

Dračí Hlídka

hra na hrdiny

ČERNÁ KOVADLINA

AUTOR PŘÍBĚHU
CTIBOR "KORHUL" BRANČÍK



Dračí Hlídku

hra na hráiny



Žánr a náročnost

Toto dobrodružství od autora Ctibora „Korhula“ Brančíka bylo upraveno pro Dračí Hlídku. Lze ho však použít i pro DrD, D&D a další fantasy hry.

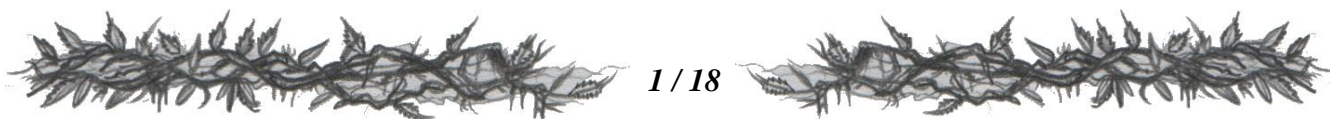
Herní žánr: „Černá kovadlina“ je příjemně se rozvíjející příběh poutníků, kteří se dostali na panství Tibora z Vřesové. Právě včas na slavnosti Slunovratu. Družina ve dvou krátkých navazujících příbězích sleduje dění kolem zemana Tibora, snaží se pro něj zjistit informace o skupince trpaslíků, kteří nedávno přicestovali do kraje a nějak s nimi naložit.

Obtížnost: Dobrodružství je navrženo pro sehranou družinu (hráči středně pokročilí), která ráda pátrá a nebojí se postavit prvnímú stínu, který na ně vybafne. Co nemá družina dobrodruhů na výši úrovně a životaschopnosti, na to může vyzrát týmovým duchem. Příběh lze jednoduše upravit pro menší počet hráčů než je očekávaná sestava.

Celková herní doba	středně dlouhé 6-8 h
Očekávaná sestava	4-5 postav na 3 úrovni (hráči středně pokročilí)
Lokace	hory a lesy, zemanova tvrz
Roční období	zimní slunovrat

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
2. Úvod pro družinu
3. Aktuální situace
4. Časová osa událostí
5. Předpokládaný průběh dobrodružství
6. Místa a lokace
7. Cizí postavy (NPC) a nestvůry
8. Dodatečné informace
9. Užitečná jména
10. Slovo závěrem
11. Mapy

1. Příběh v kostce

Družina přichází do vsky Desetiolší, kde se před večerem ubytuje. Druhého dne zrána, o svátku zimního Slunovratu, se družina spolu s procesím asi o 100 lidech vydá na horu Svatyni, kam ponесou skromné obětiny bohu Žírnovi. Protože je cesta namáhavá, začne se procesí trhat na menší skupinky. Toho využijí hladoví hejkalové a některou z menších skupin napadnou. Družina hráčů se zúčastní boje a je již jen na hráčích, zda se vydají po stopách hejkalů nebo zůstanou s procesím a budou ho chránit po zbytek cesty. Po obřadu na hoře Svatyni a zpáteční cestě, se ve vsi všichni dozvědí, že zde zbytek hejkalů vyraboval statky. Dobrodruzi se mohou pokusit najít rabující hejkaly a drobně si přivydělat. Za 10 a více hlav hejkalů mohou od zemana dostat odměnu.

Zatímco se dobrodruzi zotavují z bojůvek s hejkaly, zjistí, že do kraje přicestovala tříčlenná družina trpaslíků. Zeman je zvědavý, co tu pohledávají. Proto pozve dobrodruhy i trpaslíky na večeři k sobě na tvrz. Na této večeři mohou dobrodruzi zjistit, že trpaslíci pátrají po památce svých předků, kteří kdysi na úbočí Jezerní hory žili. Zeman pověří družinu doprovázením trpaslíků a zároveň je jmenuje svými špehy. Na Jezerní hoře zjistí, že starý lom je znovu obydlený a velké dědictví trpaslíků, Černá kovadlina, je možná využívána novými obyvateli. Je jen na hráčích, kudy se bude příběh vyvíjet a jaký bude závěr dobrodružství.





2. Úvod pro družinu (aneb co přečíst hráčům)

Vystoupali jste za Vítkem další kopec. Tenhle klučina je jako průvodce opravdovým pomocníkem. Šplhá po místních kopcích jako horská koza. Ačkoli je tak mlád, vyrovnal by se nejednomu otrlému dobrodruhu a cestovateli. Vítek chvíli hledí do kraje, ve kterém vám již všechny kopečky přijdou stejné. Jen sem tam stojí stavba odlišující tento výhled od podobného výhledu před hodinou.

Tuhle štreku vám byl dlužen čert. Kolik dní se už táhnete zapomenutou kopcovitou krajinou, abyste došli... Kam? Do ještě větší díry, než včera!

Z chmurného rozpoložení vás vytrhne hošíkův nadšený hlásek: „Támhle, tam to je!“ Chlapec píchá prstem do prázdna před sebou, ukazuje mezi kopečky před vámi a otáčí se po posledních loudalech, aby se ujistil, že i oni slyší tu báječnou novinu. Jako by vám do žil nalil hrnek čerstvé energie. Tentokrát stačila jen chvilka oddechu, protáhnout se na kopci a pohledět na vísku v údolí před vámi.

„Pojďte, za chvíli se bude smrákat. Už jenom sejdemo dolů...“, konec slov přehluší sesuv kamínků, jak si to Vítek napůl šlape a napůl jede z kopce dolů.

Desetiolší. Konečně.

