

◆ Dobrodružství Dračí Hlídky ◆

AUTOR

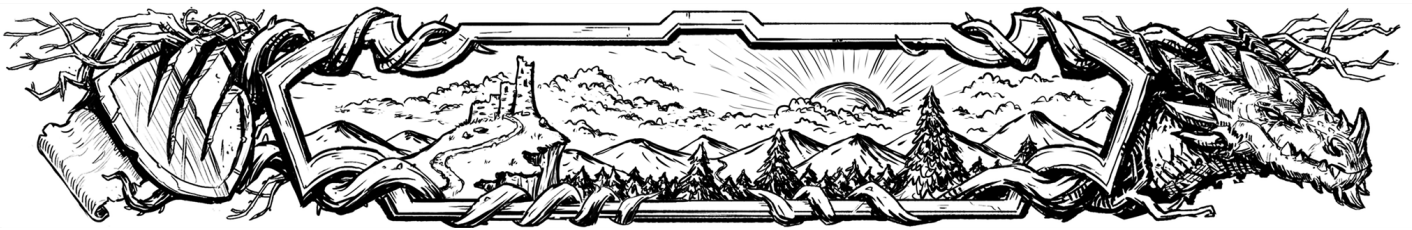
LUCIE "AVISKA" JAMRYCHOVÁ

# RYBÍZOVÉ VÍNO



Ilustrace obálky  
Ondřej Pech ◆

✍



## OBSAH

1. Pozadí příběhu
2. Aktuální situace
3. Průběh dobrodružství
4. Začínajícím vypravěčům
5. Slovo závěrem

## STYL HRV

Tajemno, horor a drama



Akce a bojové situace



Vyšetřování a sběr informací



Roleplay a komunikace



Humor a veselé scény



Hádanky a hlavolamy



## LEGENDA TEXTU

Tučný text označuje důležité informace, a orientační body pro vypravěče.

*Kurzíva označuje atmosférický text pro hráče, který jim můžete rovnou přečíst, nebo se jím inspirovat při popisu místa, kam vcházejí.*

## PŘÍBĚH V KOSTCE

Ve vesnici Sadová probíhá jako každý rok velký sběr všemožných plodin, které příroda může nabídnout. V této oblasti je půda neuvěřitelně úrodná, a při sklizni dochází k velkému shonu, do kterého se zapojuje celá vesnice.

Během Velkého sběru se ale z vesnice vytratí malé děvče. Vesničané se, v čele s rodiči, vydávají dívku hledat do lesa, opředěného tajemstvím. Jejich snahy ale končí se západem slunce neúspěšně. V ten okamžik do vesnice vstupují pocestní hrdinové. Osud malé dívky je teď v jejich rukou.

Dobrodružství Rybízové víno vytvořila autorka **Lucie „Aviska“ Jamrychová**. Do finální podoby jej zpracovali **Ivo „Ari“ Florek** a **Martin „Perthorn“ Kostka**.

**Herní žánr:**

mysteriózní

**Celková herní doba:**

4 hodiny

**Očekávaná sestava:**

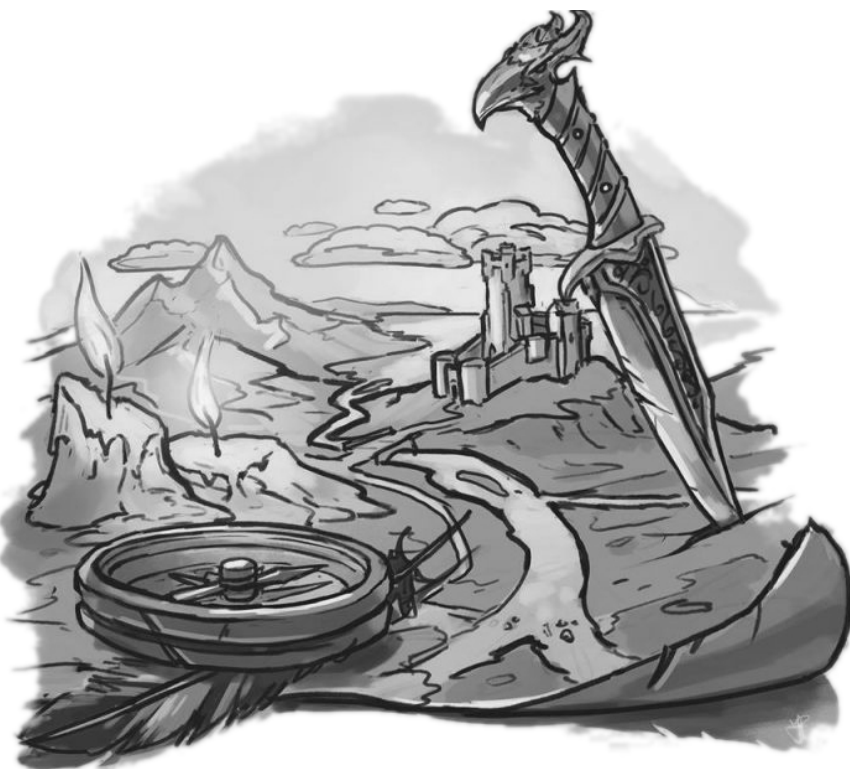
3-5 postavy (1. úroveň)

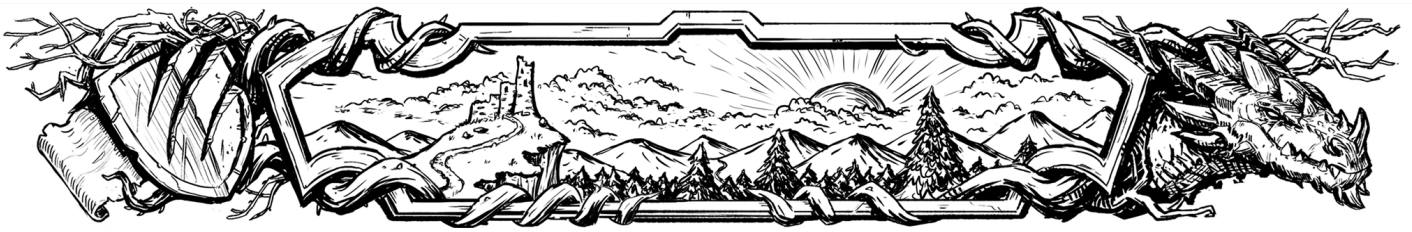
**Lokace:**

vesnice, les

**Roční období:**

léto





## 1. POZADÍ PŘÍBĚHU

Je to již desítky let, kdy na kopci u vesnice Sadová hrdě stávala věž. Nikdo z místních neznal její původ, ale během své existence vystřídala mnoho pánů. Mezi poslední obyvatele patřilo takzvané **Bratrstvo kouzelníků**, to tento název získalo skrze ústa obyčejných lidí, pro jejich podivínství.

