



Dračí blikka

hra na hrdiny

DOBRODRUŽSTVÍ

PROKLETÝ SRUB

AUTOR PŘÍBĚHU
ROMAN "ARAMIR" DVOŘÁČEK

ILUSTRACE OBÁLKY
ONDŘEJ HRDINA

Žánr a náročnost

Toto je příběh Romana “Aramira” Dvořáčka. Již dříve byl v jiné podobě ke stažení na webovém portálu www.DraciDoupe.cz Toto je jeho upravená verze, připravená pro rychlé použití v RPG systému Dračí Hlídka, ale také DrD, D&D a dalších fantasy hrách.

Herní žánr: zábavně hororová fantasy

Obtížnost: Jde se o dobrodružství spíše humornějšího rázu, jednoduché, hodící se pro začátečníky. Záměrem je podpora roleplay stylu hraním, při kterém se snad nebudou nudit ani zkušenější hráči.

Celková herní doba	2-3 hodiny
Očekávaní sestava	3-5 postav
Lokace	podhůří
Roční období	podzim
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

Vsadte sa, vy hrdinové, že v mojím srubu na palúčku nepřečkáte, dokavád' táhlenca kokrhavá beštyja natříkrát slunko nepřivítá! Chajdu si pak kludně můžete nechať, ale fčil mi sem postavte flašu Žábovice!





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

Pokud jsi hráč, prosím, nečti dál!

Obsah

1. Příběh v kostce
2. Pozadí dobrodružství
3. Úvod pro družinu
4. Aktuální situace
5. Časová osa událostí
6. Předpokládaný průběh dobrodružství
7. Cizí postavy (NPC) a nestvůry
8. Popis lokací
9. Užitečné tipy
10. Slovo závěrem
11. Mapy

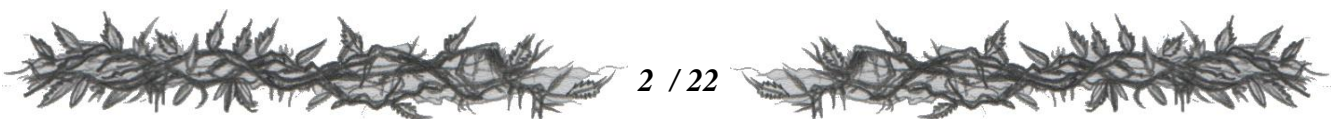
1. Příběh v kostce

Postavy po úmorném putování podzimní krajinou dorazí do malinké vesničky Luková.

V "Křmčě u Hubeného obra" je místní ožrala Vrzal vyzve k sázce, že dobrodruzi nepřečkají tři noci v jeho srubu, kde údajně straší. Družina může pátrat, co je na těch povídačkách pravdy. Odměnou jim má být ideální úkryt před přicházející zimou.

Najdete zde popisy několika cizích postav a lokalit, které přímo i nepřímo souvisejí s dějem. Podle úrovně zkušeností družiny hráčů je možné zpestřit a případně ztížit zápletku, či nabídnout řešení potíží. Střet s obří krysou a skřetími kouzly lze řešit mnoha způsoby. Případné následky (částečné proměny postav ve zvířata) lze léčit s různou úspěšností.

Inu - kdo ví, jak budou dobrodruzi vypadat, než kohout třikrát zakokrhá...





2. Pozadí dobrodružství

Před šesti lety se Vrzal, tehdy čerstvý dědic statku, spolu se svoji mladičkou ženou, paní Vrzalovou, rozhodli, že si postaví srub nedaleko vesničky Lukové. Na paloučku, kde budou mít klid a kde bude jistě nádherné prostředí pro jejich potomka.

Dali se s chutí do práce a na palouku na okraji Černého hvozdu za chvíli stál onen vytoužený srub. Jenže co osud nechtěl? Nechtěl paní Vrzalové dát dítě. Nešťastný Vrzal začal pít a nenávratně propadal alkoholu.

Aby toho nebylo dost, osud si s Vrzalovými pohrál ještě více. Palouk, na kterém byl srub postaven, byl původně obydlen skřítkem Sakrifixem. Lépe řečeno, byla jím obydlená nora pod tímto paloukem. Dokonce přímo pod nově postaveným srubem. V době výstavby srubu byl skřítek zrovna na „rodovém sněmu“ uprostřed Černého hvozdu a představoval ostatním lesním skřítkům svůj nový objev výroby speciálních barev. Jakmile po svém návratu domů zjistil, že si nějaký človíček postavil srub nad jeho léta užívaným příbytkem, strašlivě ho to dopálilo a začal kout plány, jak se toho pošetilce zbavit. Svou noru i systém chodeb pod paloukem důmyslně upravil a začal nebohého Vrzala s paní Vrzalovou soustavně strašit, až oba manželé měli opravdu dojem, že to místo je skutečně prokleté. To vše paní Vrzalová neunesla a odešla bůhví kam. Kdo by také chtěl zůstat v prokletém srubu a navíc s ožralou?

Tak se chudák Vrzal přestěhoval zpátky do Lukové a začal pít ještě víc. Nejdřív mu tu historku s démony nechtěl ve vesnici nikdo věřit. Kdo by taky poslouchal ožralu, kterého kvůli jeho pití opustila žena? Ale pak se našlo několik přespolních zvědavců, kteří se šli podívat na onen prokletý srub, a ti jeho příběh jen potvrdili. Od té doby se tomuto místu všichni vyhýbají. Srub chátrá a chátrá a Vrzal se vsází o chlast s každým dalším pocestným, zda tento návštěvník vydrží tři noci v jeho strašidelném srubu.

Svědkové strašení:

Tato kapitola ti pomůže v případě, kdyby postavy pátraly po těch, kteří měli tu smůlu strašení zažít na vlastní kůži.

Jednou se dvojice dětí zatoulala při svých hrách až na palouk se srubem. Těmi dětmi byly **Dáša**, starostova dcera a **Vojtíšek**, vnuk **Bořivoje Mráze**, svědka vraždy na palouku lásky (viz. Cizí postavy – Bořivoj Mráz). To by hráče mohlo přivést k názoru, že mezi touto rodinou a celým případem strašení je jistá spojitost. Opak je však pravdou. Jedná se o pouhou náhodu. V době kdy děti přišly na palouk a pokračovaly ve svých hrátkách, vracel se zrovna Sakrifix i s obří krysou Borisem ze své barviny. Když viděl pobíhající urvané děti, namíchlo ho to, namaskoval Borise různými větvemi a kapradím a poslal ho na děti. Ty, jakmile spatřily lesní nestvůru vystupující z křoví, daly se s křikem a brekem na útěk a zastavily se až ve vesnici. Poté, co pověděly svůj příběh rodičům, dostaly ještě navrch nařezáno za to, že je neposlechly a vzdálily se tak daleko od vesnice.

Když se budou dobrodružové děti vyptávat, co viděly, tak jim děti nestvůru popíší jako pištícího lesního muže s obrovskými zuby a ocasem, který měl místo kůže listí a jehličí. Nutno dodat, že si děti budou hodně vymýšlet a přidávat. Přeci jen dětská fantazie je bujná, takže postavy se nedovědí mnoho hodnověrných informací.





Prvním, kdo se s Vrzalem vsadil, že přespí v jeho srubu, byl **Jouza zvaný Nebojsa**. Tak mu lidé říkali, protože se mu kdysi podařilo skolit divočáka holýma rukama. Pomohla mu k tomu trošku náhoda, no nicméně svým úspěchem se hned začal vychloubat a mezi lidmi v kraji se hned rozšířila historka o nebojácném mladíkovi. Jouza toho samozřejmě využíval, hlavně u děvčat, ale to teď není podstatné. Podstatné je to, že když na něj vyrukoval Vrzal se svojí nabídkou, Nebojsa musel přijmout, aby dostal své pověsti a neztratil před lidmi tvář. K večeru se tedy vydal ke srubu a od té doby ho už v Lukové nikdo víckrát neviděl. Někdo tvrdí, že ho unesl čert, jiní zase, že zbaběle utekl. Pravdu mají ti druzí. Jouza opravdu při první známce nebezpečí vzal nohy na ramena. Pokud si postavy dají tu práci, tak ho mohou vypátrat v některé z okolních vesnic. Avšak Nebojsovi tu už neřekne nikdo jinak, než Jouza Strašpytel.

