makala, mimo obchodní cestu, začne vnímat, že les je potměný a tichý, zvěře v těchto dnech příliš vidět není. Les teskní, ale hráči zatím nemají znát důvod. (Před několika dny odešli poslední druidé, kteří se kdysi starali o zdejší hvozdu. Protože lidé část hvozdu vykáceli, zůstal zde jen obyčejný les. Duše hvozdu se vytratila a s posledním druidem odešla i naděje na návrat starých časů.)

Podívá-li se někdo znalý stopování na zem, uvidí mnoho humanoidních stop. Lidské, elfí, větší i menší. Nejsou příliš hluboké a je zřejmé, že všichni ti, kdo se lesem pohybovali, se přesunovali zkušeně a někteří své stopy skrývali. Celkem mohlo být těchto osob něco přes dvacet. Další čtyři osoby, které tu pobývaly, byli pravděpodobně cestovatelé. Vojáci nebo osoby ve zbrojích by zanechali stopy hlubší. Obchodníci jezdí po cestě, na koni či s povozy. Ti by se volně v lese tak daleko od cesty nepohybovali. Stopy jsou několik dní staré.





DEN 0

Vstup do propasti

Pěšina vás vede lesem. Netrpělivě čekáte, kdy porost stromů prořídne a otevře se vám výhled na hory. Tušíte, že strmá skála musí být už jen kousek před vámi. A pak se to stane. Ten s vás, který jde první v řadě, se zarazí a zavravorá.

Pěšina vede až k samotnému srázu. Stromy zde rostou až k okraji, některým z nich kořeny částečně trčí do prázdna. Vidíte 70 metrů svažující se skalnaté stěny a na dně hustě napadané listí. Stěna je poměrně kolmá, ale dá se po ní dobře slanit. Zkušený lezec by ji jistě slezl i bez lan.

Zde může být družina překvapena faktem, že pod listím není pevné dno. Sráz pokračuje pod vodní hladinou dál. Teplota vody je i v zimě asi 17°C, vodu ohřívá teplé zřídlo hluboko pod povrchem. Voda je sladká a dá se pít.

V těchto vodách žije NPC pokrutec, ale je spíše zvědavý než útočný. Ale vypadá odpudivě a dokáže pěkně vyděsit.

Družina se musí potopit a proplout kus pod hladinou, aby se dostala k odbočce, která vede do nezatopené sítě tunelů. Proplavat musí 15 metrů do suché jeskyně, kde je možné se nadechnout. Postava znalá zadržování dechu, to na jeden nádech zvládne.

Tato malá jeskyně je hnízdo pokrutců, pokud si zde při odpočinku postava rozsvítí, vyruší je. Pak si může ve své představivosti myslet, že se stěny jeskyně pohnuly a padají po kouskách na ni. Pokrutci budou velmi rozezlení a budou schopni postavu i napadnout. Zda jen napadají do vody kolem a odplují nebo nezvaného hosta napadnou rozhodni podle vývoje situace a nálady v družině.

Následuje dalších 10 metrů potápění tunelem o průměru 3 metry, až se postavy dostanou stoupající částí do prostor, kde je již sucho.

Suché tunely

Tunely buď projdou nebo se jimi probijí. Je to přírodní cesta a jediné pasti, které po cestě mohou potkat jsou přírodního rázu – rostliny, zvěř, propadliny.

Zde mohou hrdinové potkat jak zvěř podzemní, tak i zvěř žijící v šeru, či na světle. Bude tím víc světlomilná, čím blíže k jeskyni dobrodruzi budou. Z bestiáře je to například: netopýr, had, pavouk, různí malí brouci, krysy nebo oživlý keř.

Nakonec se před nimi otevře pohled do velké jeskyně.

Přírodní jeskyně

Jeskyni chrání strážce - jakási humanoidní postava z různých kusů dřeva, lián, květů a kamenů. Ta se bude snažit zabránit družině do této jeskyně vstoupit. V cestě jim mohou bránit také oživlé šlahouny rostlin nebo kořeny stromů, které utvoří ve vstupu mříž, případně se budou snažit postavám podtrhávat či svazovat nohy. Dále ptáci, kteří začnou na družinu nalétat. Pokud chceš toto dobrodružství vyprávět hráčům jako dárek a oddech, bude obrana provizorní. Pokud to má být





dobývání jeskyně s mocným amuletem, nezapomeň na trny rostlin a drápy zvěře. Některé rostliny jsou jedovaté, stejně jako může být jedovaté kousnutí některé zvěře.