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

V panství zemana Tibora z Vřesové je vše přichystané na nadcházející Slunovrat a pouť na horu Svatyni, kde bude slavnostně předána obětina na smír bohu Žírnovi. Z celé země se scházejí vesničané a poutníci, aby se ráno mohli účastnit procesí.

Zeman Tibor je dobrý panovník a obává se, že takové množství lidí napadnou hejkalové, kteří sídlí v nedalekých lesích, Ti v zimě strádají hlady a tak se vydávají do údolí a snaží se ukořistit nějakou potravu u lidí. A průvod ponese nemalé množství. Zeman se tedy snaží najmout dobrodruhy či pocestné, kteří by si na hejkaly troufli. Slibuje odměnu ve zlatých.

4. Časová osa událostí

DEN 0 Na večer chod družiny do Desetiolší a ubytování v hostinci, setkání s knězem a vesničany v hospodě – Svátek Slunovratu

DEN 1 Příjezd zemana Tibora z Vřesové, Procesí, Napadení hejkaly, Obřad, Vyrabované statky

DEN 4 Trpaslíci na dohled

DEN 5 Večeře na tvrzi Tibora z Vřesové, Gustafsonův odkaz

DEN 6 Výprava k jezeru (2 dny)

DEN 8 Zamrzlý trpaslík, v noci Bludičky

DEN 9 Jezerní hora, Černá kovadlina, Rozhodnutí a závěr hry





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

Proč se postavy mohou vydat do tohoto zapadlého kraje:

- Postavy doprovází kněz, který na místní svatyni bude provádět obřad obětování za zdar místních lidí v následujícím roce. Kněz jim může nabídnout například vytvoření amuletů a jejich nabití ve Svatyni.
- Zeman vypsal odměnu na okamžitou likvidaci hejkalů v okolí, protože tuhá zima udeřila a hejkalové přepadají usedlosti a kradou lidem zásoby. Postavy mohou potkat vesničana nebo zemanova posla, který se o této možnosti zmíní.

Svátek Slunovratu

Ať už tedy je motivace postav jakákoli, především se přišli zúčastnit procesí, které ponese skromné obětiny na horu Svatyni. Kněz Gorazd, který obřad provede, kvůli tomu dorazil až z Malé Vody. Místními je velmi vážen. Po svém příchodu jej vesničané obskakují, sdělují mu, jaké oběti přichystali a žádají jej o požehnání pro sebe, své rodiny a hospodářství.

Pokud by snad měly postavy tendenci se obřadu nezúčastnit, nebo alespoň nepodarovat něco málo k vykonání oběti (kněz přijme i peníze), budou u něj v nepřízni a ani místní se k nim nebudou chovat příliš přátelsky.

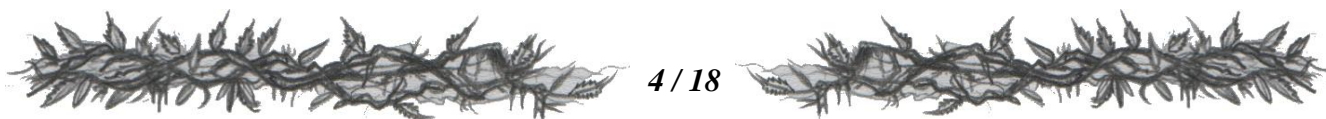
- **VOLITELNÉ** Ten kdo alespoň nějakou obět' daruje, tomu kněz nabídne vytvoření a nabití ochranného amuletu.

DEN 0

Příjezd kněze Gorazda

Začalo se už smrákat a hospoda v Desetiolší se pomalu začala plnit. Sledoval postavičky, které probíhaly přes náves. Zabalený v kožešinách, které ho dělaly dvakrát větším, ztěžka oddechoval. Všude sněžilo a cesta do posledního stoupání byla po celodenním pochodu namáhavá. „Za chvíli už ale budeš, Gorazde, pěkně v suchu u pohárku medoviny. Osušíš se, smeteš sníh z vousů a namočíš si svoje staré kosti do džberu s horkou vodou.“ Zvedl se a jakoby za sebou neměl celodenní pochod, energicky vykročil směrem k rozžhajícím se světlům v oknech.

V případě, že se dobrodruzi pokusí dostat na tvrz a setkat se zemanem kvůli odměně za zabití hejkalů dřív, než dorazí do Desetiolší, zeman jim však vzkáže, že se právě tam s nimi setká v den slunovratu, protože se sám chce vydat na obřad obětování. Družina se ubytuje v Desetiolší v hospodě, kde je také kněz Gorazd. V průběhu večera budou místní diskutovat nad tím, kudy se vlastně zítra vydají na horu. Ze severní strany, kudy se obvykle chodí, hrozí nebezpečí laviny, protože napadalo hodně nového sněhu na ten starý, zledovatělý. Z jižní strany však zase hrozí, že procesí bude napadeno hejkaly, protože cesta vede kolem lesa. Diví lesní mužové si určitě nenechají ujít příležitost ukořistit něco na přilepšenou v tuhé zimě.





DEN 1

Příjezd zemana Tibora z Vřesové

Druhý den ráno dorazí zeman Tibor z Vřesové, krátce pohovoří s postavami, které budou pravděpodobně cizinci v tomto kraji. V případě, že dobrodruzi projeví zájem o odměnu za zabití hejkalů, zeman s nimi domluví podmínky. Za hlavu alespoň deseti hejkalů předá dobrodruhům dohodnutou odměnu. V této fázi nebude zeman přístupný nějakému velkému smlouvání. O jakékoliv záloze už vůbec nebude chtít mluvit, vždyť hejkalové pravděpodobně napadnou procesí mířící na Svatyni.

