



Dračí Hlidka

hra na hrdiny

DOBRODRUŽSTVÍ

NA ZELENÉ VLNĚ

VĚŽ KNĚŽKY AFRY



AUTOR PŘÍBĚHU
ZUZANA "LADY ARXIS" URBANOVÁ

ILUSTRACE OBÁLKY
MICHAL ONDROUŠEK



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 zpracováno jako úvodní či samostatné a na jeho základě je možno pokračovat dalšími devíti krátkými dobrodružstvími, která na sobě nejsou závislá a je možno je odehrát v jakémkoliv pořadí.

Toto dobrodružství se odehrává v knížectví Grešlov v podzemí tvrze Hrochův Hrádek. Reálie tohoto i navazujících dobrodružství je možné jednoduše přepřacovat do jiného světa.

Herní žánr: Tento příběh klasického fantasy dává hráčům při průzkumu zavalených podzemních prostor do rukou informaci o úlomcích tajemného amuletu. Ten mohou v několika navazujících dobrodružstvích najít a složit jej dohromady. Jakou mocí artefakt vládne, se však družina nedoví, dokud ho nesloží. Zda si tento amulet dobrodruzi ponechají, nebo ho prodají, je jen na nich.

Obtížnost: Dobrodružství je navrženo pro družinu začátečníků a postav na nižších úrovních, která se rozhodne pomoci prozkoumat podzemní prostory pod tvrzí Hrochův Hrádek.

Příběh je jednoduchý i pro vypravěče, bez spleťtých zápletek a postranních příběhů. Vše potřebné je vypravěči i hráčům vysvětleno.

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	□□□□□
Hádanky a hlavolamy	♥♥□□□

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





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

Pokud jsi hráč, prosím, nečti dál!

Obsah

1. Příběh v kostce.....	3
2. Úvod pro družinu (<i>aneb co přečíst hráčům</i>).....	3
3. Aktuální situace (<i>aneb do čeho přicházejí hráči...</i>).....	4
4. Předpokládaný průběh dobrodružství (<i>jedna z možností</i>).....	4
5. Místa a lokace.....	9
Popis tvrže Hrochův rádek.....	9
6. Cizí postavy (NPC) a nestvůry.....	11
7. Dodatečné informace.....	12
8. Užitečná jména.....	13
9. Slovo závěrem.....	14
10. Mapy.....	15

1. Příběh v kostce

Na Hrochově Hrádku objevili při opravách sklepení průchod do neznámých podzemních prostor a najali si družinu, aby podzemí prozkoumala. Družina v příběhu objevuje několik spodních pater částečně zasypané prastaré věže. Jaká tajemství asi skrývá? Podaří se družině některá odhalit?

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

Studený vítr vám foukne krátce do zátylku a připomene tak, že jste vysoko v horách. Někteří z vás si otráveně narovnájí límec, jiní si natáhnou přes hlavu kapuci. I když je na toto roční období pěkné počasí, je větrno a chladno.

Přijali jste práci na Hrochově Hrádku za nocleh a trochu jídla. Doufáte, že si odnesete alespoň pořádný úlovek ze zasypané věže, kam se za chvíli vydáte. V takových starých ruinách se určitě ukrývají nedocenené poklady. A krom historicky významných spisů nebo jiných zajímavostí, si můžete odnést, co se vám zlíbí. Věci vám po návratu zkontroluje a rozdělí správce tvrže.

Máte trochu času se zastavit a porozhlédnout se. Vedoucí výkopových prací bude dostupný až za dvě hodiny. Správce tvrže vám nabídne krátkou prohlídku některých prostor, hlavně vyhlídku z hradeb. Dnes jsou přítomni majitelé a tak vynecháte salóanky v prvním patře, abyste je nerušili.





3. Aktuální situace *(aneb do čeho přicházejí hráči...)*

Kopáči našli pod tvrzí průchod kamsi do podzemí. Jelikož se jedná o neznámou stavbu, nikomu se tam moc nechce lézt. Protože je již nyní částečně zasypaná, mohlo by se lehce stát, že tam průzkumníci zůstanou uvězněni, neznámo jak dlouho. Kopáči by je vykopali, ale stihli by to včas? Stavba vede také někam hlouběji a místním se nechce riskovat život. Kdo ví, jaké podzemní živočichy nebo přízraky tam mohou potkat?

Pravdou je, že se místní prokopali do ruin části staré kněžské věže, která sloužila jako chrám velekněžky Afry. Horní patra jsou dávno zničená, její soukromé modlitebny jsou však právě nyní odkryty.

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

Jak se postavy zapojí do příběhu

- Družina se nechá na Hrochově Hrádku najmout na prozkoumání podzemí, které nedávno stavitelé objevili při opravách sklepení pod tvrzí.
- Toto krátké dobrodružství je možno pojmout také jako práci na zkoušku, než správce hrádku družinu najme na nějaký další, složitější a finančně nákladnější úkol.

DEN 0

Jednoho dne zrána se družina vydá spolu s vedoucím výkopových prací Equejem do temných chodeb pod tvrzí. Equej jim připraví dvě lopaty a krumpáč, které by mohli potřebovat při odkrývání zasypaných částí místností. Družina také dostane zapůjčenu jednu lucernu s olejem na čtyři hodiny. Pokud by dole našli něco neobvyklého, mají se vrátit a Equej zváží, zda je pošle hlouběji do zříceniny. Čert ví, co tam bude. Pokud se nevrátí do dvou hodin, přijde je někdo zkontrolovat, jestli nejsou zasypaní. Bude tedy dobré se v tuto dobu zdržovat u vchodových dveří v horním patře.