Bratrstvo sestávalo z mocných hrdinů, kteří z vlastního rozmaru holdovali způsobu života plného nebezpečí. S magií neměli mnoho společného, místní se jich ale stranili. Členům bratrstva tento odstup vyhovoval, chtěli klid a prostor pro testování svých teorií o využití druidské magie v jejich experimentech.

Pro účely svých studií postavili pod samotnou věží chodby a vybudovali zde také pasti, jež měly odradit všechny nezvané návštěvy.

Léta plynula a přes všechnu prvotní nevráživost prodejci z vesnice navázali kontakt s bratrstvem. Hrdinové tak s vesničany utvořili jistou harmonii a vše nasvědčovalo klidnější budoucnosti.

Vše se změnilo v moment, kdy jeden experiment bratrstva způsobil **tlakovou vlnu přírodní magie**, která se směrem od věže, rozepnula do vzdálenosti několika mil. I když byla vlna pro neznalé magie téměř nepostřehnutelná, drasticky pozměnila prostředí regionu. Půda se stala plodnější a celkově úrodnější, les se stal divočejším a začal rapidně houstnout, stromy rostly do neobvyklých tvarů a z jednoho z nich se **zrodila dryáda Lyneth**. Ta začala o les později starostlivě pečovat.

Vesničané si na náhlé, příjemné zlepšení své úrody v údolí zvykli velmi rychle, přesto některým z nich ležela v hlavě otázka, proč se taková věc stala. Když se nikdo z bratrstva týdnů neukázal, byli k věži vysláni dobrovolníci. Po mnoha pokusech o průchod nezvykle hustým lesem našli prázdnou věž a do podzemí se nedostali. Jediné co ve věži zbylo byl dopis od bratrstva s omluvou za riskantní pokus, který ukončili dříve, než mohl nabrat ničivějších výsledků. V dopise se bratrstvo navždy rozloučilo a poděkovalo vesničanům tím, že na místě zanechali zlatý kalich z jejich vybavení.

Dlouhé dekády vesnice a okolí prosperovalo z nevydařeného pokusu bratrstva, zatímco se věž pomalu stávala ruinou. Odvážnější vesničané, kteří se rozhodli pozůstatky věže prozkoumat se vždy vraceli s prázdnými rukama, vyděšení a zranění.

Rozpadající se stěny, podzemí i stropy dále odkrývaly svá tajemství. Podzemní chodby, staré pasti a děsivě přerostlé tvory, kteří v rozpadlých stěnách našli nová útočiště. Ohrožení kohokoliv kdo zbloudí hlouběji do lesů bylo již nevyhnutelné.

Nynější **starosta Jindřich**, který svou pozici získal po svém otci za své dlouhé roky ve službě tuší, že věž pro vesnici představuje nebezpečí.

Les se už léta rozpíná až k vesnici. Dryáda Lyneth se snaží návštěvníky lesa držet dál a tím ochránit jak je, tak smečku vlků, o kterou pečuje. Vyrobita v lese zvukové nástrahy z dřev uvázaných na lanech, které o sebe tloučou a z dutých stromů, které fungují jako pišťaly. Lyneth si tuto hudbu zamilovala.

V lidové slovesnosti pamětníků se o lesích dochovaly povídky s varováním o tajemné věži. Místní ale na okraj lesa chodí. Přece jen, tak krásné borůvky, jahody a rybíz nikde jinde nerostou.

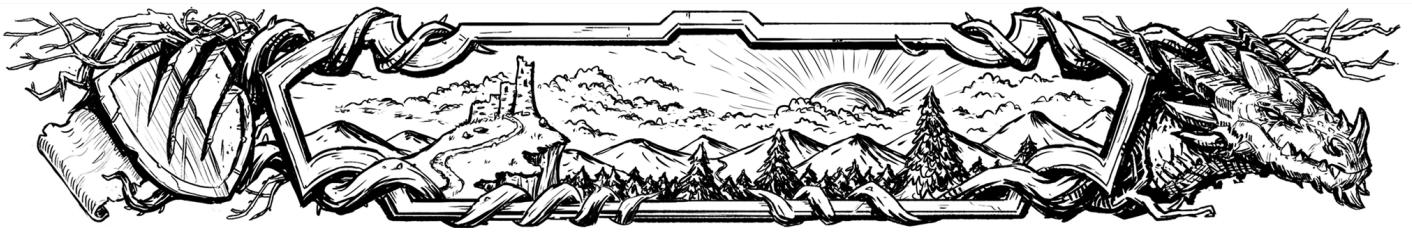
## 2. AKTUÁLNÍ SITUACE

I letos jako každý rok probíhá **Velký sběr**. Při tom vesničané sbírají dostatek zásob pro sebe na zimu i pro prodej v nedalekém městě.

Postavy přichází do **vesnice Sadová** v podvečer, kdy je již sběr několik dní v plném proudu. Starší obyvatelé se věnují převozu sklizené úrody do vesnice, zatímco mladší neúnavně sklízí plné nůše plodin. Před několika staveními stojí opuštěné bedny a nádoby se zavařeninami, marmeládami, různými druhy vín a jiných nápojů.

Postavy netuší, že dnes ráno si několik dětí, moc mladých pro práci na poli a neposedných pro práci v domácnosti, užívalo letních radostí do momentu, kdy se dívka **Alžbětka** při hře na schovávanou ztratila. Několik vesničanů ji až do stmívání zoufale hledá v lese.