Procesí

Procesí se začalo shromažďovat u obecní studny a kněz Gorazd vítal všechny, kdo se rozhodli dnes vypravit na horu. Oproti věerejšku se pěkně vyčasil a čerstvý sníh chrupkal pod nohama. V tom se ozvalo zaržání koní a v úvozu se objevili jezdci na koních. „Budte zdrav, pane“, pozdravili vesničané zemana, když přijel až k nim a poklonili se mu. Zeman jim pozdrav opětoval zdvořilým úsměvem a popřál statkářům dobrého dne. Přivítal se také s knězem. Oproti němu působil mladě, ačkoli pár vrásek už na tváři také měl a několik šedivých vlasů mu vykukovalo zpod kožešinové čapky. „Jimrama už znáte, Gorazde, že? A copak nemáte v chrámu někoho mladšího, aby se vydal do mrazu místo vás?“, počastoval ho přátelsky. „Nuže, jen si dáme koně do stáje a můžeme vyrazit!“

Hned vedle zemana jede na koni jeho syn a dědic panství. Při příjezdu se pozdravil s některými hochy z místní chasy a hodil očkem po místních děvčatech, která se začala chichotat ve svém hloučku. To už mu ale otec poručil, aby zavedl svého koně do stáje a moc se nezdržoval plkáním. „Tak tak“, řekl Gorazd, „mládí ještě neví, jak důležité je ctít tradice a světit svátky. Ale jednou z něj bude dobrý pán tohoto údolí.“

Sám zeman Tibor se na kopec vypraví pěšky v doprovodu své družiny, která čítá osm mužů včetně jeho syna Jimrama. Muži jsou ozbrojeni tesáky, sekerami a třemi krátkými loveckými luky. Procesí se patrně nakonec rozhodne jít cestou přes les (ačkoli postavy se mohou pokusit vesničany přemluvit na cestu, kterou sami budou považovat za lepší) a ubránit se hejkalům, pokud by je napadli. Za tím účelem si chlapi vezmou do ruky sekery, praky a další zbraně na obranu.

V procesí půjde kromě starých a nejmenších dětí veškeré obyvatelstvo ze tří vsí z okolí a procesí tak bude čítat kolem 100 členů. Každý poutník s sebou ponese obětiny v podobě polních plodin a jídla.

Napadení hejkaly

Protože cesta je namáhavá, začne se procesí postupně trhat na menší skupinky. Toho využijí hejkalové a některou z menších skupin napadnou. Jejich cílem nebude zabíjet poutníky, ale ukořistit co nejvíce potravin. Případně mohou unést nějaké děvče. Postavám by měla být dána příležitost zúčastnit se boje alespoň tak, aby viděly hejkaly prchat a mohly se pohodlně pustit po jejich stopách. Jako doprovod s nimi může jít zemanův syn a tři lidé z jeho družiny. Unesenou dívku naleznou po cestě. Pokud se postavy pustí dál do pronásledování, mohou objevit po cca dvouhodinovém pochodu sídliště hejkalů v lesní jeskyni. Bude jich zde však „jen“ desítka. Dobrodruzi posílení zemanskou družinou by si s nimi mohli snadno poradit.





Obřad

Cestou zpět mohou dobrodruzi buď zamířit na horu a být svědky obřadu obětování, nebo se vrátit zpět do vsi.

- **VOLITELNÉ** Pokud bude chuť ozvláštnit cestu zpět, mohou se vesničané rozhodnout, že se vydají zpět druhou cestou a PJ může nechat na průvod nebo družinu spadnout lavinu. Postavám pak může dát možnost zachránit například zemana ze závalu (kněz zůstane v chatrči nahoře, aby dokončil rituály).

Vyrabované statky

Po návratu do vesnice se pak všichni dozvědí, že Záhnanice a Desetiolší napadnul zbytek tlupy hejkalů a vyraboval statky. Všude bude po jejich řádění nepořádek. Hejkalové odnesou potraviny, několik vesničanů od nich může být doškrábáno a je možné, že se hejkalům podaří zabít a odnést i nějaký menší dobytek.

- **VOLITELNÉ** Bude jen na postavách, zda se vydají po jejich stopách, které je zavedou na jejich původní sídlo. Pokud jej před tím dobrodruzi vybili, je možné, že se hejkalové přesunou jinam. Každopádně pokud postavy zabijí alespoň 10 hejkalů, mohou navštívit zemana a ten jim vyplatí slíbenou odměnu. Nabídne jim také, aby se zotavili u něj na tvrzi (což postavy, které získají nějaké jizvy jistě rády přijmou).

DEN 4

Trpaslíci na dohled

Družina se jistě bude potřebovat pár dní zotavit, pokud bude souboj jen trochu náročný. Zeman je může pozvat i k sobě na tvrz, nebo mohou být dál ubytovaní v hostinci v Desetiolší. Zeman si družinu pozve v DEN 4 k sobě a projedná s nimi následující záležitost. Hned po slunovratu dorazila do kraje podivná družina tří trpaslíků. Družina se o nich samozřejmě může dozvědět od vesničanů již předem. Ubytovali se až v Záhnanicích u statkáře Švestky a den co den brousí po kopcích na severu panství. Zeman by samozřejmě rád věděl, co mají za lubem a co hledají. Případný nález železa nebo snad stříbra by jeho panství určitě pozvedl, a tak by rád věděl, na čem je a nenechal si ujít příležitost. Posílá proto trpaslíkům vzkaz, aby se dostavili na tvrz na večeri. Družinu (nebo její zástupce) zve taky k hostině. Pokud se situace příznivě rozvine, slíbí družině možnost spolupráce.