Jednoho deštivého dne Lukovou procházelo **několik pocestných**, hledajících přístřeší a nocleh. Bohužel však neměli na zaplacení pokoje v hostinci. A tak je Vrzal škodolibě poslal do svého srubu. Druhý den ráno bušili poutníci Vrzalovi na dveře, že prý je poslal do samotného pekla. Větší hrůzu prý v životě nezažili. Vrzal se vymluvil, že prý nemá páru, o čem mluví. A tak skupinka bledých, na kost promáčených pocestných s kletbami na rtech pokračovala ve své cestě. Svědectví těchto lidí sotva družina získá.

Jinak od spousty lidí ve vesnici se mohou postavy dovědět o podivných úkazech a jevech na palouku. Tito lidé ve srubu sice noc nestrávili, ale procházeli třeba jen kolem a něco zahlédli. Nutno dodat, že v takovýchto případech pracovala i jejich představitost, když znali pověst tohoto místa. Takže podivná záře, kterou popisuje jeden ze svědků, byl pouze roj světlušek, a hluboký hrůzostrašný zvuk byl ve skutečnosti jenom hlas jelena v říji.

Barvířovo tajemství:

O existenci Sakrifixe nemá nikdo v Lukové ani ponětí. Tedy až na jednu osobu. Totiž mezi skřítkem a místním barvířem Hubertem probíhá obchod. Avšak barvíř neví, s kým obchoduje. Celá věc se má takto: před nějakým časem našel Hubert ve své dílně vzkaz. V něm stálo, že pokud má zájem o kvalitní barvu, ať o půlnoci donese velkou láhev medoviny na určité místo, které bylo zakresleno na mapce přiložené k tomuto vzkazu, napsanému neumělým rukopisem. Hubert si nejprve myslel, že si z něj někdo střílí, ale nakonec mu zvědavost nedala a šel se opravdu na místo podívat. Navíc v té době mu kšefty nešly příliš dobře, tak hledal způsob, jak si z této situace pomoci a kvalitní levná barva mu přišla vhod. Když dorazil na místo, nikdo tam nebyl. Akorát pod velkým kamenem našel vědro s barvou a další vzkaz, přesně jak stálo v tom prvním. Podle instrukcí tam nechal svou láhev medoviny a odebral se zpět do Lukové. Celé mu to přišlo divné, nicméně okamžitě barvu vyzkoušel. K jeho překvapení měla barva výborné vlastnosti a on si byl jistý, že je to barva té největší kvality. Ve zprávě, kterou našel pod kamenem, stálo, že pokud by chtěl více takovéto barvy, ať za týden na stejné místo přiveze další věci - především pití, nějaké jídlo a náradí. O všem měl samozřejmě mlčet. Od té doby Hubert vozí jednou za čas zásoby do lesa neznámo komu a na oplátku dostává barvu. Několikrát se pokoušel vypátrat, s kým že to obchoduje, ale neúspěšně. Jednou dokonce sledoval místo předání celou noc, ale nikdo se neobjevil. Navíc pak obdržel další vzkaz, že pokud ještě jednou něco takového zkusí, jejich dohoda padá. A tak se barvíř prostě smířil s tím, jak to je. Po ničem nepátrá a před ostatními vesničany drží vše v tajnosti. Družina se může od obyvatel Lukové dozvědět o podivném chování barvíře. Prý jednou za čas nakupuje u hostinského větší množství alkoholu, ač je sám abstinent. Dále také kupuje různé drobnosti u vetešníka Háchy, přestože tyto věci ke své práci nepotřebuje. Někdo ho mohl také vidět za hluboké noci odjíždět z vesnice s plně naloženým vozíkem. Takhle by ho mohly zahlédnout i samy postavy.





3. Úvod pro družinu (aneb co přečíst hráčům)

Po dlouhém putování napříč podzimními lesy jste se raději vydali ve směru obchodní stezky. Závoje husté mlhy jen občas prořízne břit slunečních paprsků, které však svou hřejivou sílu ztratily již v hradbách korun vysokých stromů. Únava z dlouhého trmácení nedává mnoho veselých témat k hovoru a sevřený žaludek je čím dál víc podoben hubnoucemu měšci. Kdesi v koutku zachmuřené mysli pomalu klíčí obavy z dalších dnů.

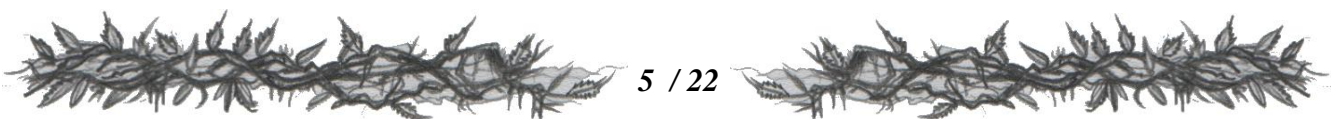
Pojednou na cestě táhlou linii stopy těžkého povozu přerušuje plocha podupaná kopyty koní i lidských otisků ve zvlhlé hlíně. Odřené kámy, několik zlámaných větví a dubových třísek z loukotí kol svědčí o nehodě, která se zde zřejmě nedávno odehrála. Nevlídné počasí ještě nestihlo ani ohladit ostrét okraje šlápot. Z dalších inicií lze vyčíst i zranění a vypražení jednoho z koní. Jeho stopy dál již vedou mírně stranou a nejsou pravidelné. Hlubší otisky kopyt mezi čarami kol svědčí o vyšším zátížení zvířete, které muselo náklad táhnout dál samotné.

Směrovník u cesty naznačuje, že strádání předchozích poutníků nemuselo být dlouhé. Už jen tři kilometry zbývají k místu odpočinku - Krčmě u Hubeného obra...

4. Aktuální situace (aneb do čeho přicházejí hráči...)

Ves Luková leží na obchodní stezce mezi vzdálenými městy, kdysi bezvýznamná zastávka se zázemím pro projíždějící karavany se v posledních letech stala domovem místních zemědělců a řemeslníků. Ideálním místem odpočinku pro znavené pocestné je "Krčma u Hubeného Obra", jímž je v dobrém duchu nazýván drobný hospodský, hobit Medožrout Pstružník.

Klid okolních stavení a kouř z komína krčmy láká k návštěvě a spočinutí utrmácených poutníků.





5. Časová osa událostí

- (- 75 let) odsouzení a poprava delikventa obviněného z vraždy
 - (-6 let) stavba srubu na Palouku lásky
 - (-5 let) útěk Vrzalovy ženy, opuštění zanedbaného srubu, prodej Vzalových pozemků
 - (-2 léta) podivné nákupy barvíře Huberta (opakují se pravidelně vždy v předvečer úplňku)
 - (- 9 měsíců) první sázka Vrzala s chasníkem Jouzou, zvaným Nebojsa
 - (- 5 měsíců) poslední sázka opilého Vrzala s projíždějícími obchodníky
 - (-3 měsíce) vystrašení dětí hrajících si poblíž Palouku lásky
 - (-3 dny) pravidelná výroba barev v dílně skřítka Sakrifixe (trvá celý týden, vždy při posledním čtvrtu dorůstajícího Měsíce, Sakrifix se během výroby barev vracívá do své nory až pozdě večer).
 - (- 1 den) oprava poškozeného povozu v místní kovárně, okování koní projíždějících obchodníků
- (0) odpolední příchod družiny do Krčmy u Hubeného obra – vyslechnutí Vrzalova chvástání**
- (+1 den) pravidelný před-úplňkový nákup barvíře Huberta
 - (+2 dny) úplněk LUNA MAXIMA, pravidelná směna Hubertova zboží za barvy skřítka Sakrifixe