Rodiče malé dívky se odmítají vzdát nadějí na nalezení své dcery, jenže je i ostatní dobrovolníky, kteří se vydali hluboko do lesa už hodiny děsí podivné zvuky a slídící tvorové, kteří se potulují ve stínech. Když se k tomu přidá **zavytí vlků**, všichni vezmou nohy na ramena a hledají cestu zpátky do Sadové.

Aby však události zamotaly vesničanům hlavy ještě více, nedopatřením čeledína, který se vydal Alžbětku pátrat do lesů, se ztratila i ovce patřící farmáři **Davitovi**.

**Starosta Jindřich** má nečisté svědomí, neboť léta vzrůstající nebezpečí přehlížel. Když se objeví potíže v podobě ztracené dívenky a ovce, nervozita ve vsi začne růst. Nejistě hledá koho oslovit, aby tento problém vyřešil.

Družina přichází do vesnice, zatímco vesničané, Alžbětku neúspěšně hledají v lesích.

### 3. PRŮBĚH DOBRODRUŽSTVÍ

#### KAPITOLA 1

#### VESNICE SADOVÁ

*Další teplý den provází vaše kroky po prašné cestě. Jen očima minete malou ceduli označující příští vesnici a pokračujete dále. Postupně začínáte klesat do malého údolí a vaše oči se nechávají unášet krásou místa. Malá vesnice v srdci údolí, kterou obklopují desítky sáhů polí a sadů, vypadá v tom letním večeru jako příjemné místo pro krátkou zastávku na vaší cestě za dalším dobrodružstvím. Dlouho tedy neváháte a s vidinou příjemných chvil a snad i dobrého pití odbočíte do vesnice.*

*Celou vesnici tvoří jen pár domků, ale vaše kroky se zastaví až v momentě, kdy dojdete na malý rynek čtvercového tvaru, jehož střed zdobí kamenná socha znázorňující ženu, držící trs rybízu. Očima přelétnete studnu s pitnou vodou a velkou lípu, která vodu uvnitř studně příjemně chladí stínem. Vývěsní cedule na jedné z budov zaujme vaši zvědavost, neboť se na ní tmavě zračí vyobrazená*

*láhev vína pod kterou se trochu zašpiněně usmívá nápis „U Bohyně“. Jen o pár sáhů dále spatříte dřevěný povoz, tažený párem unavených koní, který obsluhuje skupina několika lidí a neúnavně skládají široké bedny plné již sklizené úrody.*

*Příjemnou scenerii narušuje jen pár nejspíše ve spěchu rozsypaných nůsí ovoce a rozbité nádoby se zavařeninami, kterých si nikdo nevšímá.*

Ukaž hráčům přílohu **Mapa okolí Sadové**.

Pokud se družina začne místních na nepořádek vyptávat, ihned se o **ztrátě Alžbětky z rodiny řezbáře Jiřího** dozví. Vesničané kteří jim informaci sdělí ale budou ostyšně klopit zraky. O ztrátě dívky vědí, ale neměli dost odvahy či motivace ji uprostřed sklizně pomoci hledat.

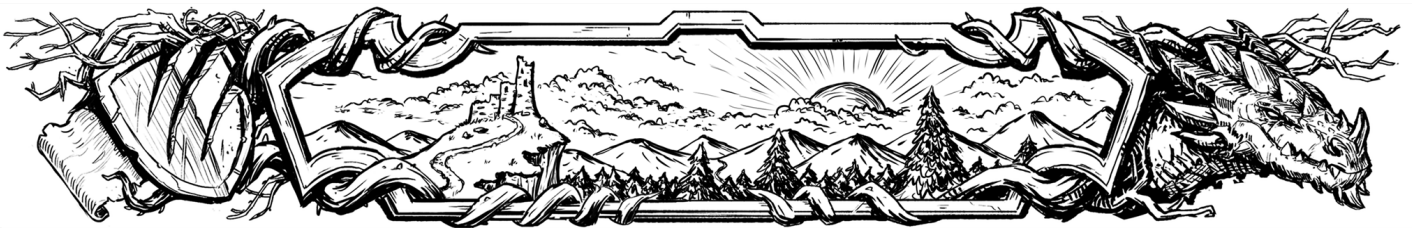
#### HOSPODA U BOHYNĚ

*Jen co vstoupíte a za sebou zavřete dveře malého hostince, ovane vás příjemná vůně linoucí se z nedaleké kuchyňky. Vnitřek hospůdky není nijak extra ozdobný, přesto působí příjemně a útulně. Vesničané mají jistě plné ruce práce, proto vás nepřekvapí ani prázdné stoly, ze kterých si jeden vyberete a k němu se pomalu vydáte.*

*Ještě než dojdete na místo samotné, všimnete si za barem nápadného zlatého kalichu, vyobrazující podobný reliéf jako je socha na náměstí, jen s větším detailem na krásu samotné ženy. Nelze jej přehlédnout, neboť přímo září mezi obyčejnými džbány a poháry na dřevěných policích. Poté se už otevrou úzké dveře oddělující kuchyň od hodovní místnosti, a malá, usmívající se žena s plavými vlasy staženými do silného copu, který si naučeně hřbetem ruky přehodí na záda a vstoupí za dřevěný bar. Krátkým zamáváním vás přivítá a dříve než stačíte cokoli říct, se zeptá co si dáte.*

Hostinská se představí jako **Adéla**, a ráda postavám nabídne ovesnou nebo pohankovou kaši s čerstvými malinami a ostružinami s trochou vody ze studně za 1 stříbrný. Případně s medovinou nebo vínem za 2 stříbrné. Dále nabídne ovocné knedlíky, pokud postavy ochotně posečkají hodinu, než se dodělá těsto a knedlíky se uvaří.





Pokud se postavy budou vyptávat na samotný **kalich**, ráda jim řekne, že je to **dar od samotného starosty vesnice Jindřicha**, který obdržela za pomoc a organizaci loňské sklizně. Více o samotném kalichu neví ani ona sama, ale střežit jej bude jako oko v hlavě a jen velmi nerada jej postavám ukáže zblízka. Pokud se jim přesto podaří ji přesvědčit o svých úmyslech, mohou si všimnout, že vyrytý obrázek na kalich samotném skutečně zobrazuje stejnou ženu, která se jako socha nachází na malém náměstí. S tím rozdílem, že jednotlivé kuličky rybízu, které drží ve svých dlaních jsou do rytiny vložené drahokamy - granáty, takže i kalich samotný má vysokou cenu.