Podzemní tunely

Prošli jste sklepením tvrze až k malé obloukové mříži do kanalizace. „Držte se lana“ vyběhl vás Equej a podal prvnímu konec lana. Jeden po druhém jste se protáhli do tmy. Několik metrů, až k druhé zatáčce byla chodba těsná a nepevněná, za druhou zatáčkou jste zahlédli mihotavé světlo. Chodba se rozšířila a v mihotavém světle pochodní usazených na zdi v poměrně dlouhých úsecích, působila tajemně. Stěny byly neopracované, jen nahrubo tesané do skály. Podél chodby se jako zábradlí táhlo navazované lano, ukotvené do zdi železnými háky. Cestou jste zahlédli dvě odbočky, ve kterých slyšitelně někdo něco tesá. Obě mají vchod zakrytý kusem hadru.

Za hadry stále probíhají práce na postranních prostorách, Equej se k tomuto nebude chtít vyjadřovat. Družina je najata na zcela jinou práci.

Ještě projdete několik zatáček, v průběhu dvou minut se dostanete na kamenné schodiště, které prudce klesá a končí v prázdnotě. Zbytek se viditelně zřítíl dolů. Musíte se zde spustit po laně dolů již odkrytou šachtou. Dvacet metrů pod vámi je vidět podlaha a malá, dřevěná dvířka s klíčem v zámku. Jeden po druhém sláníte dolů. „Tak tady to je. Je to tam částečně zavalené, dávejte na sebe pozor.“ Equej postaví na zem vak s věcmi, otevře nezamčená dvířka a shodí do tmy dolů dlouhé lano, upevněné v zemi před dveřmi v železném oku.





Klid duší – východní část

Spouštíte se pět metrů podél závalu a míjíte několik výklenků ve zdi. Zeď je zde hladce opracovaná a docela to po ní klouže. Výklenky jsou něco kolem půl metru vysoké a dva metry hluboké. V nich vidíte zaprášené mrtvoly nějakých bojovníků. Dvě mají na sobě plátovou zbroj, jedna kroužkovou, ostatní jen zbytky lehčích zbrojí. Pod vámi je dírou v dřevěné podlaze vidět majestátní schodiště, na které se právě skrze díru spouštíte.

Schodiště se mírně stáčí podél východní zdi. Má jednoduše zdobené zábradlí. Horní schody končí v závalu východní zdi, pod schodištěm se místnost rozšiřuje na západ, pod převisem ze sutí, kterou drží jen zbytky dřevěné podlahy. Musíte pod ním projít, chcete-li se dostat dále do místnosti.

Výklenky ve zdi jsou místem věčného spočinutí pro bojovníky sloužící místnímu bohu. Ti zajišťovali bezpečí ve zdejší věži, převážně v horních patrech, která byla přístupná. Celkem jsou tady tři neporušené výklenky a čtyři částečně zasypané hlinou, přesto neporušené. V nich dlí tři bojovníci v plnoplátové zbroji s mečem a štítem, dva v kroužkové zbroji s tesákem a kuší a jeden lehkoodětec s okovanou holí. Mrtvoly zde u sebe nemají žádné zvláštní poklady a nemají ani tendenci oživnout. Leda by je někdo z družiny očaroval.

Prkna jsou v této částečně zavalené místnosti s velkou dírou v podlaze viditelně ztrouchnivělá a není bezpečné se na ně stavět. Dobrodruzi tedy pokračují dále. Otvorem v podlaze se spustí do další místnosti, kterou je Ptačí záložna.

Ptačí záložna

V části kruhové místnosti odhadem o průměru 8 metrů jsou na podlaze naskládány podle velikosti dřevěné bedny, klece a klíčky na ptáky. Na podlaze zasypané prachem si všimnete viditelných škrábanců od nějakých pařátů velikosti lidských prstů. Také tu leží rozvázaná kožená kotníková bota se zpevněnou špičkou a malý dřevěný štít, rozštípnutý v půli. V botě najdete malou kostřičku.

U západní zdi stojí dřevěná, světlá lenoška, s pestrobarevným čalouněním, přes kterou je přehozen kus hadru, aby se neušpinila. Na lenošce jsou dva vyšívané polštářky s pestrobarevnými ptáky a zbytky vlněné deky. Na zdi vedle lenošky vidíte zdobení podobné kroužku velikosti dlaně se zahnutým ocáskem dolů, které je provedeno střídavě ve dvou řadách ve zlaté barvě. Jeden znak je asi loket vysoký a na dlaň široký. Celá malba se vejde do půlsáhového pruhu a vede od stropu až k podlaze.

Strop je dřevěný, malovaný na modro. Je na něm upevněno pár závěsných sedátek pro ptáky, jedno větší, metrové, a dvě asi poloviční. Není zde vidět žádný držák na světlo. V části u schodiště, kudy jste přišli, je pár prken rozbitých pod tíhou závalu.