Trpaslíci pozvání přijmou a vzkáží nazpět, že dorazí druhého dne k večeru. To dává družině čas, aby se pokusila zjistit další informace, popřípadě setkala s trpaslíky ještě před hostinou.

Od obyvatel v Desetiolší a Záhnanicích se mohou dozvědět, že trpaslíci každý den ráno vyráží do hor, odkud se vrací se soumrakem. Vypadají, jakoby kraj docela znali a všem místům dávají vlastní pojmenování v trpasličtině.

Statkář Švestka se s postavami o trpaslicích nebude chtít moc bavit. Řekne jen, že mu platí za ubytování a zdrží se prý asi dva týdny. Pokud se postavy nějakým způsobem budou chtít proplížít na dvorek a zjistit, co dělají trpaslíci večer, mohou je zastihnout, jak statkáři Švestkovi vykládají své další plány po návštěvě tvrze. Vydají se k jezeru a k hoře Göstertind, v kraji známé jako Jezerní hora. Pokud se budou postavy opravdu snažit, mohou zaslechnout i náznaky o nějaké černé kovadlině.





Pokud se postavy pokusí setkat s trpaslíky přímo, budou muset brzy vstát a chytit je ještě v Záhnanicích. Mohou se je také pokusit stopovat v lese, což nebude nijak složité vzhledem k vrstvě sněhu, která všude leží.

Trpaslíci se s postavami nebudou moc chtít bavit. Pokud se postavy budou zmiňovat, že jednají ve jménu zemana, mohou tím ohrozit i účast trpaslíků na večeři, neboť ti ztratí důvěru. Pokud se jim podaří přece jen je přesvědčit, aby pustili nějaké informace, mohou se dozvědět, že trpaslíci pátrají v místních horách po nějakých nespecifikovaných památkách jejich rodiny.

DEN 5

Večeře na tvrzi Tibora z Vřesové

Tibor z Vřesové uvítá trpaslíky přátelsky a vystrojí jim bohatou hostinu. Bude však vidět, že trpaslíci se kontrolují, aby se příliš neopili a náhodou se nepodřekli. Budou se chovat docela chladně a na otázky odpovídat chladně. Hovořit bude hlavně Leif.

Po té se ale zeman rozhodne, že se pokusí na rovinu zjistit, po čem trpaslíci pátrají a začne jim předhazovat zemské regály a zákony. Všechny drahé kovy v dosahu 5 dní jízdy patří panství a pod správu zemského sněmu, a že on si je pohlídá.

To samozřejmě trpaslíky rozhněvá. Nejsou přece žádní zločinci a nepřišli do kraje cokoli zabírat. Jen pátrají po památkách na svoji rodinu, která kdysi žila na úbočí Göstertindu, tedy Jezerní hory. Erik nakonec navrhne, aby Leif povyprávěl historii jejich rodu.

Gustafsonův odkaz

Gustaf, zakladatel rodu Gustafsonů a praděd Leifův, přišel k hoře Göstertind před téměř třemi sty lety. Tehdy byly tyto končiny ještě pod vládou pomořanského krále, který zval mnoho osadníků, aby tyto kdysi neobydlené končiny probádali a zvelebili. Gustaf objevil Jezerní horu, která slibovala bohaté množství kamene dobrého k lámání. A tak se zde usadil se svou rodinou a začal lámat kámen, který byl použit na stavbu hradů na severní hranici i na stavbu chrámu v Malé Vodě. Když pak vládu nad Jezerní horou převzal Leifův děd a kámen už byl skoro vytěžen, začali pátrat po novém místě, kde by se usadili. Jenže v té době zrovna propukly nepokoje mezi lidmi na jihu, kteří se bouřili proti novým kněžským výnosům. Krajem jezerní hory tehdy prošlo mnoho uprchlíků, kteří mířili do Meziříčí. Co však bylo horší, že odtamtud vyhnali skřety, kteří tam sídlili od časů konců Velké války. A ti přišli k Jezerní hoře a vyhnali rodinu Gustafsonů z jejich lomu. Té noci, kdy skřeti napadli jejich sídlo, si sotva stihli zachránit holé životy a jen velmi málo ze svého jmění. Jejich děd padl a jeho syn, Leifův otec, byl ještě malý chlapec. Leif a jeho bratři se rozhodli po tolika letech vrátit na místo, aby našli ostatky svých předků a přenesli je do rodinné hrobky.

Nabídka trpaslíkům

Zeman příběhu uvěří, protože nějaké zkazky o tom, že trpaslíci dříve kraj obývali, se vedou. O lomu na Jezerní hoře se také ví. Přesto však nechce nechat jít trpaslíky samotné, co kdyby na onom příběhu bylo něco víc? Proto Leifovi nabídne, zda by nechtěl nějaký doprovod. Nabídka je však spíše příkazem, neboť pokud ji nepřijmou, bude je muset z panství vykázat. Doprovodem má být přirozeně družina. Ta samozřejmě nemusí úkol přijmout (pak bude z panství patrně vykázána i ona) nebo může chtít sledovat trpaslíky na vlastní pěst. To je však





část, kterou si musíte vymyslet sami. Toto dobrodružství se bude zabývat hlavně variantou, kdy se družina úkolu zhostí.