Dotazy směřující na **ženu na kalichu**, či sochu na náměstí okomentuje s velkým vděkem v hlase.

*Ach ano, to je **dryáda Lyneth**, bohyně úrody. Tady ve vesnici a i v dalších je naší modlou. Podle legendy se prý kdysi ukázala jednomu sedlákovi. Vážila si jeho něžnosti vůči přírodě a chtěla jej za odměnu naučit jak ještě lépe pěstovat a starat se o zemi, aby vydala co nejvíce plodin a my jako lidé ji zároveň co nejméně poškodili. Sedlákovi se díky jejím radám začalo velmi dařit, ale čím více získával, tím více se jej Dryáda začala stranit. Postupem času s ním omezila kontakt, až nakonec zůstaly jen vzpomínky a z těch vznikly legendy.*

*Nicméně se naší úrodě dále velmi daří a náš starosta Jindřich je dědicem právě toho sedláka, který se podle legendy s Lyneth setkal. Na důkaz díky a vděčnosti jsme loni postavili malý oltář na její počest a nakonec i sochu na náměstí. Loňský rok byl totiž opravdu hodně bohatý na sklizeň, a Jindřich chtěl všem připomenout, jak důležitá pro nás Lyneth je. Můžete se ostatně zeptat i jeho. Zahlédla jsem ho před chvílí venku jak dohlíží na sklizeň.*

Na ostatní otázky bude odpovídat spíše skromně, Adéla je poměrně nervózní z toho kdy se vrátí vesničané pátrající po ztracené Alžbětce.

Adéla to téma nezačne, ale pokud se družina na nepořádek na návsi nebo na ztracenou dívku zeptá, v jejich očích zaplane smutek a rozmluví se.

*Malá Alžběta? Je to neštěstí. Jirka ani Evka si nezaslouží zažívat takovou hrůzu a zrovna ještě v největší den, na který celý rok čekáme. Oni mají jablečný sad, víte? Nejlepší jablka z kraje, sladké jako med. Ale vidíte to, oni ji asi pořád někde hledají a já tady tlachám o jablkách. Dopoledne se do lesů kromě jejich rodičů vydalo i pár lidí z vesnice, ale doteď se nevrátili. Možná byste se mohli zeptat děti co si s ní ráno hráli. **Řezbářův syn Matouš ji prý viděl naposledy.***

Adéla nemá v hospodě prostory pro ubytování, a na takový dotaz je pošle znovu za starostou, ten bude z vozu na návsi vykládat odpolední sklizeň.

**Družina má čas do příchodu vesničanů pouze na jednu aktivitu.** Nabízí se vyhledání chlapce Matouše nebo starosty Jindřicha.

## **MATOUŠ, HAMAŘÁD ALŽBĚTHY**

Malého Matouše je nutné hledat. Družinu navedou vesničané nebo může hledat s hodem Postřeh vs. 6. Pracuje v sadu jeho rodiny a pod dohledem rodičů se tam, se zaraženým výrazem a umazanou tváří, podílí na sbírání ovoce na zavařeniny.

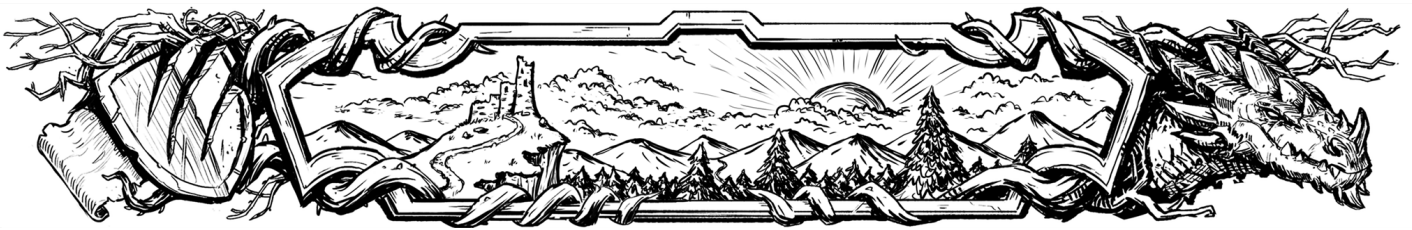
Pokud by postavy začaly Matouše hledat po setmění, budou ho už jeho rodiče ve svém domě chystat ke spánku a nebudou ho chtít vystavovat dalšímu stresu. Ale přesvědčit je nebude nemožné. Hráč, který bude s rodiči vyjednávat si může hodit na Přesvědčování (CHAR) vs. 6. Pokud uspěje, rodiče přivedou družině Matouše ke dveřím.

*Už jsem jim to říkal. Ona Alžbetka furt prohrávala a pak slibovala že už se fakticky schová úplně nejlíp, a že prý až na skálu v lese. A pak jsem ji viděl jak běžela až za farmářovic ohradu s ovcema - přímo do lesa. Už se ji nebudu smát, že neumí hrát. Už to fakt neudělám! Slibuju!*

## **STAROSTA JINDŘICH**

Nalézt starostu není obtížné. Je to jediný obyvatel vesnice, který i při takovéto špinavé práci **nosí slušivější šaty**. Jedná se o člověka středního věku, s blondatými vlasy a nakrátko střiženými vousy. Při oslovení přivítá postavy mile, ale podezíravě.





Večer starosta na návsi vykládá sklizeň z vozů. Po setmění bude ve svém domě na konci návsi.

*Bud'te pozdraveni cizinci! Přicházíte akorát vhod. Další ruce navíc se vždy hodí a věřte, že Sadová nezůstane nic dlužná, pokud pomůžete. Vězte, že se dnes večer dobře najíte, napijete i pobavíte. Mimochodem já jsem Jindřich, starosta této krásné, leč teď trochu divoké vesnice.*

Svou řeč zakončí trochu nervózním smíchem, pokud hráči uspějí v hodu Postřeh (INT) vs. 7, mohou si postavy všimnout, že **skrývá víc** než je ochotný na první pohled přiznat.