Dominantou, která zaujme v jeskyni na první pohled, je obrovský strom, který roste pod zemí, svěží tráva pod nohama a keře obtěžkané drobnými jahodově červenými a bílými kvítky. Uprostřed jeskyně je magické jezírko, které zásobuje vodou jeskyni a okolí. Drobné bílé kvítky jeskyni osvětlují příjemným, téměř denním světlem. V koruně stromu žijí a tiše si prozpěvují pestrobarevní ptáci různých druhů. Znalci ptactva a dobří pozorovatelé si všimnou, že to jsou stejní ptáci, kteří byli vyobrazeni ve věži kněžky Afry. Tito ptáci jsou na povrchu považováni za dávno vyhynulé a patří mezi mýty.

V jezírku najdou dobrodruzi přívěšek s kamenem, o kterém je psáno v deníku a je částí Azurového amuletu.

3. Místa a lokace

Města a místa v okolí

Plané Loučky

Jílová

Rozcestník

Jílová – Plané Loučky 53 km, propast je přibližně uprostřed.

Popis tábořiště Plané Loučky

Tábořiště se nachází na zpevněné cestě 50 km severovýchodně od Grešlova Mlýna. Nabízí klidné prostředí, částečně chráněné lesem. Tábořiště má také dvě přístřeší. Jedno z nich slouží pro koně, které je zde možné vyměnit za pár drobných za odpočinuté a pokračovat spěšně dál. Pod druhým se mohou pocestní schovat před deštěm nebo zde uložit své věci. Oba přístřešky mají 3x7 metrů a jsou tři metry vysoké. V malé chatě zde bydlí Evan, správce tábořiště. K zastižení je jen občas, někdy se stará o koně nebo zásoby dřeva.

Historie Kvílivé propasti

Tato puklina vznikla tak, že vody řeky Vlčavy stoupaly podél puklin hory nahoru a tím postupně vytvořily propast. Vstup do propasti vznikl propadem stropu jeskyně pod propastí. Tato vstupní část je 100 metrů dlouhá a 34 metrů široká. Hloubka suché části je 70 metrů a je tvořena kolmými stěnami. Na dně se nachází jezírko zcela zakryté napadaným listím. Jezírko nemá klasické dno, táhne se stovky metrů pod povrch.

Propasti se říká Kvílivá, protože v čase, kdy voda klesne a objeví se první odbočky do tunelů hory Zubatky, prohání se jimi vítr a kvílí tak, až to jednomu nažene strach. Při optimálních podmínkách se ještě přidá ozvěna.





4. Cizí postavy (NPC) a nestvůry

Pokrutec

Je to vodní had, tělo má sáh dlouhé, porostlé šupinami, které vypadají jako kamenné. Dobře se ztratí v pískovcových oblastech a listí. Hlavu má zakulacenou do tvaru tykve a tlamičku v kruzích porostlou ostrými výrůstky. Oči samotné jsou na bocích hlavy ukryty ve dvojitých tmavě hnědých víčkách. Oko a víčko jsou srostlé, to spolu se silnými očními svaly způsobuje enormní pohyblivost oka. Pokrutec může své okolí sledovat ve velmi širokém rozsahu. Pohybuje každým okem nezávisle na sobě a potravu je schopný vidět až na vzdálenost 0,5 km. Zuby má malé a ostré. Živí se drobnými živočichy (rybky, krysy), ale i mouchy zvládne bravurně ulovit svým dlouhým jazykem.

5. Užitečná jména

Název knížectví	Grešlov
Místo, kde se děj odehrává	Kvílivá propast
Okolní vesnice	Jílová, tábořiště Plané Loučky

Další reálie, např. k tvrzi Hrochův Hrádek, Březnice nebo Strážiště najdete u dobrodružství Pátrání po tajemství Gralondova rodu.

6. 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 ho mohl snadno převzít jiný Pán Jeskyně. Aby se v něm 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!

© 2017 Zuzana „Lady Arxis“ Urbanová

Všechna práva vyhrazena

Ilustrace: Michal Ondroušek, Mapy: Lukáš „Bunny“ Králík

Korektury: Jana „Nehvizdek“ Bahníková

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 je 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 úložištích.





Dračí Hlidka

hra na hrdiny



7. Mapy

Vstup do Kvílivé propasti, tunely a jeskyně