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

Předpokladem je, že se družina s Vrzalem vsadí. Ten jí navrhne, že pokud sázku dobrodružové vyhrají, mohou si nechat jeho srub. Motivací družiny by mělo být už pouhé získání srubu. Ono není od věci vlastnit takový srub. Může pak dobrodruhům sloužit jako základna, kde budou moci vždy složit hlavu anebo strávit zimu. To vše samozřejmě zadarmo. Další důvod proč sázku přijmout je ten, že v sázce je také čest družiny. Pokud postavy sázku odmítnou, bude se v kraji šuškat, že tohle je ta slavná družinka strašpytlů a pak pro ni bude zajisté těžší získat nějakou práci. To na věhlasu dobrodruhům rozhodně nepřidá a to je třeba hráčům dát jasně najevo. Kdyby i tak postavy váhaly, zda úkol přijmout, může se do rozhovoru přimotat hostinský Pstružník a nabídnout jim, že pokud sázku vyhrají, mohou u něj jíst po nějakou dobu zdarma. Poté, co se postavy vsadí, vydají se do Vrzalova srubu. Když dorazí na místo, nic nebude nasvědčovat tomu, že by tam mělo strašit (popis viz. Lokace). Mělo by to být večer, aby hráči neměli moc šancí najít vchod do Sakrifixovy nory dřív, než proběhne noc plná hrůzy (přihodí se jim něco, co je zdrží - mohou třeba zabloudit). Pro lepší atmosféru by ještě mohlo začít pršet.

Děšť by měl také postavy přinutit k tomu, aby se během noci zdržovaly uvnitř srubu, pěkně v suchu a teple. Když Sakrifix zjistí, že má nad sebou nezvané hosty, dá se do strašení. Nejprve se ve srubu začnou ozývat podivné zvuky nahánějící hrůzy. Poté se ozve hrozivý hlas: „Opusťte toto místo, neb vás stihne hrozivá kletba mocného Sakrifixe. Jeho duch bdí nad tímto místem a ztrestá každého, kdož se zprotiví jeho vůli.“





S těmito slovy začne do srubu vypouštět rudý dým. To vše pomocí různých trubek zhotovených z vyschlých dutých kořenů prorostlých celým paloukem. Další strašící metody necháme na vás a na vaší fantazii. Skřítek může postavy strašit např. pomocí kouzel: neviditelnost, oheň, různé iluze atd. (v této fázi dobrodružství jde hlavně o atmosféru a dobrý RP). Sami jistě přijdete na spoustu triků a hlavně se trochu vžijte do jednotlivých postav a snažte se přijít na něco, co by je opravdu mohlo vyděsit. Využijte např. některých fobií (postavě, která se bojí hmyzu, zničehonic přistane na hlavě vosí hnízdo apod.). Jako Pj byste měli své hráče znát a vědět, co na ně zabírá. Nutno dodat, že Sakrifix nebude chtít postavám nějak výrazněji ublížit. Jde mu spíše o to je pořádně vyděsit, aby se už víckrát nevrátily.

Jestliže naši odvážlivci vydrží, strašení k ránu ustane. Nemusíme snad připomínat, že budou nevyspalí a unavení. Jestliže se za světla rozhodnou pátrat kolem srubu, měli by objevit v křoví maskovaný poklop do skřítkovy nory (popř. šachtu v latríně). Ať již podle stop, či náhodně. Jestliže hráči nebudou schopni nalézt vchod a rozhodnou se zůstat ve srubu, strašení se v noci bude opakovat a přes den by se postavám mohly přihodit všelijaké naschvály - např. skřítek může na nějakého hráče seslat kouzlo „Průjem“ a předtím natřít prkýnko u latriny lepidlem.

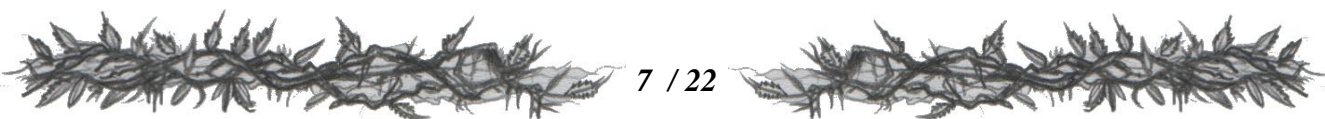
Dříve nebo později by družina měla vchod nalézt. Vodítkem jim mohou být např. trubky vedoucí do podzemí, či drobné stopy vedoucí ke vchodu. Předpokládáme, že tohle řešení napadne každého. V případě, že to hráče netrkne, lze je postrčit například tím, že uvidí podivný stín mizející v křoví, kde se nachází vchod do nory, nebo necháte někoho propadnout ztrouchnivělou latrínou. Teoreticky by se dalo do nory i prokopat.

Poté co postavy objeví vchod do nory a vlezou dovnitř, uvítá je Boris (obří krysa). Hluk s největší pravděpodobností upozorní Sakrifixe, a ten už bude postavy očekávat. Pomocí skřítků magie se je bude snažit proměnit všechny v ropuchy. Bohužel jeho zapomnětlivá hlava poplete zaklínadlo a stane se následující:

Díky nesprávné modifikaci kouzla budou postavy částečně proměněny ve zvířata. Hráči nebo PJ si mohou hodit, které zvíře to bude:

1. Kohout: postavě naroste peří, místo nosu zobák, místo nehtů drápy atd.
2. Had: hadí jazyk, oči, drobné šupinky, protáhlý obličej...
3. Ryba: blány na rukou, šupiny, ploutvička na krku, žábry...
4. Brouk: tykadla, kusadla, krovky, krunýř...
5. Jelen: parohy, srst, kopyta, ocásek...
6. Veverka: přední zuby, zakrnělé palce, ocásek, rezavá srst...
7. Zajíc: dlouhé uši, rozštěp, zuby
8. Prase: lysá hlava, rypáček, kopytka na nohou
9. Opice: srst, uši, chápavý ocas
10. Popř. si můžete vymyslet další zvířátka, dle libosti.

Proměna neproběhne jen po stránce fyzické, ale také po stránce duševní. Proměněné postavy budou mít některé sklony, které mají tato zvířata. Např. veverka bude mít chuť na oříšky, ryba se nebude chtít hnout od vody apod. – ROLEPLAYING!!!





Co se bude dít po této proměně, necháme již tak nějak na vás. Jakým způsobem se naši hrdinové vrátí zpět do své původní podoby? Přesvědčí Sakrifixe, aby je proměnil nazpět? Nechá se skřítek uprosit nebo podlehne výhrůzkám? Nebo budou muset postavy vyhledat pomoc bylinkářky Matyldy, která zná účinky lektvarů připravovaných z bejlí rostoucího v hloubi nebezpečného Černého hvozdu? Proběhne zpáteční proměna beze zbytku nebo někomu zůstane místo nohy kopyto? Jak budou reagovat vesničané na hrůzné bestie? Získají nakonec postavy od Vrzala jeho prokletý srub?

DODATEK: Tohle byl samozřejmě jen popis jakéhosi ideálního scénáře. Družina se může zachovat zcela jinak. Může ke srubu dorazit ještě za světla a postavy hráčů prohledají celý palouk skrz na skrz. Zcela logicky tak najdou vchod do nory dříve, než prožijí hrůzoplňnou noc. Tedy podle ideálního scénáře. Ty se však neboj tomuto děj přizpůsobit. To, že postavy objeví vchod příliš brzy, neznamená, že budou se skřítkem konfrontováni hned. Ten nemusí ve své noře být zrovna. Dobrodruhům nezbude nic jiného, než počkat do večera. Tehdy se může opět skřítek vrátit a, jakmile zjistí, že má nezvané hosty, bude se je snažit vystrnadit. A jsme zase u původního scénáře. Ovšem Sakrifix už bude mít těžší pozici, protože postavy na něj budou jistě číhat. Prostě se neděs, když vše nepůjde podle této osnovy. Hráči se mohou vydat i po jiných cestách tohoto příběhu. A tomu jsou věnovány příběhy vyděšených dětí nebo historie dávné vraždy na palouku lásky.