Dřevěná bedna:

2 skořápky z většího vejce
přesýpací kapesní hodiny (cca 5 min)
2 bronzové háky na zeď
ztrouchnivělý kyblík
zahnutá břitva s koženým páskem na ostření

Dřevěná bedýnka – zamčená:

12 oblázků velikosti dlaně
s pestrobarevnými obrázky různých ptáků





Na lenošce pod dekou leží poměrně objemná kniha, vázaná v tvrdé kůži se železným zdobením a zapínací sponou: Deník kněžky Afry – viz. dodatečné informace. Ta zůstane poté na tvrzi.

Oblázky ukázkově zapadnou do kruhů podivného zdobení na zdi. Jakmile je zasazeno všech 12 kusů, rozsvítí se reliéf příjemným žlutým světlem a to zde i v místnostech níže. Tato rarita taktéž zůstane na tvrzi.

Klid duší – západní část (nad Ptačí záložnou)

Odrhli jste pár prken na stropě a protáhli se nahoru. Půlka místnosti (ve východní části) je zasypána, zbývá půlkruhová místnost 4 metry široká, s nízkým stropem z kamene. Ve hladké zdi vidíte dvě řady půlkruhových výklenků, mezi výklenky stojí vytesaná kamenná socha ženy s dlouhými kudrnatými vlasy, oblečená do splývavé róby. Není pochyb, že je to dokonale opracovaná socha zdejší kněžky. Kamenná zeď je protkaná kovovými žilami, které vedou k soše a rozpínají se po ní, jako by v nich byla oblečena. Žena má rozpažené ruce s roztaženými prsty, jako by byly v křeči. V obličejí vidíte výraz údivu, pusu otevřenou do O, oči vytržštěné kamsi před sebe. Na levé ruce má na prstech nasazenou kovovou ozdobu, s řetízky až k zápěstí, kde jsou připevněny na zdobený náramek.

Socha je dost citlivá na jakýkoliv pohyb. Proto všichni, kdo se zde budou pohybovat musí přehodit více než středně těžký hod na tichý pohyb/obratnost. Soše nevadí hluk. Pokud hráči v hodů neuspějí:

Z počátku si nejsi jistý, jestli dobře vidíš nebo tě šálí zrak. Kovové žíly na zdi se začínají stahovat směrem k soše. Kovové oči bez zorniček se pohnuly směrem k tobě, prsty na ruce se stáhly a socha připažila. Vystrašený výraz z tváře jí zmizel a nahradila ho rozezlená grimasa.

Od prvního probuzení sochy uběhne k úplnému oživení 10 sekund.

Socha se odlepí od zdi a postaví se o něco jistěji na své nohy.

Pokud na ni někdo z družiny zaútočí, začne se bránit a vracet údery. Sama bezdůvodně útočit nebude. Rozhlédne se kolem sebe pomalu, nejprve doprava, pak doleva. Pokud se postavy nestáhnou zpět do předešlé místnosti, pomalými slovy starého jazyka pronese jakousi modlitbu, která každé z osob poblíž zazní v hlavě jako zvon.

*Rytíři jenž stojíš v plné zbroji,
Temno a zlo před tebou neobstojí.
K podstatě tvé opět vyvolán,
Budiž zase na svět povolán.*

Modlitba sochy probudí po 3 kolech i rytíře dlícího na věčnosti.

Dobrodruzi pravděpodobně pobijí sochu i s paladinem. Může je napadnout sochu kněžky zachránit. Pokud již byli v Divotvorném divadle, kněze by mohlo napadnout, že právě tato místnost je modlitebna. Pak kterýkoliv člen družiny může doběhnout dolů do Divotvorného divadla a na koberečku poprosit jejího boha, aby ji zbavil kletby. Bude vyslyšen a bůh kněžku po dvou kolech od prosby oživí. Kněžka bude zmatená, protože původně neznamenala zde, ale to





místo poznává. Pokud jí družina vysvětlí, že nejsou nepřátelé, odvolá v dalším kole i svého paladína. Ten se rozpadne v prach a zůstane po něm jen brnění a zbraň.

Knězka sama od sebe pochopí, že dobrodruzi nejsou nepřátelé, pokud na ni nebudou útočit. V opačném případě se bude bránit jako kněz na pokročilé úrovni.

V hrobech krom koster:

- hnědý batoh: lahvička s prachem z kostí zvířete (či jiné suroviny pro alchymistu v hodnotě 2 zl 6 stří) + staré mince, dnes již neplatné
- Pergamen s popisem kouzla Povolání duše (povolání duše předchozího majitele brnění, který bude osobu chránit max. 4 směny nebo v omezeném prostoru jeskyně, budovy atp.)
- 2x opracovaný drahý kámen

Zvonkohra (pod Ptačí záložnou)

Sestupujete po schodišti dolů. Kruhová místnost má ze stropu zavěšeny dřevěné, různě dlouhé, tlusté i tenké zvonkohry. Ty tvoří kruh a dá se na všechny dosáhnout ze země. Na zdech jsou zavěšeny jakési poličky, některé těsně vedle sebe v párech, jiné samostatně. Obkružují tak celou místnost a tvoří jakýsi reliéfni, opakující se vzor. V západní části místnosti vidíte opět pruh s puntíky s ocáskem, od stropu až k zemi. V této části místnosti je postavený bytelný dřevěný stůl, na něm rozpracované řezbářské práce na dalších závěsných nástrojích. Také je tu jedna píšťala, které chybí ještě část zdobení a odložená dřevěná palice. Podlaha je dřevěná, skládaná do kruhových částí a připomíná tak oko. Uprostřed je kulatý kobereček, asi metr v průměru. Notně ošlapaný, nepřiliš zdobený.