Trpaslíci si vyžádají čas na poradu mezi šesti očima, než se rozhodnou. Toho využije zeman a řekne družině, jaké jsou jeho záměry. Chce, aby pro něj družina trpaslíky špehovala. Dobrodruzi se mají nechat zavést na Jezerní horu a tam zjistit co nejvíc. Zvláště o tom, jestli je tam nějaké nerostné bohatství, trpasličí poklad nebo něco cenného. Pokud ano, mají za úkol trpaslíky dovést zpátky do tvrze. Odměnou jim bude podíl na případných cennostech. A ty se určitě v Jezerní hoře nachází, pokud je samozřejmě Leifův příběh pravdivý a místní povídačky taky. V lomu je totiž jeskyně, takže trpaslíci tu určitě taky dolovali. Po poradě trpaslíci souhlasí, že mezi sebe doprovod vezmou. Sdělí družině a zemanovi, že vyrazí druhého dne ráno a sejdou se za rozbřesku v Desetiolší před hostincem.

DEN 6

Výprava k jezeru (2 dny)

Trpaslíci přijdou v určený čas na místo setkání a celá výprava může vyrazit údolím potoka proti proudu. Cesta k jezeru bude díky zhoršenému terénu plnému závějí trvat asi dva dny. Cestu je možné znepříjemnit sesuvem laviny, kdy může dojít k zavalení některých méně obratných členů výpravy.

Po té, co dorazí ke břehům jezera, dovede je Leif na místo, kde se budou nacházet trosky základů již velmi dávno zbořené budovy. Leif vysvětlí, že šlo o rybářský domek, kde se lovily ryby pro obyvatele lomu.

DEN 8

Zamrzlý trpaslík

Pokud budou postavy stopovat v okolí, mohou nalézt několik dní staré stopy vedoucí z úbočí hory směrem na ledovou plochu jezera, kde budou končit ve zřejmě nedávno zamrzlém otvoru do ledu. Pokud odhrnou sníh z ledu, mohou spatřit, že pod ledem se nachází zamrzlá postava trpaslíka. Pravděpodobně ukáží svůj objev trpaslíkům. Ti popřou, že by dotyčného utopence znali. Postavy si snadno uvědomí, že tento trpaslík nebude jejich příbuzný. Gustafsonové navíc poznají, že nebožtík pochází nejspíš odněkud z východu Středohor (např. podle vzoru na čepeli nože, který drží ve zmrzlé zaťaté pěsti).

Bludičky

V noci nechte, aby se u tábořiště objevily bludičky, které se pokusí postavy nalákat na jezero. Zde bude v ledu díra vytvořená vodníkem, který se pokusí někoho za pomoci mámení světýlek stáhnout pod led. Vodník se však nepokusí někoho zabít za každou cenu a po první ráně se stáhne do hlubin. Nicméně může se pokusit nechat popraskat ledy pod celou družinou za pomoci magie vody. Mnohem závažnější bude hrozba prochladnutí nebo utonutí, pokud se lapená postava dostane pod ledový příkrov.





DEN 9

Jezerní hora

Po té co postavy toto setkání nějak přežijí, mohou se vydat na samotnou Jezerní horu. Lom leží na druhé straně od jezera, je tedy nutné celou horu obejít, což trvá nejméně půl dne. Stoupání je docela prudké. Už záhy se ukáže, že z místa, kde má ležet starý lom, stoupá několik proužků dýmu. Při průzkumu bude možné objevit, že lom je znovu obydlený. Na plošině před skalní stěnou se nachází několik polozemnic. Stromy kolem jsou pokácené a jejich dřevo je páleno v milířích. Hustý kouř se valí z pece, kterou trpaslíci identifikují jako tavírnu železa. Z otvoru ve skále také čas od času vyjde malá vousatá postava s vakem plným nadolované rudy. Jakmile ji vysype na hromadu, další skupinka rudu drtí a připravuje ke zpracování. Za tavnou pecí je už slušná hromádka hlušiny. Celkem se dá odhadnout, že v téhle havířské osadě žije asi 30 trpaslíků. A také lze s určitostí říct, že trpaslík zamrzlý v ledu byl jedním z nich.

Černá kovadlina

Ne nadarmo byl Gustaf Gustafson považován za dobrého kováře. Jeho umění bylo určité veliké a krom toho vlastnil Černou kovadlinu. Jemná ostří, zdobené čepele, to vše tvořil bez námahy a v neuvěřitelné rychlosti. Říká se, že kovadlina byla ukovaná z rudy vydolované ze samého srdce Středohor, zpod hory Hartskjöld.

Černá kovadlina má zvláštní vlastnost. Doba potřebná pro vyrobení na ní kovaném předmětu se zkracuje na polovinu.

Objev samozřejmě Leifa a jeho společnost rozladí, protože jde o nečekanou komplikaci v jejich plánu. Rozhodně neplánovali, že najdou tohle místo obydlené jiným rodem trpaslíků. Tady už je samozřejmě na místě uvést pravou motivaci Leifa a jeho společníků. Pravým cílem jejich výpravy, je dostat se do jejich bývalého dolu a najít zde Černou kovadlinu. Rodinný artefakt, který prý pomáhá každému kováři, aby dosáhl těch nejlepších výsledků.

Rozhodnutí a Závěr hry

Možných variant vývoje je nyní samozřejmě více a bude lepší, pokud další fakta přizpůsobíte vývoji dobrodružství a tomu, co vy sami považujete za logický vývoj.