7. Cizí postavy (NPC) a nestvůry

Obyvatelé Lukové:

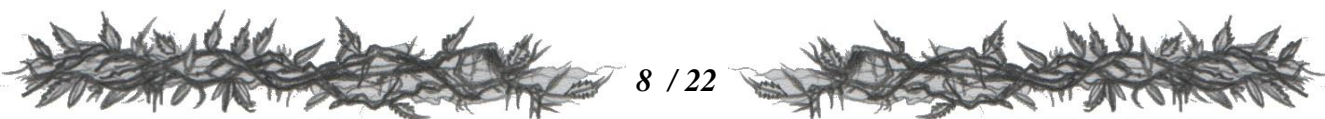
Vrzal: člověk, 42 let, místní ožrala

Věčně v lihu, od rána do večera v hospodě, je cítit kořalkou, na sobě má mastný smradlavý hadry. Střední postavy, menší pivní mozol, zčásti plešatá hlava - to se snaží zakrýt svoji čapkou. Zná v podstatě jenom cestu do hospody a z hospody domů. Tam trefí pokaždé i když je nalitej jak dělo. Po cestě se vždy vymočí na sousedův dům, z čehož není nadšená především paní sousedová. Bydlí v malém domku kousek od hospody. Nemusím snad dodávat, že je to naprosto odpuzující případ pro ženské pohlaví, ale v hospodě je často středem pozornosti, dokud je schopen mluvit. Začal pít poté, co ho opustila žena. Poté pronajal své úrodné políčko Kabirovi (odsud bere peníze na kořalku). Pije výhradně tvrdý alkohol, ale když ho někdo pozve na pivo, nepohrdne.

„Tak pánové sou dobrodruzi jó? Podle mýho to je banda usmrkanejch strašpytlů... vo co, že nepřespi v mým srubu.“

„No jak povídám ty voči rudě zářili a blížili se ke mně, pak se ozval hrozitánské hlas... to víte nelekl sem se ...ale říkám si tady se nedá spát no a tak sem se sbalil a šel sem vodtam. No řekněte, vy byste spali v takovým randálu? “

Informace: Bude se snažit ze sázky vytřískat co nejvíc chlastu, na oplátku postavám nabídne svůj srub. Bude se snažit zakrýt svoji zbabělost a bude tvrdit, že se ze srubu odstěhoval kvůli povinnostem zde ve vesnici.





Bořivoj Mráz: člověk, 84 let, zemědělec na odpočinku

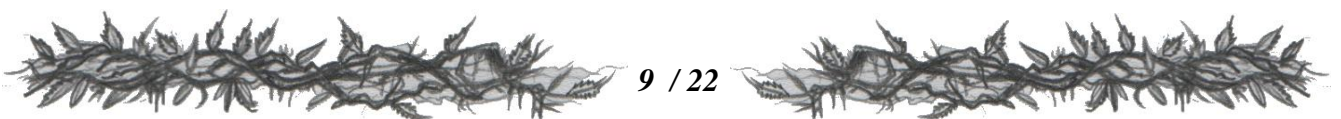
Tento hubený stařec s prošedivělými vlasy je dnes nejstarším členem rodiny Mrázů a druhým nejstarším člověkem v Lukové vůbec. Mrázovi jsou ve vesnici známi jako poctiví zemědělci. Vlastní několik menších polí a velký dům, kde žijí všichni členové rodiny pohromadě. Sám Bořivoj už není schopen pracovat a tak alespoň sedává ve svém proutěném křesle před domem nebo poblíž pole a sleduje svoje potomky při práci. Sem tam na ně křikne některou ze svých rad. Nutno říci, že jeho rodina na jeho rady dá, protože se to v minulosti vždy vyplatilo. A jeho zkušenosti jsou k nezaplacení. Bořivoj ledacos pamatuje, ale s postavami se bude schopen bavit nejspíše jen o počasí, úrodě a rodině.

Informace: V době vraždy na Palouku lásky byl ještě malým chlapcem a připleťl se k ní náhodně, když v lese sbíral borůvky. Nerad na celou věc vzpomíná a s postavami se o tom nebude chtít bavit. Díky jeho svědectví byl odsouzen k smrti Jan Křepelka, místní statkář. Na moc věci si už z té doby stejně nevzpomíná. Snad z něho postavy mohou vypáčit to, že se poprava konala v nějakém větším městě poblíž a do vesnice si pro odsouzeného přijelo několik vojáků, kteří se Bořivoje pořád na něco vyptávali. O oběti ví snad jen tolik, že jí byl jakýsi Zbyšek, což byl sirotek, který u Křepelků sloužil jako čeledín. Když budou hráči postupovat při vyptávání citlivě, může se Bořivoj svěřit, že ho dodnes pronásledují sny, ve kterých vidá Křepelku a zavražděného Zbyška. Jeho vnuk Vojtíšek viděl u srubu lesní strašidlo (viz Svědkové strašení).

Hubert: člověk, 38 let, barvíř

Hubert je typickým smolařem a outsiderem. V životě se mu nikdy moc nedařilo a na co sáhl tak zpackal. Po rodičích zdědil barvírnu v jednom velkém městě. Avšak nebyl schopen čelit místní konkurenci a tak za čas úplně zkrachoval. Poté z města odešel a usadil se na venkově. Hubert neměl smůlu jen v podnikání, ale také se ženami. Proto také dodnes žije sám. Jeho záliba v barvách ho neopustila a on se rozhodl začít znovu. V Lukové vybudoval menší dílničku a od té doby žije skromným životem. Lidé ve vesnici ho mají celkově za podivína. Jeho posedlost barvami je opravdu veliká. Stačí se podívat na jeho styl oblékání. Žlutá košile s jedním rukávem červeným a druhým modrým, černé kalhoty s bílými pruhy a k tomu slušivé botky s fialovými puntíky. Barevné není pouze jeho oblečení. Také některé stěny jeho domu jsou pokryty různými barvami. Totéž platí i o oknech a dveřích. Není divu, že někteří ho považují za blázna. Avšak blázna neškodného a nikdo s ním neměl nikdy žádný konflikt. Ale také nikdo nemá potřebu se s ním kamarádit. Tedy až na děti, ty si s ním rády hrají, a on je často bere do své dílny, kde mají možnost se pořádně vyřádit se zbytky nepovedených barev.

Kdyby nebyl takový prostáček, jistě by se snažil získat za každou cenu recept na výrobu Sakrifixovy barvy a důsledněji by pátral po jejím výrobcu. S tímto návodem by mohl bezesporu královsky zbohatnout a prorazit zpět do velkého města mezi mistry barvíře. Ale on prostě takový není. Spokojí se s tím, co má.



Pstružníkova rodina:

Tato hobití rodinka bydlí v Krčmě u Hubenýho obra (popis viz. Lokace) - ve vrchním patře mají útulný byteček. Velice oblíbená rodina ve vesnici.

Pstružník Medožrout: Hobit 35 let, hlava rodiny



I na hobita obtloustlý, stále pokuřuje dýmku (je cítit tabákem), nosí prosté šaty (zelená košile, hnědé plátěné kalhoty, chodí bos), velmi výřečný (i na hobita), přátelský. Nikde jinde, než v hospodě, ho nenajdete (jedině když jede pro zásoby, nebo je na procházce se ženou a dcerou). Velmi miluje svou ženu Agátu a dceru Beátu. Nedal by je za nic na světě. Je to veliký odborník na jídlo - ať už se to týká vaření či konzumace.

Po příchodu do hospody bude postavy zpovídat: *„Tak odkud pánové? Dobrodruhové říkáte? A kolik draků už jste zabili co? Hahaha! A co si dáte k pití? Pivečko nebo něco ostřejšího? Určitě vám taky vyhládló, tak to byste si mohli dát dnešní specialitku...“*

Informace: Může prozradit, co všechno a v jakém množství si u něj Hubert v poslední době nakoupil. Podiví se nad tím, že barvíř do hospody často nechodí, a když už sem zavítá, nedá si ani pivo. A najednou si zničehonic koupí soudek jeho nejlepší medoviny.