Zde je připravena pro družinu další hádanka. Pokud se pozorně podívají na rozestavení poliček, mohlo by některého z milovníků hudby napadnout, že nápadně připomínají válečky na flašinetu a jemu podobných hudebních nástrojích. Pak stačí podle těchto not zahrát onu melodii na zvonkohru. Hudebník by měl mít znalost hudby či zpěvu.

Divotvorné divadlo (pod Zvonkohrou)

Podlaha se při hře zvonkohry otřese a začne se skládat od středu ke zdem a shora dolů. Vytvoří tak místo připomínající amfiteátr. Místečko s koberečkem se pomalu sveze o patro níže a zapadne doprostřed obrazce na zemi. Shora vidíte, že uprostřed je mozaikou vyobrazen pestrobarevný motýl.

Nic jiného zde není, je to modlitebna pro kněze zdejšího boha. Zde se modlili pouze kněží a nikdy zde nebyly prováděny žádné veřejné obřady. Nejsou zde ani žádné tajné vchody či východy.





Návrat z výpravy

Když se družina vrátí a poví Equejovi o nalezeném deníku, pošle Equej deník do Jílové do chrámu Rá, jako deník kněžky Afry. Může ho tam odnést sama družina. V chrámu jim Talan po hodině deník vrátí i s textem na papíře:

Azurový amulet

Devět je vládců hvozdů, jež dlí v jednom chrámu,

Spolu přinesou ti moc a probudí život k ránu.

Tři vládnou stromům na zemi, tři chrání svými věžemi;

Tři nejsou lidé a stejní také ne a přesto každý na ně v hvozdů vzpomene.

Kněz Talan je tímto nálezem zaujatý, varuje však družinu, že pokud se rozhodnou tento artefakt hledat, musí být připraveni na vše. Prozatím se pustil do pátrání po oněch třech vládciích s věžemi. Našli jste totiž deník jednoho z nich. Můžete počkat do zítřka na upřesnění míst, kde věže stály a pak se vypravit po prvních indiciích nebo se zdržet déle. Za pár dní by mohli s pomocníkem Josem identifikovat i další místa.

První místo, které je zde popsáno, najdete jistě snadno. Je jím hrůzostrašnými historkami opředená Kvílivá propast. V deníku je popsán postranní tajný vchod, který leží mimo hladové stěny několik set metrů se táhnoucí kamenné jámy. (dobrodružství Na zelné vlně – Kvílivá propast)

Je jen na vás, zda družina počká na odhalení všech míst a budete společně vybírat, kam se vydáte příště nebo se vypraví na jednotlivá dobrodružství tak, jak bude Talan s Josem jednotlivé indicie vyhledávat v knihách.

Po několika dnech se družina dozví další místa, kde by měla po částech amuletu pátrat: dvě místa prastarých věží:

- severozápadně od Hrochova Hrádku, až na hranici knížectví stála Hromová věž
- severozápadně od zříceniny Na Skále bývala věž chránící Panenský les, které se říkalo Vstupní brána

tři místa vládců stromů:

- jižně od Planých louček bývala druidská osada Wika
- jižně od mokřin u Krahulčí stál Ráj padajícího listí
- severozápadně od Grešlova Mlýna je posvátné místo Poslední den





Trochu složitější je to s umístěním oněch vládců, kteří nejsou lidé. Kněží se domnívají, že to jsou tři nelidské rasy, které se na tomto území vyskytovaly. Je ale také možné, že dávno vymřeli, nejpozději se zánikem hvozdu. Družina by tedy měla najít:

- vládce Mulkvicového lesa východně od Strážišť
- Mlžné gúly, vstup do hory by mohl být například východně od zříceniny Na skále
- jezerní paní Lej-Mae

5. Místa a lokace

Popis tvrze Hrochův Hrádek

Na jižním úbočí pohoří Zubatky, severozápadně od vsi Březnice, se nachází nově opravené opevněné sídlo na kosouhlých základech. Jedná se původně o jednopatrový strážní hrádek, ke kterému se váže mnoho pověstí.

Podle vyprávění místních z Březnice je prý Hrochův Hrádek postaven na základech neznámé staré stavby, která již dávno spadla. Pro stavbu tvrze se tedy velmi dobře dala využít opracovaná plošina s navršeným pahorkem ve strmém srázu pohoří. Pahorek obklopoval val.

Kamenné stěny dnešního Hrochova Hrádku jsou obehnané kůlovou palisádou s opěrným valem, která chrání i část přístupové cesty k bráně. Strmý jižní sráz pohoří je přírodním ochranným pásem tvrze.

Na tvrzi slouží deset vojáků a deset dobrovolníků místní obrany. Odsud vyjíždějí různé smíšené družiny do deseti osob vypomáhat Jílové. Nejčastěji objíždějí farmy a přilehlé zalesněné oblasti, aby zabránili napadení dobytka nebo zcizení zásob bandity.