- Trpaslíci, kteří nyní lom a důl obývají, vědí, že jsou zde vlastně načerno. Území patří Ostředku, ale oni vytěženou a přetavenou rudu pašují za hranice, protože Trpasličí království leží nedaleko. Je možné je tímto zastrašit nebo využít tuto informaci k vyjednávání? Jak zareagují cizinci, pokud se v táboře objeví zvěd nebo pokud se družina rozhodne pro otevřené vyjednávání? Pokusí se družinu a Leifa zajmout? Nebo se štajgr rozhodne, že se jich zbaví pomocí nějakého úkladu?
- Podle trpasličího zvykového práva je důl stále ve vlastnictví Gustaffsonů a podle různých značek to musí určitě jeho nynější obyvatelé vědět. Podaří se zkrotit Leifův a Svenův spravedlivý hněv nad takovým hrubým porušením zažitých tradic?
- Noví obyvatelé Černou kovadlinu určitě našli. Je ještě v táboře? V její nálezcí, k čemu se používá? Na jakém místě ji schovávají? Je střežena?
- Vyjeví Leif postavám příběh a vlastnosti Černé kovadliny? Usoudí, že bez jejich pomoci ji asi nezíská? Bude družině stačit odměna v podobě vykování kvalitních zbraní, nebo ne?





- Budou postavy loajální zemanovi nebo se připojí k Leifovi? Bude pro ně odměna ze strany trpaslíků lukrativní nebo se budou spíše snažit dodržet dané slovo?

VOLITELNÉ Pomoc při získání kovadliny

Pokud se postavy rozhodnou Leifovi pomoci při získání kovadliny, nebo se jí zmocnit sami, budou se muset vydat do tábora havířů. Tam je kovadlina umístěná v jedné z chatrčí, která patří předákovi celé osady. V celém okolí lomu vládne čilý ruch a nebude lehké se do něj vplížit. Nejlépe to půjde v noci, kdy bude většina trpaslíků po těžké dřině spát. Je však nutné počítat s hlídkami a také s tím, že nemálo z horníků bude mít schopnost vidět ve tmě.

Případné zvědy se horníci pokusí nejspíš zajmout a vyslýchat. Přímý boj bude kvůli jejich vysokému počtu asi značně nevýhodný a horníci budou v jeho případě poměrně nekompromisní. Erik se proto bude snažit navrhnout, aby se pokusili do tábora vplížit a kovadlinu nepozorovaně odnést. Leif to bude považovat za nečestné, ale jiné řešení ho nenapadne. Sven bude každopádně chtít, aby se pokusili důl nadobro zavalit. Aby v něm už nemohl dolovat nikdo, když to nebude rodina Gustafsonů. Postavy samozřejmě mohou navrhnout, že vyhnání současných obyvatel může zařídit zeman skrze svou vladařskou moc a Gustafsonové se potom mohou nastěhovat na jeho panství, budou-li chtít. Anebo postavy napadne nějaké lepší řešení? Pokusí se vyjednat vydání kovadliny za příslib, že se o hornické osadě nezmíní zemanovi? A bude jim to někdo věřit?

Kovadlina je velmi těžká. Jeden člověk ji sotva unese. Proplížit se s ní hornickým táborem bude velmi náročná zkouška. Stejně tak vláčení se s ní lesem plným sněhu. Je také nutné počítat s tím, že pokud horníci zjistí, že kovadlinu někdo ukradl, pokusí se zloděje vystopovat, dohnat a zajmout. Pokud však nedojde k nějaké krajní situaci, nebudou se pokoušet postavy zabít.



Jak dobrodružství skončí, to je samozřejmě věcí vývoje ve vaší konkrétní hře. Nebylo by správné vám podsouvat jakýkoli zamýšlený závěr. Je to na zodpovědnosti vás všech, jak případný příběh odehrát tak, abyste s ním byli spokojeni.





6. Místa a lokace *(všeobecný popis)*

Ostředek (územní celek)

Je kraj chudý a hornatý, obývaný výhradně lidmi. Je celý porostlý smíšenými lesy, v jejichž stínu zurčí horské bystřiny.

Panství Tibora z Vřesové

Obsahuje místa:

- Vřesová (vesnice)
- Desetiolší (vesnice)
- Záhnanice (vesnice)
- Mlýn
- Svatyně (hora)

Panství se rozkládá v údolí v kraji Ostředku pod správou zemana Tibora z Vřesové. Ten byl povýšen do zemanského stavu a bylo mu svěřeno osídlení právě tohoto údolí. Založil zde mlýn, tři vesnice (Vřesovou, Desetiolší a Záhnanice) a na hoře Svatyni místo, kde je uctíván bůh Žirn, patron zdejšího kraje.

Jezerní hora a Bílý potok

Jezerní hora se tyčí nad jezerem, které je jeden a půl dne cesty z Desetiolší na severovýchod, podél Bílého potoka. Za ní už leží Meziříčí. Na severním úbočí Jezerní hory je však stále starý zarostlý lom a důl. Kde se tu vzal, nikdo neví. Tibor z Vřesové však tuší, že by bylo bláhové ho neprozkoumat a zjistit, zda by Jezerní hora nevydala něco ze svého nerostného bohatství. Nebo snad nějaký zapomenutý poklad?

Meziříčí (územní celek)

Do tohoto kraje se jen tak někdo nevydává, protože je v této zemi jen divočina a pár osad lidí. Je to kraj neprozkoumaný, příliš se toho o něm neví.





7. Cizí postavy (NPC) a nestvůry

Gorazd, kněz boha Žírna

Věk : 62

Rasa : člověk

Popis: Vousatý stařec, oblečený v kožešinách, má rád medovinu. Kněz chrámu boha Žírna v Malé Vodě. Osoba laskavá a vstřícná.

Do Desetiolší přijel odvést průvod na horu Svatyni, kde provede obřad k uctění boha Žírna. Ten má za drobnou obětinu být kraji a lidem nakloněn na další rok.