Agáta Medožroutová: Hobit, 32 let, manželka Pstružníka Medožrouta

Docela pohledná hobitka, nosí kuchyňskou zástěru, vždy usměvavá, přátelská, věčně něco kuchtí (je cítit kuchyní - ať už to znamená cokoli). Stejně jako manžel je odbornice přes jídlo až na tu konzumaci (drží si linii), v kuchyni dokáže hotové zázraky. Nade všechno miluje svého manžela Pstružníka a dceru Beátu. Kromě kuchyně ji lze spatřit venku, jak si hraje s Beátou.

„Vydržíte minutku? Jenom co dopeču ty koláčky. Jahodový, dáte si? Jsou výborný. Jejda! Zapomněla jsem okořenit tu omáčku...“

Beáta Medožroutová: Hobit, 5 let, dcera manželů Medožroutových

Tohle malilinkaté stvoření se věčně drží u máminy sukně, zpod které sem tam vykoukne její zvědavá hlavička. Ustrašené plaché dítě, které nade všechno miluje svoje rodiče.

„Mami kdo jsou ti pánové? Mami, oni se na mě dívají. Mami, já se bojím!“



Matylda: člověk , věk: ???, bylinkářka

Shrbená vrásčitá babička, na svůj věk docela vitální, i když nikdo vlastně neví kolik jí je. Ani ona to neví (vypadá tak na 80, ale ve skutečnosti je jí rozhodně přes stovku). Oblečení: jako klasická pohádková babička, jenomže chodí bez pomoci hole. Bydlí na kraji vesnice v malinké chaloupce se zahrádkou. Vyzná se v bylinkách (line se kolem ní jejich vůně), léčí lidi ve vesnici, někdy i v okolí, chodí do lesa na bylinky a pečuje o svoji zahrádku, kde jsou stovky druhů rostlinek. Pořád si na něco stěžuje, je senilní, náladová, samozřejmě zapomětlivá a někdy se chová zcela nenormálně.

*Klepete na dveře, ale zevnitř se nic neozývá. Zabušíte trochu silněji. Dveře se rozevřou dokořán:
„To musíte tak bušit a rvát? Copak sem hluchá?“
„Vy budete zřejmě Matylda, můžete nám pomoci?“
„Já a Klotylda? To jste se trochu spletli. Ja já že bych vás měla přemoci?“*

Informace: Bude postavám tvrdit, že na palouku se srubem bylo kdysi obětiště lesních druidů.

Hácha: člověk, 56 let, vetešník

Tvrdí o sobě, že je bývalým dobrodruhem, o čemž by svědčily jeho svaly, které jsou v jeho věku ještě znatelné. Ve skutečnosti však býval členem loupežnické bandy. Ovšem jen do doby, co jej chytli a on práskl úkryt bandy. Zachránil si tak život, ovšem stejně přišel o pravou ruku, která mu byla useknuta v zápěstí, jak již u zlodějů a podobných žvlů bývá zvykem. Lidem tvrdí, že o ni přišel při souboji s hrozivým netvorem za časů, kdy ještě býval dobrodruhem. Od té chvíle se rozhodl žít klidnějším životem. Z peněz, které si schraňoval z lupy, nakoupil nějaké zboží a postavil si v Lukové dům. Zde již několik let spokojeně žije a s místními je zadobře.

Informace: U Háchy Hubert nakupuje čas od času nějaké věci pro Sakrifixe. Ať už se jedná o dřevěná topůrka a násady na krumpáče nebo jiná náradí, vědra na vodu, nějaké pergameny atd. Občas jeho nákupy Háchovi přijdou divné. Jako například posledně, když chtěl nový sud na chytání dešťové vody. Že prý mu praskl a musí ho vyměnit, ale jeho starý sud je v pořádku a neustále na svém místě. Kdežto ten nový se poděl neznámo kam.

Dobromysl: člověk, 40 let, starosta obce Luková

Postarší muž, urostlé postavy s mírně prošedivělými vlasy. Přívětivý člověk s každým se snaží vyjít po dobrém. Má smysl pro obchod a stará se dle svého nejlepšího svědomí o chod vesnice. Lidé si ho váží a sotva by hledali lepšího starostu. Bydlí v pěkném domečku uprostřed vesnice, kde žije společně se svou ženou Helenou a dcerami Dášou (10) a Mášou (15).

Informace: Jeho dcera Dáša viděla u srubu lesní strašidlo (viz. Svědkové strašení).





Kabir: člověk, 28 let, zemědělec

Vcelku pohledný mladík - černé oči, vlasy, opálená tvář. Prudší, výbušné povahy. Docela bohatý na místní poměry. Rád nosí hezké šaty, úspěšný zemědělec. Pohádal se s bratrem Nabirem kvůli Marianě (Nabirova žena). Vyhnal Nabira z domu. Potom začal podnikat na vlastní pěst a docela úspěšně. Pronajal si políčko od Vrzala. Přes den tvrdě pracuje na poli a večer chodívá do hospody. S lidmi je zadobře, snaží si je naklonit, pomlouvá Kabira, kde může a tajně doufá, že se k němu Mariana zase vrátí.

Nabir: člověk, 26 let, zemědělec

Kabiruv bratr je o něco pohlednější než Kabir. Na pohled vypadají podobně, ale rozdíl od bratra se odívá prostě, je pravým opakem svého bratra – klidný, vyrovnaný. Svěho bratra nepomlouvá, i když ho vyhnal z domu poté, co mu on sám přebíral Marianu. Společně s Marianou si postavili dům a zaseli pole. Jsou spolu šťastní a brzy plánují potomky. Občas zajdou s Marianou do hospody, ale jinak tráví čas v ústraní.

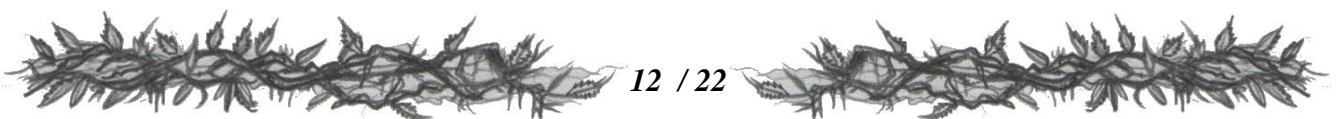
Mariana: člověk, 25 let, Nabirova žena

Poměrně vysoké postavy, světlé vlasy, kouzelně modré oči - právě těmi kdysi okouzila Kabira, který se do ní úplně zbláznil. Nějaký čas spolu chodili, ale pak Mariana poznala jeho bratra Nabira, do kterého se zamilovala, ale neměla odvalu to říct Kabirovi. Tak se scházela s Nabirem tajně. Vše se provalilo v den, kdy Kabir požádal Marianu o ruku. Bylo to zrovna na místní veselce přede všemi a chudák Mariana musela s pravdou ven: Tenkrát z toho byl docela poprask. Kabir se pustil do Nabira a zřídili se tak, že je Matylda musela dávat týden dohromady. Potom Kabir vyhnal Nabira z domu a tak si postavili s Marianou vlastní. Vzali se a teď jsou spolu šťastní.

Druss: barbar, 26 let, kovář

Urostlá svalnatá postava, hnědé vlasy i vousy. Vypadá starší. Kdysi se pohádal s rodiči a odešel bydlet za strýcem kovářem. Ten mu časem přenechal kovárnu a zmizel kdoví kam. Bydlí sám ve své kovárně. Druss je velice zručný a svoji práci rozhodně nevláká. Je možno ho vidět v kovárně, jak se potí nad kusem železa nebo v hospodě u svého piva, jakoby nad něčím přemýšlel. S nikým se moc nevybavuje, a když se ho někdo na něco zeptá, tak ho odbude jedním slovem. A když se hovor zaměří na téma týkající se žen, rozčileně se zvedne od stolu a odejde (čert ví proč).

„Klidně vám ukovu krumpáč, lopatu nebo motyku, ale zbraně vážně kovat neumím.“





Drací Hlídka

hra na hráiny



Vladimír: člověk, 35 let mlynář

Je střední postavy, oblečení věčně od mouky. Jeho silné ruce by mu mohl kdekdo závidět. Je to poctivý chlap, jehož řemeslem je mlynařina, která ho baví. Na práci však není sám. Pomáhají mu manželka Anežka, syn Petr a čeledín Bořek. Má rád, když jeho mlýn poháněný vodou šlape tak, jak má. Mouku vozí do nedalekého města do pekárny. Jako jeden z mála ve vesnici vlastní koně a vůz.