Přízemí

- **Nádvoří**

Za mohutnou dřevěnou bránou, za kterou je možno spustit ještě masivní kovovou mříž, je nádvoří, využívané jako vojenské cvičiště. Správce kraje zde některé večery pořádá zábavu pro služebnictvo, pocestné nebo obyvatele sousedních vsí. Návštěvníci mohou zhlédnout nejen bojová vystoupení, ale také divadelní či hudební představení. Jednou za čas se celá tvrz promění v divadelní parket a místní herci a služebnictvo předsteví publiku nevídaný pohled do minulosti tvrze nebo některou z místních legend. Někdy nechají završení takového představení na samotném publiku. Ač je tvrz zprovozněna poměrně nově, získává takovými netradičními vystoupeními věhlas po kraji velmi rychle.

- **Strážnice a zbrojnice**

Vpravo od brány stojí strážnice a zbrojnice. Přístup do nich je pouze dveřmi z nádvoří, kterými se také vchází na schodiště do horních pater. Místnosti jsou velké 4x4 metry. Vybavení místní domobrany a vojska je skromné. Převažují zde různé kožené, prošívané a vycpávané zbroje, kroužkových brnění je tu jen pár kusů. Ze zbraní zde převažují tesáky a meče, u zdi stojí několik kusů pik a holí, jedna či dvě bojové sekery. V hojnějším počtu jsou zde zastoupeny





krátké i dlouhé luky a pár kuší. Vybavení je počítáno pro dvacet osob s několika náhradními zbraněmi a zbrojemi.

- **Konírny**

Za strážnicí na nádvoří zaujmou hned na první pohled konírny. Toto polootevřené stání pro koně je označeno vývěsním štítem Hojsárkovy stáje a je stáním pronajatým stájníkovi Hojsárkovi z dřívějšího hlavního města. Koně, které užívají vojáci z tvrze, mají svá vyhrazená stání, koně volně stojící ve stájích směrem na nádvoří jsou k pronajmutí. Pět koňů místních, pět k nájmu. Štolba je schopen do stáje ustát ještě 3 koně na noc, ale nechá si za to dobře zaplatit. Další čtyři koně je možno ještě uvázat na nádvoří u vazného stání.

- **Hodovní síň a zázemí kuchyně**

Naproti stájím lákají pohled příchozího velká dřevěná vrata. Ta jsou v chladných dnech zavřená. Jakmile se ale počasí trochu umoudří, zůstávají od brzkého rána až do večera otevřena. Za nimi jsou postaveny dva tesané dlouhé stoly s židlemi, vpravo u zdi je lavice s vysokým opěradlem. V severovýchodním rohu místnosti stojí otevřený krb.

Z hodovní síně můžete projít do místnosti s pecí a ohništěm s kotlem. Pokud zde právě kuchaři nepřipravují hlavní jídlo nebo dobroty pro panstvo, peče se zde chléb, placky a bochánky.

Mezi kuchyní a hodovní síní je spíž s policemi a háky visícími od stropu. Na těch se skladuje maso, nejčastěji celé polovice nebo čtvrtky ovcí, krav nebo prasat. Najdeme na nich vyvěšenou také zvěřinu, pokud se zrovna zadařilo nějakou ulovit. Laňku, tetřeva nebo dostupnější zajíce.

- **Ostatní**

Další menší místnosti jsou vybaveny pro ubytování služebnictva a méně vážených hostů, nebo jsou využity jako úložna pro zásobování.

První patro

Obě schodiště do prvního patra jsou jakousi rodinnou galerií, na západním schodišti jsou pověšeny obrazy rodiny majitelů tvrze. Na východním schodišti jsou vyobrazeni družiníci a přátelé zesnulého syna Marcuse Garlonda, který před dvěma lety nechal tuto tvrz opravit a nedaleko od ní založil město Jílová. Popis obrazů je umístěn přímo v textu dobrodružství.

V patře pak jsou dva salónky. Modrý Marcusův salónek a Lovecký salónek. Oba jsou památkou na Marcuse Garlonda. Marcusův salónek je zařízen a vyzdoben vyobrazeními Marcuse jako rytíře. Lovecký salónek je pak tradiční, s trofejemi ulovené zvěře po stěnách a s lustrem z paroží. Více opět přímo v textu dobrodružství.

Po stranách tvrze jsou pokoje vybaveny pro ubytování případných hostů a v přístavbě vedle brány je zřízena ubytovna obránců a vojáků. Vstup do ubikací je po venkovním schodišti z nádvoří.





Druhé patro

Do druhého patra je stavba postavena pouze nad salónek a je zde luxusní Velká síň. Místnost lze předělit a využít pro hosty. Síň má balkón po celé šíři, situovaný na sever s výhledem na hory.

Další realie okolních míst jsou publikovány se sérií dobrodružství Pátrání po tajemství Garlondova rodu.

6. Cizí postavy (NPC) a nestvůry

Správce tvrze a okolí Dakto

Dakto Spiralli je mladý dospívající hoch, který na první pohled nezaujme ničím podstatným. Nosí obyčejné šaty, často chodí bosky a na ruku má rukavice. Někdy kožené, jindy látkové či plesové. Ze zásady je nesundává. Pouze na spaní. Vlasy má hnědé a udržuje si je kratší.

Dakto je již nekolikátý rok knězem Rā, rád pozoruje cvrkot ve městě nebo na tvrzi.

Lidé se k němu rádi obracejí pro radu nebo ho žádají o pomoc. Dakto je totiž rozvázný a klidný. Krom spousty přečtených knih získává zkušenosti na cestách. Procestoval několik sousedních království a zdokonalil se tak v mnohých jazycích. Setkal se při hovoru s králi, bardy i chudšasi a tak ví, kdy a jak se ke komu chovat.