*Ale dost už o mě, povězte mi něco o vás. Co tak nesourodou skupinu jako vy přivádí do Sadové?*

Pokud se družina přidá k pomoci s vykládkou ovoce, **starosta se rozhodne jim svěřit** a pozve je k sobě domů na ochutnávku loňské sklizně. Pokud hráči odmítnou, pokusí se je s ustaraností v hlase alespoň odvést stranou z návsi.

*Jsem rád, že máme chvílku pro sebe. Říkal jsem už předtím, že vesnice je teď divoká, ale nemůže za to jen Velký sběr, který probíhá každý rok. Jako starosta nemohu dovolit, aby se ve vesnici šířily nějaké poplašné zprávy, a proto vás žádám o diskrétnost v tom co se vám chystám dále říct.*

*Každý rok, přesně v tento den si kladu otázku, jestli už nemám všem svým obyvatelům říct o tom co jsem viděl. Jednoho večera před lety, kdy jsem se procházel po okraji lesa se mi zdálo, že jsem zahlédl Lyneth, stejně jako kdysi můj předek.*

Pokud postavy doteď o Lyneth neslyšeli, zmíní se v krátkosti o legendě, dle které dryáda údajně poradila jeho předkovi jak pečovat o přírodu, aby lidem vydala co nejvíce plodin.

*Samozřejmě jsem se vydal okamžitě za ní, volal její jméno, ale zdálo se, že pořád utíkala dál a dál. Nevím jak dlouho jsem přesně běžel, ale nakonec jsem stanul tam, kde kdysi můj praděd. Pod kopcem, kde stávala věž. Trochu jsem zanedával na svou hloupost, ale pak jsem ustrnul v šoku. Nahoře v zříceninách se něco pohybovalo a nebylo to nic malého, to vám řeknu rovnou. Ten stín byl vysoký a hýbal se hrozně rychle.*

*Začal jsem utíkat zpět do vesnice, co mi síly stačily. Řekl jsem o tom jen pár místním, ale i oni na mě koukali tak jako teď vy.*

Jindřich se na chvíli odmlčí a poté pokračuje.

*Dnes se ve vesnici ztratilo malé děvče řezbáře Jiřího a našemu farmáři Davitovi jeho oblíbená ovce. Obě jsme hledali, ale doteď se nenašly a já se bojím toho, že za to může ten velký stín, který jsem u věže kdysi spatřil. Dobří lidé, prosím vás, vydejte se k té věži a zbavte nás všech hrůz, které tam mohou být. Za odměnu vám v mém domě nabídnou pohoštění hodné krále a ještě raději vám doplním všechny vaše zásoby. Bojím se, že se situace bude jen zhoršovat a já už nemohu dále čekat, kdy se nakonec stane ještě něco horšího.*

Na další otázky bude Jindřich rád odpovídat, ale vždy bude nervózně koukat z okna, nebo na oblohu jak se blíží noc.

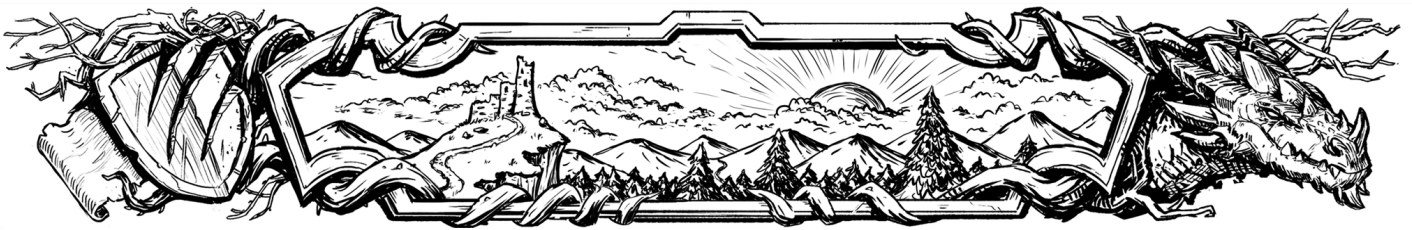
**Pokud se družina zeptá na věž** v lese, poví jim Jindřich značně zkreslené informace o Bratrstvu kouzelníků.

*Věž už prý dávno nestojí, a poslední její obyvatelé - Bratrstvo kouzelníků z kraje zmizelo stejně rychle jako se objevilo. Říká se, že měli co dočinění s druidskou magií. Jiné historky tvrdí, že provedli něco strašlivého proti přírodě. A další zas, že prchali před zákonem. Všechny se ale shodují v tom, že když věž opustili, zanechali v ní jen zlatý kalich a kdokoliv se k ní kdy vydal, vrátil se zraněný. Ruiny se rozpadají a obsahují prý nástrahy, které tam Bratrstvo vytvořilo.*

Starosta nabídne družině **nocleh v seníku** ve své stodole, po dobu jejich pobytu ve vesnici.

Starosta vidí v postavách příležitost k řešení této nebezpečné situace. Nedůvěřuje jim však zatím úplně. Proto pokud by jeho zprávy nebrali vážně nebo nepodnikli nic do rána druhého dne, bude jejich chováním pobouřen a odmítne se s nimi dále bavit. Přecejen svěřuje se jim s tíživou situací. Bez adekvátní reakce se jeho zloba přesune i na vesničany, kteří si o postavách začnou myslet, že za ztrátou snad stojí oni, a pokud situace vyescaluje, mohou je vyhnat i z vesnice pryč.





## PŘÍCHOD RODIČŮ Z LESA

Na návěs přichází několik znavených vesničanů s tvářemi bílými jako mouka a s roztrhanými nohavicemi. Hlouček se setkává se starostou a dalšími zvědavými lidmi na návsi, prohodí pár slov a celý dav lidí se začne beze slova rozcházet.

Neubráníte se zděšení, když zhlédnete zničený podpírající se pár mohutného muže a kulatější ženy, kteří s oddechnutím usednou na dřevěnou lavičku vedle studny s těžkostí, jako by na jejich bedrech ležela tíha celého světa. Žena nepřestává vzlykat do svých dlaní, zatímco muž jen tiše hledí na špičky svých bot a v jeho obličejí se odráží hluboký smutek. Ostatní vesničané, kteří s párem do vesnice dorazili se rozcházejí do svých domovů. Další míří do hospody U Bohyně kde už od dveří slyšíte objednávky kořalek.