Další obyvatelé:

Ve vesnici je ještě několik rodin, které se živí buď zemědělstvím popřípadě pastevectvím. Všechny popisovat by bylo zbytečné. Popřípadě si můžete vytvořit další zajímavé osobnosti, jako je např. hrobník či knězka. To již nechám na vás. Pro zpestření děje můžete zasadit do vesničky také přátelského vodníka, jenž se usadil v místním rybníčku...

Obyvatelé nory:

Skřítek Sakrifix:

Jedná se o lesního skřítku, kterému je nyní něco přes dvě stě let. Je to samotář a velký morous. Díky svému věku je také hodně sklerotický. Na hlavě nosí vždy špičatý červený čepce. Nesundá ho ani v posteli. Na nose má usazené drobné brýle, bez kterých nic nevidí. Nelze si nevšimnout bílého plnovousu sahajícího až skoro k jeho špičatým botám. Na svět se dívá drobnými očky, které jakoby byly tvořeny z tisíců modrých démantů.



Objevil tajemství barevného prášku a pomocí něj teď vyrábí barvu a směňuje ji za medovinu, víno a jiné lahodné nápoje. Návod na výrobu by nikomu v žádném případě neprozradil. Sice obchoduje s Hubertem, ale ani tomu nedává tu nejlepší barvu, kterou dokáže vyrobit.

Ovládá nějakou tu skřítečí magii, jenomže v jeho věku má obrovské potíže na nějaká kouzla si vzpomenout a vyčarovat je správně. Většinou bývá účinek právě opačný. Takže magii raději používá velice zřídka.

Do otevřeného boje s družinou se rozhodně pouštět nebude. S největší pravděpodobností se bude snažit zmizet. Bude-li zatlačen do kouta, tak se maximálně pokusí nějakou z postav pokousat. Když bude prchat z nory, tak nejprve zamíří do své barvírny. Tam si vyzvedne své nejcennější věci a bude se snažit zmizet, co nejdále. Když bude jeho přítomnost na palouku prozrazena, odstěhuje se na jiné místo někde hlouběji v Černém hvozdu, kde ho nebude nikdo rušit a kde nebude tak nebezpečno.

V případě, že postavy zabijí jeho krysu, tak budou mít nesmírně složitou vyjednávací pozici. Je to logické, vy byste se také moc nevybavovali s tím, kdo vám zabil nejlepšího přítele.

Veškerý čas tráví Sakrifix prakticky jen ve své noře nebo v barvírně. V nedaleké dílně pracuje pravidelně vždy během posledního lunárního čtvrtu. Když už musí jít na povrch, činí tak především v noci. Je nesmírně obezřetný a v lese se pohybuje s největší opatrností. Jinak svůj denní režim neuzpůsobuje tomu, zda je venku světlo či tma. V podzemí je to jedno. Spí, když je unaven, ale





častokrát se zabere do své práce tak, že je schopen vydržet vzhůru i několik dní (využívá k tomu i nějaké podpůrné elixíry).

Krysa Boris

Jedná se o obyčejnou obří krysou z pravidel. Popis viz. Sakrifixova nora (místnost č. 1).



8. Popis lokací

Luková:

Menší vesnička se zhruba šedesáti obyvateli, vybudovaná u břehu říčky Lužné. Je tu několik statků, spoustu políček a polí. Jeden mlýn, hřbitůvek, kovárna a dřevěný kostelík. Polohu vesničky nebudeme popisovat, snad jen podotknu, že leží v mírném pásu poblíž nějakého hvozdu v zapadlejší části země (ale není to podmínkou). Doufáme, že se najde místečko ve vašem světě a nebude problém ji umístit.

Hospoda u Hubeného obra

Hospůdka uprostřed vesnice s malinkatou stájí. Má jedno patro, ve kterém je několik skromných pokojů a bydlí tu i rodina majitele. V přízemí je pár stolů, výčep a kuchyňka. Za výčepem je vchod do sklípku, kde jsou uloženy zásoby. Vedle výčepu vedou schody do patra. Po levé straně od vchodu se nachází také malý salónek s velkým stolem. Ten je využíván při zvláštních příležitostech. Hospůdka vypadá útulně a o příjemnou atmosféru se tu stará hobití hospodský. Výborně tu vaří a rozhodně nemá draho. Nutno říci, že kvůli tomu sem zavítá ne jeden přespolní host.

Srub:

Srub leží asi tak hodinku chůze od Lukové, na palouku na okraji Černého hvozdu. Je to nádherný palouček se spoustou květin, protéká jím malinkatý potůček a roste tam několik starých smrků. Uprostřed tohoto paloučku stojí chátrající dřevěný srub s děravou střechou, hliněnou podlahou a částmi chybějící zdi. Uvnitř srubu je jen rozbitý nábytek, kupa smetí a vcelku zachovaný krb. Vedle srubu se nachází latrina a malinkaté ohniště s několika přírodními lavičkami.



Sakrifixova nora:

Tato nora je doslova vykopána v hlíně, takže vevnitř rozhodně nenajdete žádnou skálu ani nic podobného. Celá nora je stavěna na míru, tudíž pro postavu velikosti A. Výška stropu je víceméně všude stejná. Postavy velikosti B se budou muset značně zohýbat, aby se nepraštily do hlavy.

Vchod do nory se nachází asi tak dvacet sáhů od srubu v trnitém houští. Vchod je sice zamaskován, ale jestliže postavy budou hledat stopy, jistě tento vstup odhalí. Je to nevelký poklop a pod ním nízký žebřík. Postavy velikosti C se tudy rozhodně neprotáhnou a i béčka budou mít potíže. Teoreticky by šlo do nějaké širší místnosti pomocí hyperprostoru přenést i krolla, který by tu musel být však na čtyřech. Některými částmi chodeb by se nemusel protáhnout a mohl by se v některé z nich zaseknout (dobrá taktika, jak ucpat únikovou cestu a nenechat tak nikoho z nory uprchnout).

1. Menší místnůstka, kde je na řetězu obří krysa s neobvykle zdobeným obojkem opleteným různobarevnými pentlemi. Tato krysa je skřítkův mazal a hlídač, jmenuje se Boris. Sakrifix ho občas používá k zapřažení do vozíku, když potřebuje přemístit např. sudy s barvou. Boris na nezvané hosty s největší pravděpodobností zaútočí. Pokud postavy hráčů nehodhlají při pátrání bezhlavě vybíjet vše živé v dosahu svých zbraní, mohou si povšimnout, že řetěz krysu omezuje v pohybu a tentokrát je zajištěný nakrátko, takže by se kolem Borise s jistým nepohodlím dalo protáhnout těsně při levé stěně dál do chodeb nory.
2. Dlouhá chodba vede k zapáchající místnůstce. Ano správně je to záchod - dřevěné prkýnko je nad pět metrů hlubokou jámou. Navíc je tato místnost přímo spojená s latrínou na povrchu, takže tady máme druhý vchod do skřítkovy nory - no ale kdo by lezl do latriny.
3. Místnost, kde se na zemi povaluje spousta náradí: síto, krumpáč, pytle. Vypadá to, jakoby někdo kopal do stěny a snažil se přes síto prosít zvláštní prášek, kterého je tu opravdu spousta. Je to prášek (kamenec), pomocí něhož Sakrifix vyrábí barvu.
4. Tady jsou pouze sudy s vínem, vodou, medovinou - skřítkova nálevna.
5. Kuchyňka je vybavena krbem vyhloubeným ve stěně místnosti, který ústí někam na povrch. Vedle něj jsou do zdi zabudovány všelijaké roury vedoucí až do srubu na palouku. Pomocí nich skřítek straší nevídané návštěvníky srubu. Slouží mu jednak k odposlechu a jednak pomocí nich dokáže do srubu vydávat hrozivé zvuky a mluvit k návštěvníkům, popřípadě skrz ně vypouštět do srubu dým. Dále lze v kuchyňce nalézt v postranních policích různé kuchyňské potřeby- nože, vařečky, pánvičky... Dále koření všeho druhu a nějaké jídlo.
6. Koupelna je od chodby oddělena pouze shrnovacím závěsem. Je zde pouze kád' na vodu a nějaká mýdla a voňavky. V rohu je malinkaté jezírko, napájené zřejmě podzemní řekou.
7. Útulná místnůstka slouží jako obývací. Vedou z ní dva východy, popř. vchody. Na zemi leží barevný koberec a u stěny postýlka s nebesy. Uprostřed je stůl s pohodlným křesílkem. Po stranách police. U postele leží pobitá truhla, ve které jsou různé flakónky, lektvary a přísady do lektvarů a několik svítek. Na stole je položen skřítkův deník. Do něj si zaznamenává v podstatě vše důležité. Díky své skleróze zapomíná na spousta věcí a deník je jeho druhou pamětí. V deníku mohou postavy nalézt také mapku, která je nasměruje k Sakrifixově barvíně a místu předání. Celý deník je psán v jazyce skřítků, ale pomocí nějakého překládacího kouzla jej mohou postavy přečíst.