Vedoucí výkopů Equej

Tento hnědovlasý mladík s krátkými vlasy si na svém vzhledu zakládá. Vlasy má vždy učesané a obyčejné oblečení udržuje upravené a čisté. Kolem krku nosí šátek uvázaný na rameni – tak jak to je zvykem u správného šlechtice. Jeho ruce jsou však mozolnaté a je jasné, že se jimi živí. Opálená pleť také jasně ukazuje, že si výsad šlechtické krve neužívá.

Vystupuje vstřícně a laskavě. Na tom si také zakládá. Není to však žádný trouba, inteligencí převyšuje průměrného člověka. Rád si poslechne, co mu kdo poví. S informacemi umí velmi dobře nakládat a ve správných kruzích je umí dobře prodat.

Na Hrochově Hrádku pracuje od loňského jara. Nejprve stavěl s ostatními zastřešení pro druhé patro, v létě pak dostal na starost svou partu kopáčů a zadanou práci ve sklepeních a tunelech pod tvrzí.

Kamenná socha kněžky Afry

Imunita na mentální kouzla, běžné zbraně za ½, magické zbraně a kouzla běžně. Pokud je boj veden obyčejnou zbraní, může v soše zbraň uvíznout.

Pravděpodobnost uvíznutí hod 1k10 uvízla ~3~ neuvízla. Pokud zbraň v soše zůstane, musí ji pak někdo další kolo vytahovat. Méně než středně těžký hod na sílu.

Socha není příliš rychlá, útočí na postavy oběma rukama, každou zvlášť. Pravou vede útok srovnatelný s kyjem, levou s okovaným kyjem. Životů počítej 3x průměrného bojovníka. OČ počítej, jako by byl člověk oblečený do lepší šupinové zbroje nebo poničeného plátového brnění. Socha je náchylnější pro drtivá zranění, nezapomeň k těmto útokům hráčům přičíst bonus +3 ke zranění.





Oživený duch rytíře v plátové zbroji

Dlouhý jednoruční meč, ochrana zbroje +4

Rytíř je spíše rychlejší než průměrný bojovník, má jeden útok za kolo a zranění způsobené rytířovým posvěceným mečem, je o malý bonus vyšší než běžné.

Nepůsobí na něj jedy ani kouzla ovlivňující mysl.

Sílu rytíře nastav podle síly a možností družiny, měl by být pro postavy výzvou. Pokud je družina (ne vlastní vinou) na pokraji smrti, zohledni to. Hra má být především o zábavě.

7. Dodatečné informace

bůh Thallion „Plynoucí“

Je známý jako pán větru. Říká se, že umí rozdmýchat stejně tak mocné větry jako vdechnout ztracený život. Staré historky odkazují na plynutí času a přisuzují Thallionovi vládu i nad ním.

Pocity: Vášeň, Aktivita, Touha, Soucit, Tolerance

Thallionova církev: Dnes v Thalliona věří převážně jednotlivci žijící v horách a v oblastech, které jsou na větru závislé. Mlynáři, kteří potřebují pravidelný vítr pro své mlýny nebo obyvatelé průmysků, kteří zas uvítají méně vichrů. Také sokolníci, kteří jsou rádi připraveni na zítřejší lov se svými dravci.

Kněží Thalliona si nedělají z ničeho příliš těžkou hlavu. Výzvy přijímají rádi a nehledají příliš složitá řešení. Nejedná se u nich o nerozvážnost, jen nehledají složitě nejideálnější řešení.

Věřící si nadále předávají historky a pověsti o Thallionovi jako kouzelníkovi. Malá hrstka se pokoutnými kejklemi živí. Málokdo však již věří, že umí ovládat čas.

Dnes se Thallionovi nestaví vysoké věže, tak jako za starých časů. Svatostánky jsou skromné přístřešky beze stěn, kde je možno v kamenné míse u oltáře opláchnout obličej a ruce před modlitbou a dary. K modlitbám je určeno místo na střeše – blíže k nebi, dále od běžných starostí.

Ačkoliv je bohem mocným, víra v něj prochází v dnešní době hlubokým útlumem.

Deník Kněžky Afry je poměrně objemná kniha, vázaná v tvrdé kůži se železným zdobením a zapínací sponou. Malý zámek je po letech ve věži zrezivělý a musí se odštípnout. Jeden z posledních zápisů v knize (psaný starou řečí) by se dal přeložit takto:

„Datováno Prvý den Šera

Dnes jsem se vzbudila z divného snu, divnějšího než kdy jindy. Přišel a nabídl mi dílek Azurového amuletu, aby mi ho v zápětí vzal. Co za hádanku to má býti? Sbalila jsem si na cestu a odnesla ho na místo určení, nedaleko věže. A šla ho schovat ho pod vodu, pod zem, kam zvědavá noha nesešoupí a kde ho hamižné ruce neseberou.





Datováno Druhý den Šera

Vrátila jsem se od propasti. Našla jsem vhodné místo, ale potřebuji víc lana a lucernu s olejem. Pochodně se namočí a jsou nepoužitelné. Najala jsem si toho nezbytnějšího pomocníka. Šedý popílek poletuje vzduchem a cestování není zrovna příjemné. Prozatím to vyřeší šátek přes ústa a nos.