Pár na lavičce jsou rodiče Alžbětky, kteří se vrátili z lesa s nepořízenou. Jejich šaty roztrhalo ostružiní a na psychice se jim podepsaly zvukové nástrahy dryády. Klepotání dřívěk ve větru a hluboké hučení píšťal z dutých stromů znělo natolik podivně, že místní, ve kterých už léta zrají historky o lesních monstrech, pátrání po hodinách bloudění vzdali. Když zaslechli vytí vlků vydali se zpět do údolí a měli co dělat aby trefili do setmění zpět do vesnice.

Pokud družina rodiče osloví, představí se jako řezbář Jiří a farmářka Eva. Když si uvědomí, že postavy jsou pocestní dobrodruzi, začnou naléhat a slíbí jim vše, jen aby jim pomohli Alžbětku najít. Za odměnu jim Jiří nabídne cokoli co by mohl jako obyčejný sedlák postrádat včetně části své úrody nebo svých zásob na zimu.

Alžbětku popíšu jako čiperné pětileté blond'até děvče s velkým bílým šátkem okolo krku a Jiří - otec Alžbětky slíbí, že družinu dovede na místo, kde ztratili stopy jeho dcery.

Pokud bude družina tlačit na peněžitou odměnu, pak hodem Přesvědčování (CHAR) vs. 8 mohou vyjednat odměnu až 12zl z úspor rodiny. Takový nátlak ale posune náladu ve vesnici blíže k nevráživosti vůči družině. Rodiče Alžbětky totiž tyto nemorální požadavky na odměnu sdělí dalším vesničanům, kteří budou o to účtější.

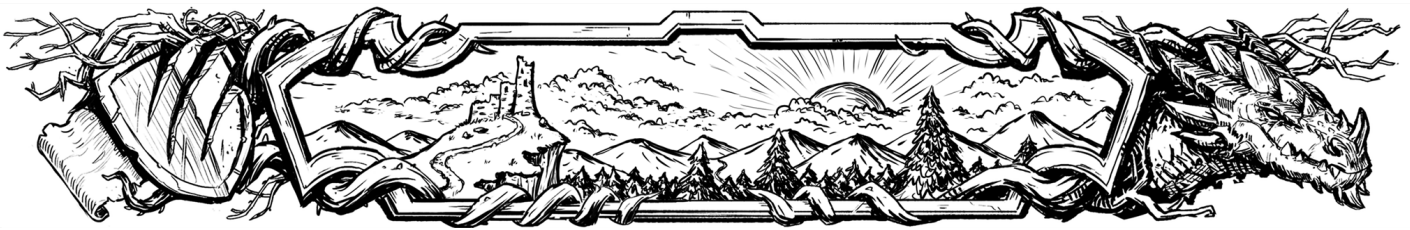
## NOC VE VESNICI

Jakmile se postavy dozví o ztracené holčičce mohou se po jejích stopách vydat do lesa. Pokud dají přednost přípravě a získávání informací i přes naléhání obou rodičů, starosty a vesničanů, mohou se dozvědět více o zmizení samotné dívky, ale i o lese a ruinách věže.

V tento okamžik ale zapadá slunce a většina obyvatel Sadové myslí na to, že Alžbětka se nemusí dožít druhého dne. Vydají-li se postavy do lesa v noci, potřebují dostatek světla. Pokud jim ale bude příprava trvat, vesničané se jich budou vyptávat kdy vyrazí a budou se je snažit motivovat k výpravě už v noci „To jste hrdinové? Srabi jste“.

Pokud se družina rozhodne vydat do lesa až druhý den po rozbřesku, před odchodem je bude na návsi čekat několik vesničanů v čele se starostou a rodiči Alžbětky. Začnou je falešně osočovat: „Jápkak se vám spalo panstvo?“, „Myslíte že to udělali oni?“ „Co jste udělali s Alžbětkou?!“. Situace může skončit až vyhnáním družiny z vesnice vidlemi a pochodněmi. Pak je na hráčích zda se pokusí své jméno očistit nebo Sadovou navždy opustí.





## KOVÁŘ ADAM

Už když vstupujete do malé kovářské dílny na kraji vesnice, slyšíte rytmické údery kladiva o kovadlinu. Zahlédnete široká záda vysokého muže, který přestane kovat, jakmile zaslechne vaše kroky. Otočí se směrem k vám a vy si můžete všimnout ostře řezaných rysů na plešaté hlavě a mohutného kníru pod širokým nosem. Muž odloží kladivo a rukavice na kovadlinu, a opře se. Přivítá vás jen krátkým pozdravem a vy vidíte jak čeká, než řeknete co máte na srdci.

Adam bude v povídání spíše strohý, než výmluvný. O dění ve vesnici nemá příliš informací, neboť je jeho práce časově velmi náročná. Pro další informace, postavy **nasměruje k Davitovi**, farmáři který je jeho blízký přítel a od kterého na obědě v hospodě slyšel, že mu **zmizela ovce**.

Kovář nabídne i své řemeslo, opravy vybavení nebo náradí a jiné potřeby, které den co den vyrábí a opravuje pro potřeby vesničanů.

Zbraň	Útočnost	Zranění	Obrana	Cena
Sekera	4	3	1	5 zl
Kladivo	4	0	0	5 st
Motyka	4	4	2	6 st
Vidle	4	2	1	1 zl

Předmět	Cena
Pácidlo	7 st
Pila	5 st
Lucerna	6 st
Svíčka	1 st
Pánev	3 st
Kotlík	1 zl
Hřebíky	2 st
Pochodeň	7 md
Olej	5 st
Uhlí	1 st

## FARMÁŘ DAVIT

Už při cestě k farmě, začne vaše uši povzbuzovat příjemné bečení ovcí, protkané hlubokým bučením krav. Budova se pyšní širokými vraty, ve kterých spatříte hubeného muže, jak nese vědra plná vody někam do ohrad. Když spatří jak se jako skupina blížíte k jeho statku, pustí obě vědra, na chvíli zmizí v otevřených vratech, jen aby se v příštím okamžiku objevil s pevně sevřenými vidlemi.