Bůh Žirn

Původně je především bohem úrody, plodnosti a hojnosti. Později se však stal také bohem síly a ochráncem bojovníků.

Jeho symbolem je slunce, obilný klas, roh s medovinou a také meč. Zobrazován bývá jako silný muž svlečený do půli těla s některým z výše zmíněných symbolů.

Kněží Žírna mívají největší vliv a jsou nejlépe majetkově zajištěni. Chrámy tohoto boha mají totiž ve většině zemí privilegia výběru daní a dávek po žních, které pak rozdělují ostatním svatyním. Uctívání boha se děje obětováním úrody, zvířat a chleba.

Zeman Tibor z Vřesové

Věk: 36

Rasa: člověk

Popis: Na čele má již pár vrásek, zpod kožené čapky vykukuje pár šedých vlasů. Vstřícný a vcelku laskavý. Zkušený v boji s tesákem.

Vůdce skupiny, znalý svého panství a činnosti spojených s vládnutím v něm.

Členové družiny zemana Tibora

Herbert, Arnošt, Kazimír, Roland, Mojmír, Eduard, Nácek, Jimram

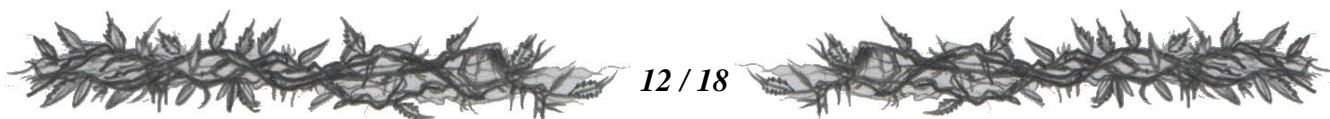
8 mužů včetně syna Jimrama zběhlo v boji s tesáky a luky

Jimram z Vřesové

Věk: 17

Rasa: člověk

Syn Zemana Tibora. Zkušený v boji s krátkým lukem.





Leif Gustafson

Věk: 89

Rasa: trpaslík

Ostatní: vůdce skupiny

Je nejstarší z bratrů a vede celou výpravu. Má dlouhý, již značně prošedlý vous. Ačkoli dle tváře je jasné, že je mu již mnoho let, tak z toho jak mluví a jakým pronikavým pohledem častuje své okolí, se dá usuzovat, že sám se rozhodně necítí jako nějaký politováníhodný stařec. Jedná zpříma a je vidět, že to, co říká, myslí vždy vážně. Je zvyklý rozhodovat o začátku, pokračování a konci rozhovoru. Jako zkušený řemeslník a obchodník se nenechá jen tak obalamutit. Zná všechny kopce v okolí a jejich trpasličí názvy. Váží si každého, kdo zná trpasličí tradice, pověsti a zvyky. Sám dokáže vyprávět mnoho hrdinských trpasličích příběhů, pověstí i pohádek.

Erik Gustafson

Věk : 77

Rasa: trpaslík

Ostatní: umí vyjednávat a obchodovat, hledá možnost kompromisu i tam, kde by jiní již viděli jednání za uzavřené.

Je druhým nejstarším z bratrů, ale vypadá z nich nejmladší. Je to tím, že se věnuje hlavně obchodu s kovanými výrobky jeho bratrů a tudíž nepracuje tak těžce, jako oni. I přesto je však jeho tvář ošlehaná, protože je velmi zcestovalý. Obchodnické řemeslo ho naučilo umění kompromisu a vyjednávání. Tam, kde Leif bude neústupný, on ještě bude umět své bratry přesvědčit a najít cestu ke kompromisu. To ovšem neznamená, že by byl ochoten jakkoli slevit z hlavního cíle jejich výpravy nebo snad zradit Leifa a Erika. Bratři drží spolu. A to i přesto, že nejstarší Leif je terčem vtípků obou svých společníků.

Sven Gustafson

Věk : 45

Rasa: trpaslík

Ostatní: umí pracovat se železem, stejně jako s magickými runami

Nejmladší z bratrů Gustaffsonů je černovlasý trpaslík sveřepého vzhledu. Sven je od obou bratrů věkově nejvzdálenější. V době, kdy se oni začali věnovat řemeslu, byl on ještě chlapec. Vždy se snažil svým bratrům vyrovnat, zvláště Erikovi. A tak se také stalo. Sven je lepším kovářem než on a jsou to právě jeho výrobky, které se nejvíc prodávají. Je tomu díky magickým runám, kterým se naučil od příbuzných skrze svoji matku. Jako jediný z rodiny od ní také zdědil schopnost dobře vidět ve tmě. Řemeslo je jeho život a na tuhle výpravu se vydal hlavně z loajality ke svému staršímu bratrovi, než že by ho zajímalo dávno ztracené dědictví. Už se proto těší, až bude zpátky ve své začouzené a teplé kovárně.



Alrik

Věk : 53

Rasa: trpaslík

Ostatní: Předák

Jeho úkolem je vést hornickou osadu a dodávat rudu do Trpasličího království. Ví, že jakmile osadu objeví někdo z obyvatel kraje, mohou si sbalit fídlátka. Proto je ostražitý, staví hlídky, zastavuje stavbu, pokud vane nepříznivý vítr a podobně. Každý měsíc čeká na karavanu, která přiveze potraviny a odveze vytavené železo.