Třetí den Šera

Vzbudila mne noční můra, ukládám svůj deník ve věži a vyrážíme spěšně na cestu. Thallion s námi.“

Porovnáním s mapkou jste zjistili, že nejbližší propast, která by odpovídala popisu, leží na půl cesty mezi kempem Plané loučky a městem Jílová.

Vysvětlení pro PJ:

Dny Šera – těsně před těmito třemi dny se v hoře Zubatce probudila sopka.

Zdá se, že tedy bůh Thallion prostřednictvím snu poslal svou kněžku ukrýt část Azurového amuletu někam, kde nebude pohlcen a nenávratně ztracen. Kněžka se nikdy z tohoto výletu nevrátila. Při cestě zpět ji strhl kus lávy a pohltil ji. Jako kamennou sochu ji vrátil zpět do její věže boží zázrak. Život jí však nevrátil. A ono je to dobře, stejně by ve zřícené věži zemřela.

8. Užitečná jména

Název knížectví	Grešlov
Kde se děj odehrává	tvrz Hrochův Hrádek
Okolní vesnice	Březnice, Jílová (reálie jsou dostupné u dobrodružství Elvíra – Pátrání po tajemství Garlondova rodu)
Správce tvrze Hrochův hrádek	Dakto Spiralli (člověk)
Majitel tvrze a okolí	Jaroš Garlond (člověk)
vedoucí výkopů pod tvrzí	Equej (člověk)

Je užitečné mít nějaká další jména v zásobě. Využij třeba tato a přiřaď jim roli, kterou pro ně budeš potřebovat.

Užitečná jména lidí	Vítek
	Roman
	Broňa
	Stázka





9. 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

Ilustrace: Michal Ondroušek

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 je určena hráčům fantasy RPG her.