Rezavé obočí se hněvivě pokrčí, a hnědé oči ukryté pod ním si vás nervózně prohlíží. Divoké vousy stejně rudé barvy rychle klesají a znovu stoupají jak muž hledá správná slova. "Estli ste mi přišli krást dobytek, tož to máte smůlu holoto! Jedině přes moju mrtvolu. A nenechte sa zmást, za svojeho času sem vyhnal něco loupežníků z pozemku!

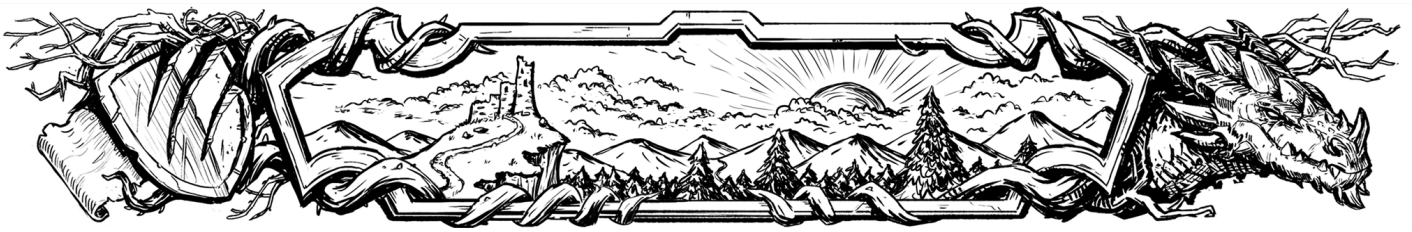
Farmář Davit si na své farmě zažil své, takže bude velmi podezíravý. Pokud mu ale postavy zmíní některého z vesničanů se kterými mluvili a pokusí se s ním mluvit o dobrých úmyslech, pookřeje a i přes podezření v očích je nakonec pozve do svého domu. Dům samotný je chudinského vzhledu, na obyčejného farmáře je ale slušně zařízený. Jakmile se postavy usadí Davit začne sám mluvit.

Tož abych ale došel k temu pro co sem vás tu pozval. Moja ovca sa dneska ztratila, páč jeden z tych budižkníčemů beztak zapomněl zavřít ohradu dyž šli hledat tu holku. Jen dybych věděl, kerý z těch mladochů to byl! Jak by nestačila ta smečka vlkoušů co se toulá u ohrad. Hrom do toho všeho!

To víte, mám tu skoro tři tucty zvíře a to jeden nemůže ohlídat sám. Však už nejsem nejmladší a všecko to oběhnout za den dá fušku. Hoho! A ta ovca? Já vám povídám, že tota byla výstavní kus. Dávala tu nejjemnější vlnu, a já ju chcu zpátky, za každou cenu. Takže estli mi ju přivedete zdravou zpět, dám vám každému čeledínskou výplatu a něco málo navíc, abyste neřekli, že nejsou vděčnej!

V případě, že se postavy rozhodnou pomoci, nabídne jim Davit **každému 3 stříbrné**, když ovcí najdou. Také hráčům ukáže ohradu, kde ovce přebývala. Nedá velkou práci najít celkem čerstvé stopy ovce vedoucí kolem borůvčí hlouběji do lesa.





## KAPITOLA 2

### CESTA LESEM

Otec Alžbětky Jirí dovede družinu na místo v lese 100 sáhů od vesnice, kde s první výpravou ztratili stopy jeho dcery. Poté se vrátí do vesnice.

*Obloha se vám ztrácí za korunami stromů když les kolem postupně houstne. Hlasy z vesnice utichají za vašimi zády a vy procházíte divokým porostem plným ostružiní a kmenů padlých stromů.*

Terén lesa napovídá, že průchod nebude lehký. Družině se každou chvílí zachytí vybavení o keř, trn nebo větev stromu. Navíc se v dálce ozývá zlověstné vrzání stromů a klapotání dřivek ve větru. Má-li družina hraničáře, může předejít bloudění. V opačném případě bude odkázána na hody na Inteligenci a svůj důvtip.

*Stopy malého dítěte se v jeden okamžik ztrácejí a mísí se s čerstvějšími stopami vesničanů. Nejste si jisti kudy se vydat.*

Hrdinové mají následující možnosti:

- ❖ Vydat se přímo k věži
- ❖ Stopovat Alžbětku
- ❖ Stopovat ovci

### STOPOVÁNÍ ALŽBĚTKY

Pokusí-li se družina rovnou stopovat Alžbětku, musí udržet stopu hodem: Stopování (INT) vs. 8 ve dne, nebo vs. 13 v noci.

Pokud družina v hodu **uspěje**, stopy dívky opět nalezne, ty se mírně stácejí na západ, kde družina spatří srnčí rodinu. Pokud se pokusí srnce sledovat nebo lovit, stopu ztratí a je potřeba hod opakovat. Pokud družina srnce ignoruje, nebo uspěje v opakovaném hodu, dorazí velmi rychle po stopě, která se v místě před úzkou skalní soutěskou prudce stočí na východ, **až dorazí úspěšně k ruinám věže**. V tomto případě pokračuj přesunem do kapitoly III.: Ruiny věže.

V případě, že skupina **stopu Alžbětky nenajde vůbec**, může se rozhodnout odhadnout směr k věži, nebo se vrátit a začít stopovat ovci.

Pokud družina stopu **ztratí při sledování srnců**, pak ztratí pár hodin času. Pokud družina na cestu vyrážela v noci pak uplyne čas do brzkého rána. Pokud vyrážela ráno, uplyne čas do poledne. Pak družina **potká dryádu Lyneth**. Pokračuj přesunem na Setkání s dryádou.

### CESTA K VĚŽI

Pokud se postavy rozhodnou směřovat k věži, musejí určit svůj opravdový směr hodem: Orientace (INT) vs. 6 ve dne, nebo vs. 11 v noci.