Trpasličí horník

„Ještě, že je zdejší žíla tak bohatá. Trmáčet se sem, založit úplně nový důl a riskovat přitom, že nás tu objeví? No to by byl poprask! Na to radši nemyslet, rychle natěžit, co se dá a pak zase zpátky dom.“

Hejkal

Hejkalové žijí ve větších skupinách, v lesní jeskyni, kde jsou před běžným pocestným skryti. Potravu si obvykle nasbírají v lese, v krutých zimách jsou nuceni se vydat na lup i do lidských osad. Nejsou to zabijáci a do boje se nehrnou.

Vodník

Prachsprostý šibal, který má radost z každého, kdo se mu lapí do léčky a nechá se zlákat Bludičkami. Ty zavedou pocestné k jezeru, na jehož ledě připravil vodník v ledu díru. Vodník není bojovný typ, pokud na něj postavy zaútočí, stáhne se pod vodu.

Bludičky

Mámivá noční světélka, která se snaží po dobrém i nedobřem dostat postavy tam, kam chtějí. Mohou jim tancovat v zajímavých obrazcích nebo se snaží na postavy použít nátlak, pokud se jich bude někdo bát.



8. Dodatečné informace

Trpaslíci

Trpaslíci mají ve vínku manuální zručnost, která je předurčuje k výkonu prakticky všech řemesel, zvláště těch, kde využijí také svoji vrozenou sílu. Trpaslíci jsou tedy známí především jako horníci, kováři, kameníci a tesaři.

Povahové rysy, hodnoty

Trpaslíky charakterizuje nejvíce stálost, čestnost, smysl pro poctivost, ale také konzervativnost až zpátečnictví, strach ze změn, majetnickost, neústupnost, zásadovost a často až přehnaný smysl pro povinnost.

Mezi ostatními národy se o trpaslících říká, že jsou snad chamtiví, že pro zlato a drahé kamení jsou ochotni si, jak se říká, koleno vrtat. Ale to jsou jen pomluvy těch, kteří trpaslíka nejspíš nikdy neviděli. Je však pravdou, že trpaslíci jsou velmi hákliví na to, jak se nakládá s jejich výrobky. Proto často dělají drahoty s prodejem svých zbraní a klenotů, nejsou-li si jistí tím, že padnou do rukou těch, kdo si jich nebudou náležitě vážit. Proto také často vynakládají mnoho energie, aby získali zpět skvosty ze svých dílen. U trpaslíků je běžné, že pokud se někdo nechová k vzácnému předmětu s náležitou péčí a úctou, má tvůrce právo vzít si jej zpět proti výplatě jeho hodnoty a kupující má povinnost jej vydat. Vznikají z toho nepříjemné třenice.

Vztah k lidem

Trpaslíci mají velmi dobré vztahy s lidmi a jinými rasami, s nimiž se ostatně často setkávají, protože mezi těmito národy kvete vzájemný obchod i kulturní kontakt.

Lidé

Zatímco trpaslíci přinesli na poloostrov umění řemeslná, lidé se nejlépe vyznají v obdělávání půdy. Většina lidí se zabývá zemědělstvím a to většinou rostlinnou i živočišnou výrobou zároveň. Kromě toho lidé také obstojně ovládají všechna užitečná řemesla od kovářství až po vaření piva. Nejlépe ovládají soukenictví a tkalcovství, stejně jako ševcovství a krejčovství.

Mezi lidmi panuje největší nerovnost z hlediska distribuce majetku ze všech ostatních. Většina lidí je v poddanském stavu, musí pracovat a odvádět daně i dávky ve prospěch privilegovaných vrstev, šlechty a v poslední době také duchovenstva. Výměnou za to je poddaným zaručován mír a klid. Poddaný člověk má pramalou šanci vymanit se ze svého postavení a stát se členem privilegované vrstvy.

Povahové rysy, hodnoty

Obecně lze o povaze lidí říci, že jsou přizpůsobiví do značné míry také nestálí a ústupní. Nejlépe si dokáží spočítat, kdy se jim ještě vyplatí hájit své pozice a kdy je výhodnější ustoupit.

Vztah k trpaslíkům

S trpaslíky mají lidé dobré vztahy. Trpaslíci sice obývají končiny odlehlejší, přesto však s nimi lidé bez problému obchodují a vcházejí ve všeobecný styk. Nemálo trpaslíků se také usazuje přímo mezi lidmi a zprostředkovávají vzájemné kontakty.



9. Užitečná jména

Název regionu	OSTROŽSKO
Ves kde se děj odehrává	Desetiolší
Okolní vesnice	Vřesová, Záhnanice
Kněz boha Žirna	Gorazd (člověk)
Zeman	Tibor z Vřesové (člověk)
Zemanův syn	Jimram z Vřesové (člověk)
Trpasličí bratři	Leif, Erik a Sven Gustafson (trpaslíci)
Statkář v Záhnanicích	Švestka (člověk)
Členové družiny zemana Tibora	Herbert, Arnošt, Kazimír, Roland, Mojmír, Eduard, Nácek, Jimram z Vřesové (lidé)
Členové družiny kopáčů (trpaslíci)	Balond, Thomin, Naldin, Bofrak, Chalbur, Fimil

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

Užitečná jména trpaslíků

Ovkon
Belkk
Simil
Garlin
Bolkon
Broil

Užitečná jména lidí

Blažej
Ljuba
Lumír
Apolena
Oleg
Darina



10. 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!



© 2017 Ctibor Brančík

Korektury: Zuzana "Lady Arxis" Urbanová

Ilustrace obálky: Ondřej Hrdina

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 Hlídka. Není povoleno umisťovat toto dobrodružství, ani jeho fragmenty, na jiných portálech či uložistiích.

1. Mapy