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





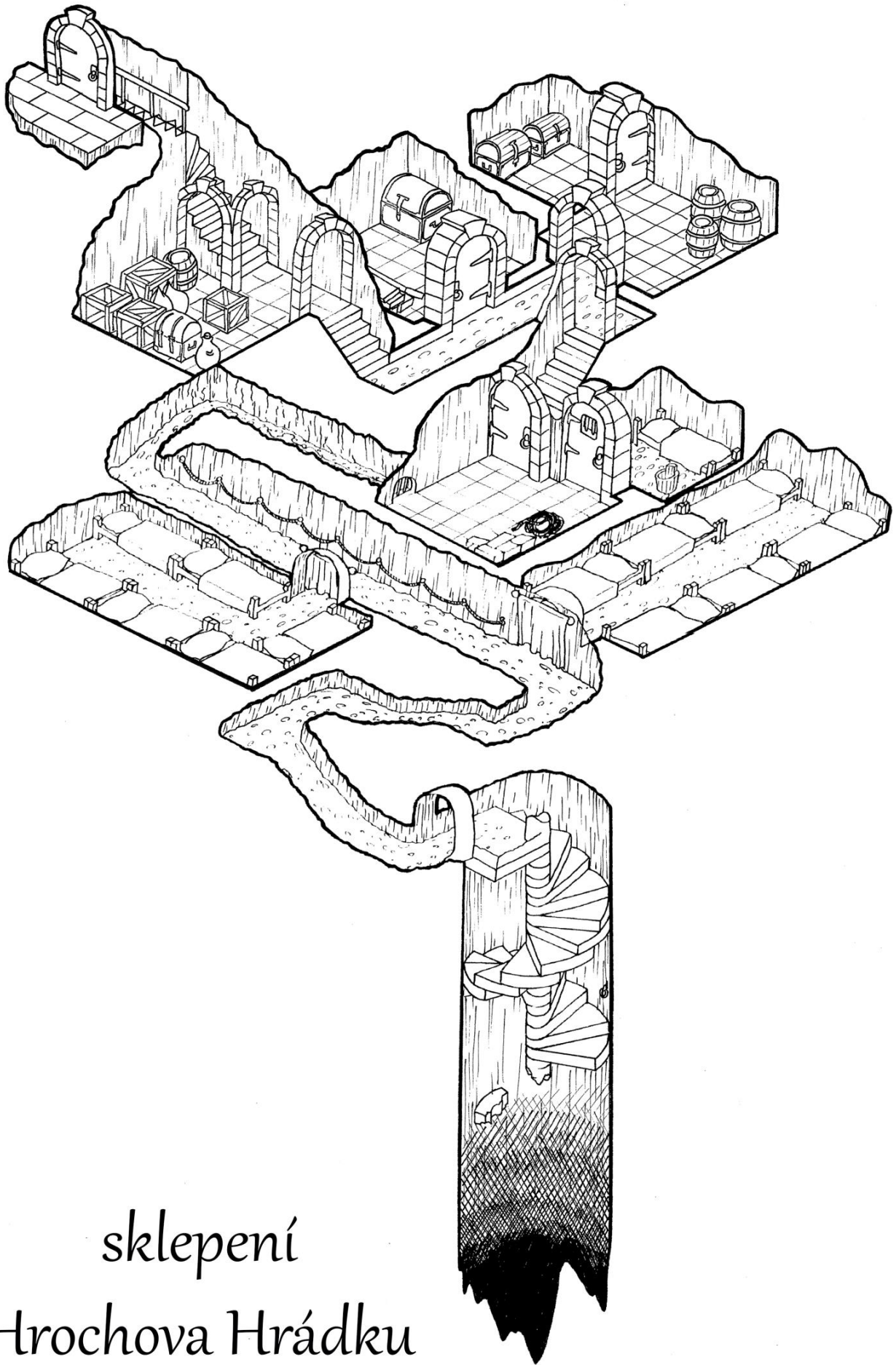
10. Mapy

Mapa tvrze Hrochův Hrádek

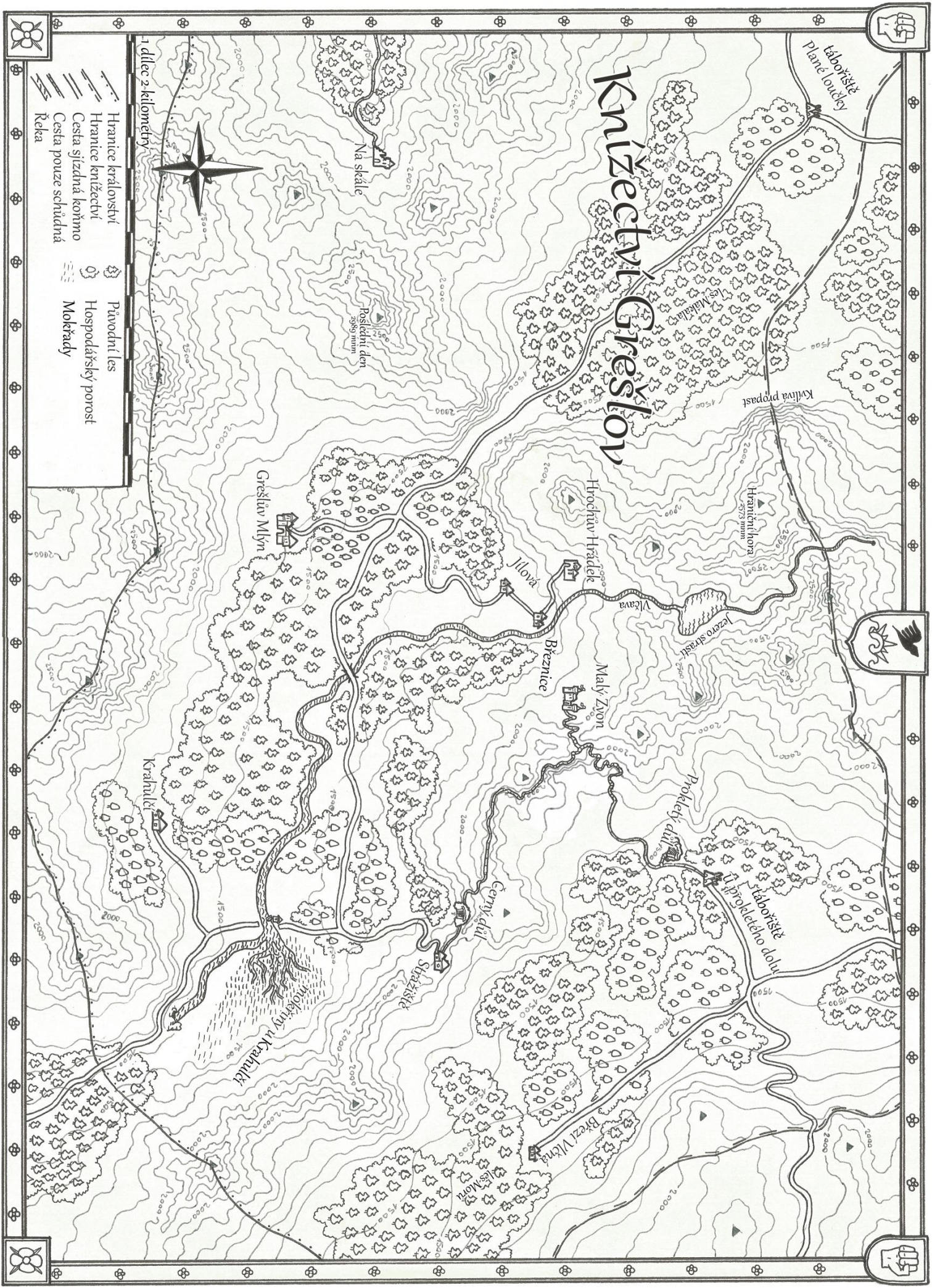
Mapa knížectví Grešlov

Mapa věže kněžky Afry



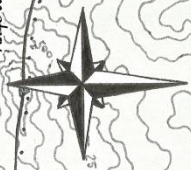


sklepení
Hrochova Hrádku



Knížecí Gřešlov

1 dílec z kilometru



- Hranice království
- Hranice knížecí
- Cesta sízdná koňmo
- Cesta pouze schůdná
- Řeka
- Původní les
- Hospodářský porost
- Mokřady

lábořiště
Plané loučky

Kvílná popast

Hranická hora
2275 mnm

lezo stráž

Proletýrský důl

lábořiště
Úbroletýrský důl

Vlkava

Malý Zvon

Breznice

Březi Vlkava

Jilová

Hrochův hrádek

Cerný důl

Štázká

Mlýnský náhon

Na stále

Poslední den
2380 mnm

Gřešlov Mlýn

Krahulčí

Štázká

Cerný důl

Štázká

Mlýnský náhon

Mlýnský náhon

věž kněžky Afry

Klid duší

Ptačí
záložna

Zvonkohra

Divotvorné
divadlo