Dračí Hlídka

hra na hrádky



Sakrifixova barvírna:

O tomto místě nemá kromě samotného Sakrifixe nikdo ani tušení. Místo leží zhruba jihozápadně od skřítkovy nory. Vchod je maskován v dutině starého uschlého stromu s rozeklanou korunou. Uvnitř je připraven provazový žebřík vedoucí do podzemí. Pod povrchem se nachází menší jeskynní komplex. Zvláštností těchto jeskyní je to, že stěny jsou porostlé zvláštním druhem mechu, který ve tmě vydává slabou zelenkavou záři. Takže prakticky tu není potřeba svítit a postavy se budou moci bez problémů pohybovat bez použití pochodní či luceren. Jeskyně jsou dostatečně prostorné, tudíž se tu může bez problémů pohybovat postava jakékoli velikosti. Drobné potíže by mohly mít pouze Céčka u samotného vchodu.



Ve vstupní místnosti je kromě žebříku také kladka, pomocí níž dostává skřítek těžší věci na povrch. Z místnosti vede široká lávka. Ta je tu postavena kvůli zhruba deset sáhů široké propasti. Propast je asi pět sáhů hluboká a jejím dnem protéká podzemní říčka. Lávka slouží rovněž jako past. Pokud není předtím zataženo za skrytou páčku ve vstupní místnosti, tak se lávka díky otočnému mechanismu převrátí a ten, kdo po ní šel, spadne na dno propasti (past obr~6~nic/pád). Samo dno je z větší části pokryto bahnem a Sakrifix tu vylévá zbytky barev a různé splašky. Tudíž je velká možnost, že padající osoba pád přežije bez větší újmy, ale zato značně zaneřáděná. Lávka vede do velmi prostorné místnosti. Tady je hlavní část celé barvírny. Zde Sakrifix provádí své experimenty. Je tu několik přírodních nádržek, ve kterých se nachází barevná kapalina. Všude kolem je hrozný nepořádek, válí se tu vědra, prázdné pytle, bedny, nějaké nářadí, láhve. Po zemi je místy rozsypan barevný prášek. Je tu i několik sudů naplněných barvou a velká kád' s vodou. Z místnosti vede pouze jedna chodba přehrazená provizorními dřevěnými dvířky. Před dveřmi leží na zemi několik kbelíků s netopýřím trusem a jeden s neznámou zápachající tekutinou a v ní ponořenou štětkou. Takhle odporne páchnoucí směs odpuzuje netopýry. Sakrifix se jí potírá vždy, když jde nasbírat netopýří trus (používá ho jako přísadu při výrobě barvy), aby se tak vyvaroval případnému napadení. V místnosti za dveřmi je další, rozsáhlejší jeskyně, kde sídlí početné netopýří hejno. Pokud sem dobrodruhově vstoupí a hejno vyplaší, jistě zažijí horké chvíle. Jinak v rohu místnosti je malé jezírko. Jezírko lze podplavat a dostat se tak k výklenku, kde Sakrifix ukryl truhličku se svými nejcennějšími věcmi. Především tam ukrývá pergamen s návodem na výrobu své nesmírně kvalitní barvy. Takový návod by mohl být dobře zpeněžitelný a hodně cenný pro někoho, kdo se v tomto oboru pohybuje. Nutno dodat, že návod je psán skřítcím písmem, tudíž jej bude nutné prvně přeložit (záleží na tobě zda pergamen bude chráněn i magicky a prosté kouzlo „přelož“ na něj nebude fungovat, ale já myslím, že už pouhé nalezení truhličky je dostatečně náročným úkolem). Další obsah truhličky nechám na tobě.

K barvírně může postavy dovést jedině Sakrifix, ale ten její existenci bude tajit do poslední chvíle. Družinu však může nasměrovat mapka z jeho deníku, kde je označena symbolem stromu s dutinou v kmeni.



Místo předání:

Místo kde probíhá výměnný obchod mezi Sakrifixem a barvířem Hubertem. Nachází se něco přes hodinu chůze od Lukové a necelou půlhodinu jižně od Vrzalova srubu. Vede k němu úzká lesní pěšina vyšlapaná místní zvěří. Po ní také Hubert přijíždí se svým vozíkem. Samotné místo nevypadá nijak zvláštně. Malá mýtinka s několika padlými stromy, houštinou kapradí a vysokou trávou. Uprostřed mýtiny je velký bílý kámen. Po pečlivějším ohledání okolí kamene lze nalézt zamaskovanou, asi metr hlubokou jámu. V ní nebude kromě hmyzu nic zvláštního. Možná nějaké barevné fleky - pozůstatek po barvě, které tu kousek ukápl. Pokud se tu postavy objeví zrovna v úplňkovou noc výměny, mohou v jámě objevit směňované zboží. Družina se o místě může dovědět buďto přímo od barvíře, popř. jeho sledováním, nebo také podle mapky v Sakrifixově deníku.

9. Realie světa a užitečné tipy

vesnice - Luková
místní říčka - Lužná
název hospody - Krčma u Hubeného obra

vesnice v blízkém okolí: Buková, Mlaty, Jírovec

dívčí jména:

Rozmarýna
Lojzička
Theodora
Stará Pivníčková
Stará Kozelková

mužská jména:

Arnošt
Jenda
Jůra
Břuch
starý Dekl
starý Věncek

Názvy bylin a hub vhodných k léčení nepovedených kouzel. Případně zapuzení dotěrných parazitů.:

Kozlík, Pyskyřík, Ptačinec, Medvědí česnek, Rozrazil, atd...





10. Slovo závěrem

Doufáme, že se u hraní tohoto dobrodružství pobavíš minimálně stejně dobře, jako kdysi autor se svou družinou, a též my při korekcích jeho poznámek do použitelné podoby. 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!



© 2017 Roman „Aramir“ Dvořáček

Korektury: Petr Pret Vařeka

Grafika obálky: Ondřej Hrdina

Mapy: Lukáš Bunny Králík

Všechna práva vyhrazena

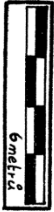
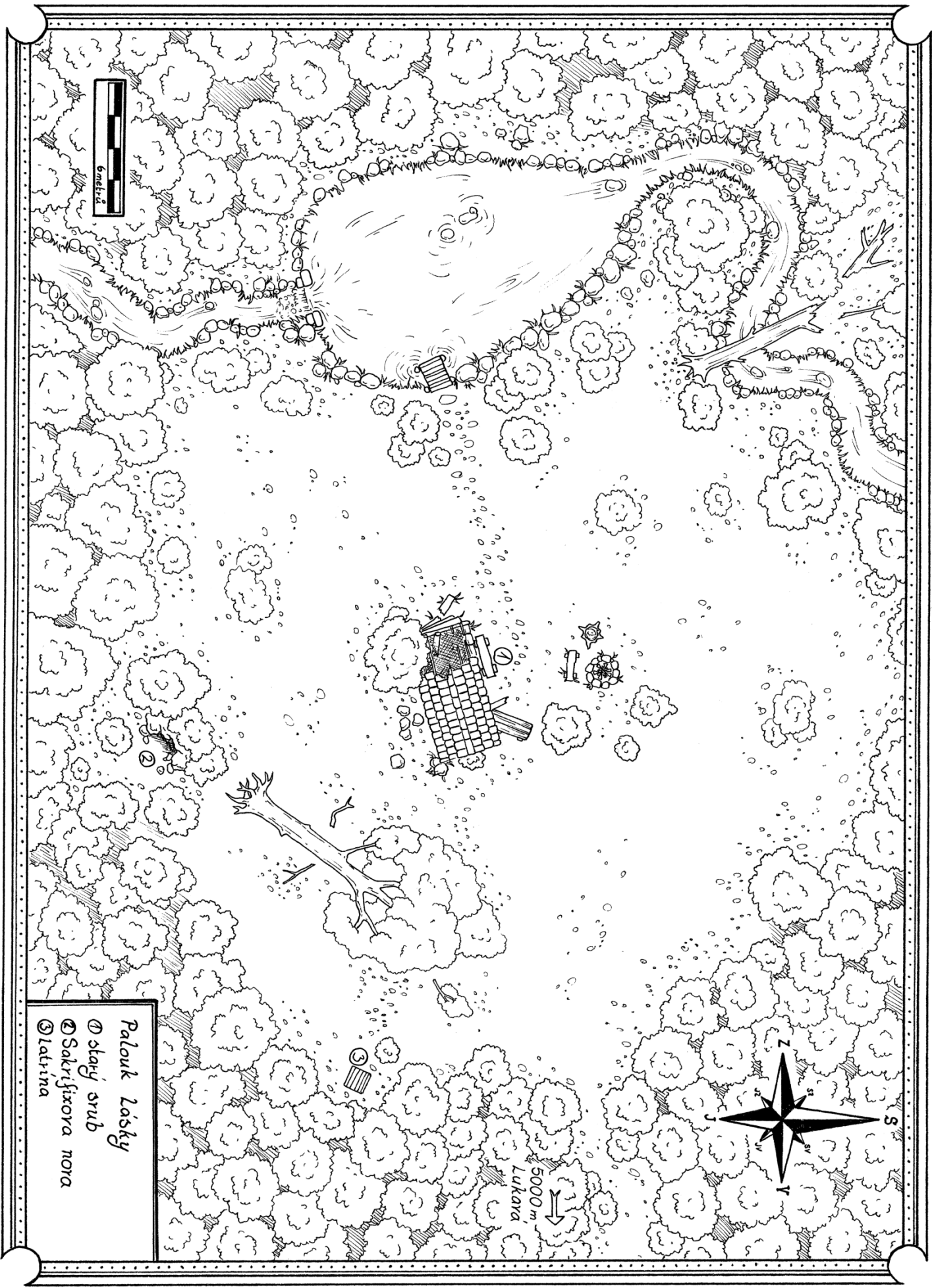
Toto dobrodružství je výhradním autorským dílem výše uvedeného autora.

Grafika obálky, obsahu, stejně jako šablona příběhu je vlastnictvím společnosti BlackTower a jednotlivých autorů kreseb. Všechny tyto materiály spadají pod režim ochrany autorských práv.

*Vzhledem k výše uvedenému **není povoleno** umisťovat toto dobrodružství, ani jeho fragmenty, na jiných portálech či uložistiích.*

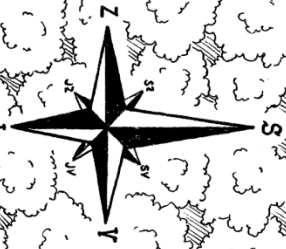
Původní zdroj byl upraven do podoby příručky, která je umístěna na portálu www.DraciHlidka.cz

***Je povoleno** volné stahování a použití ke hře, za podmínky zachování informací o autorovi a také o portálu Dračí Hlídkka.*



6 meters

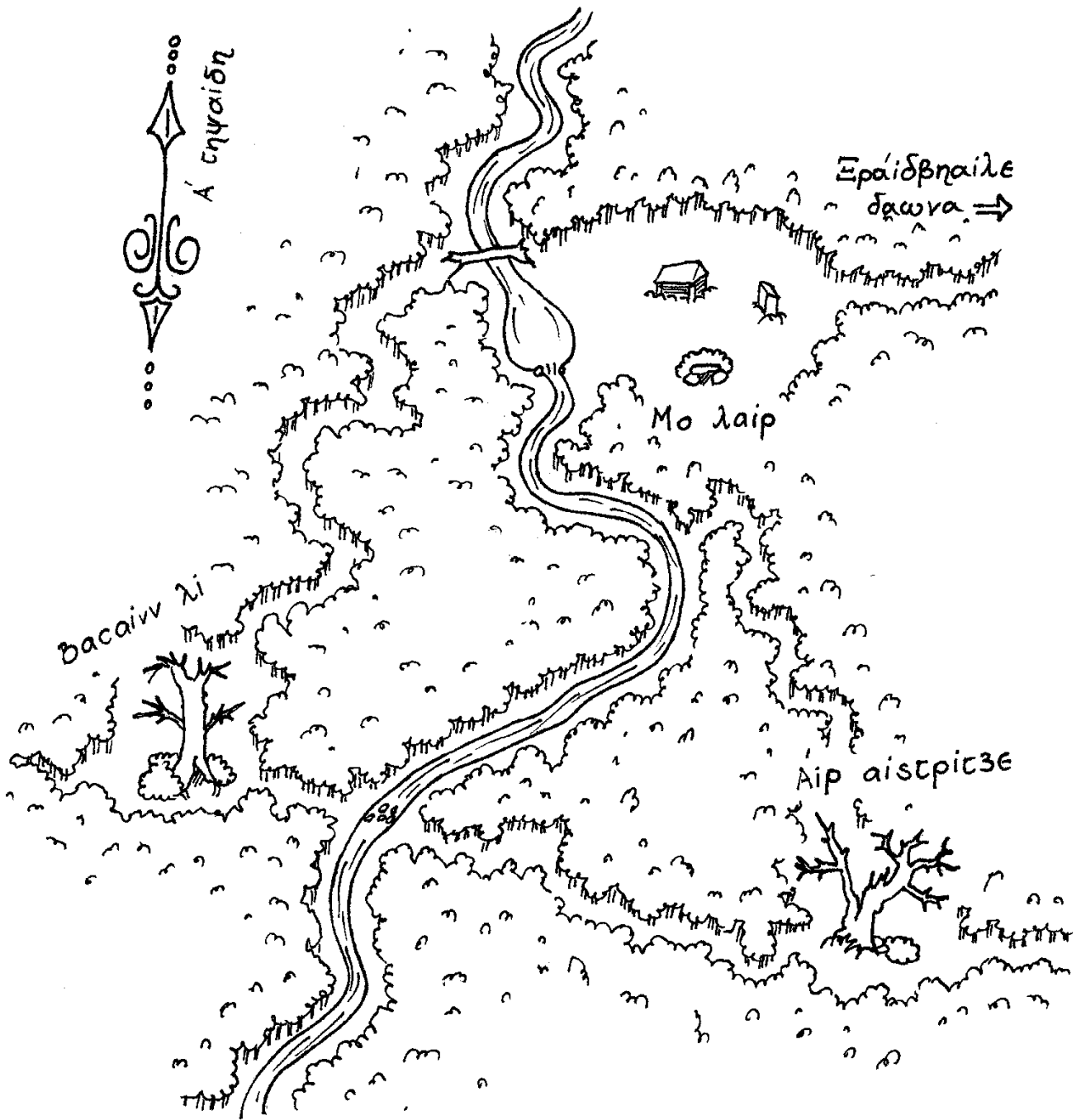
- Palouk Lasky
- ① stary srub
 - ② Sakrifisiora nora
 - ③ latrina



5000 m,
Lukaya



Sakrifixûv pláneĸ



Následující plánky jsou určeny **výhradně pro vypravěče**. Je vhodné, aby si hráči vytvářeli své vlastní mapy postupně podle aktuálního vývoje příběhu.