Pokud družina v hodu **uspěje**, na cestě zaslechne klepotání zavěšených dřivek a hluboké hučení poryvů větru v dutých kmenech stromů. Nakonec zažije i falešný poplach, kdy se náhodné postavě zjeví pod stínem smrku temná bytost. Jde však ve skutečnosti jen o bujnou představivost dotyčného, posílenou groteskně zkrouceným kmenem mrtvého stromu. Družina brzy **dorazí úspěšně až k věži**. Pokračuj přesunem do kapitoly III.: Ruiny věže.

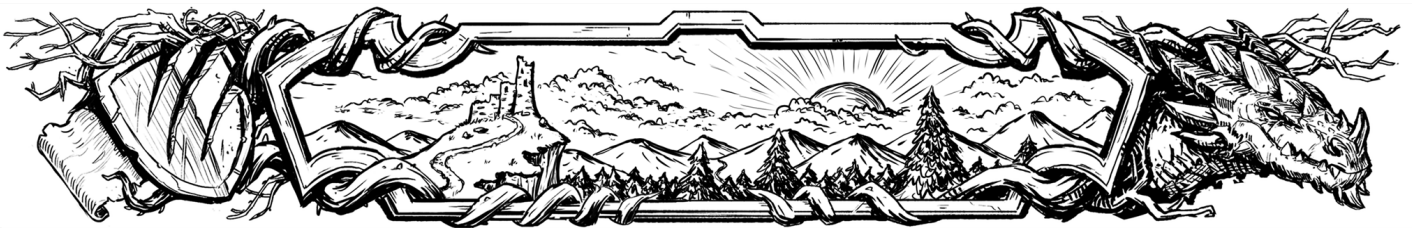
Pokud družina v hodu na Orientaci **neuspěje**, dovedou ji stezky divoké zvěře mezi kopce do západní části lesů. Po pár hodinách si začnou uvědomovat, že **tudy cesta nevede**. Pokud družina na cestu vyrážela v noci, pak uplyne čas do brzkého rána. Pokud vyrážela ráno, uplyne čas do poledne. Pak družina **potká dryádu Lyneth**. Pokračuj přesunem na Setkání s dryádou.

### STOPOVÁNÍ OVCE

Pokusí - li se družina stopovat ovci, musí udržet stopu hodem: Stopování (INT) vs. 6 ve dne, nebo vs. 11 v noci.

Pokud družina **uspěje**, dorazí brzy na místo kam se ovečka zatoulala, to jest mýtinu na východě u břehu místní říčky. Dorazila-li družina už **v noci** prvního dne, pak přichází na mýtinu v okamžik kdy je **ovečka v obklíčení tří agresivních vlků** a mohou ji zachránit. Ani hlad vlků ale není dostatečnou motivací pro jejich smrt, a tak v případě zastrášení začnou prchat a rozutečou se po lesích. Pokračuj přesunem na Setkání s vlky.





Pokud družina **stopu ovce ztratí**, zaslechne směrem na severovýchod zlověstné **vytí vlků** a může se rozhodnout odhadnout směr k věži, vrátit se a začít stopovat Alžbětku a nebo se vydat ke zvuku vytí.

Pokud se družina vydá **vstříc vlčímu vytí**, ztratí změnou směru pár hodin času. Pokud družina na cestu vyrážela v noci, pak uplyne čas do brzkého rána. Pokud vyrážela ráno, uplyne čas do poledne. Družina pak dostopuje na mýtinu kde najde jen **ohlodané kosti** po sudokopytníkovi, cáry částečně natrávené a vyzvracené vlny a malý zvoneček na utřzeném řemínku. Úspěšným hodem libovolné postavy na Znalost přírody (INT) vs. 5 zjistí, že šlo o malou smečku asi 3 vlků. Vlci jsou v tuto chvíli dobře najezení a budou se tak družině v lesích vyhýbat. Jestliže se je hráči rozhodnou stopovat, stáhnou se až do jeskyně na severu, kde přebývají. Pokud jsou zde vlci zahnáni, budou bojovat až do smrti, navíc se k nim přidají i dvě vlčice, bránící pár mladých. Pokračuj přesunem na Setkání s vlky.

## SETKÁNÍ S VLKY

*Postupné prodírání se lesním porostem nesete velmi nelibě a po nejméně stovce malých ranek od zatoulaných větví, zakopnutí nebo zkrátka jen velké smůle se náhle zastavíte. Cítíte jak nepříjemný mráz běhá po vašich zádech, když se nedaleké křoví začne třást. Stačíte sotva vykřiknout, když se rozletí listí do stran a snad ze všech stran na vás vyskočí smečka vlků!*

V případě, kdy padne první vlk, **přichází na scénu dryáda Lyneth** a pokusí se boj zastavit svou přírodní magií z důvodu obavy o vybití celé smečky. Objeví se i v případě, jestliže se postavy rozhodnou vlky ušetřit či zastrašit. Pokračuj přesunem na Setkání s dryádou.

## SETKÁNÍ S DRYÁDOU

Na své cestě je družina zpozorována plachou bytostí, která se rychle ztratí, jen co na ní zavolají. Dryáda Lyneth je křehké stvoření a dokud se nepřesvědčí o tom, že je smýšlení postav dobré, bude se zdráhat se s nimi setkat zblízka.


*Z lesa se náhle vynoří bytost, kterou jste nikdy ve svém životě neviděli. Mohli byste říci, že je to krásná žena, jak se ale přibližuje, postupně rozeznáváte jednotlivé rozdíly. Světle zelené vlasy protkané nespočtem květin ostře kontrastují s tmavě smaragdovou kůží, která v doteku denního světla vypadá neskutečně. Jasně žluté oči si vás prohlížejí stejně jako vy ji, a přírodní šaty vytvořené povětšinou z listí a křovin několikrát zašustí.*

Dryáda se pokusí postavám pomoci od momentu, kdy se s nimi setká. Lyneth není schopná mluvit, takže veškerá komunikace bude probíhat pomocí posunků a kreseb do hlíny. Lyneth ví, že se v lese ztratilo dítě i ovce a **dovede postavy až k ruinám** staré věže. Poté beze slova opět zmizí mezi stromy.

Lyneth bude velmi plachá a při náznaku hrozby prchne, ale **v případě bezprostředního nebezpečí využije síly přírody** jako zbraň. Například schopnost Úder varování, okamžitě působící psychické zranění 1k10 životů.

### Vlk šedý (3x)

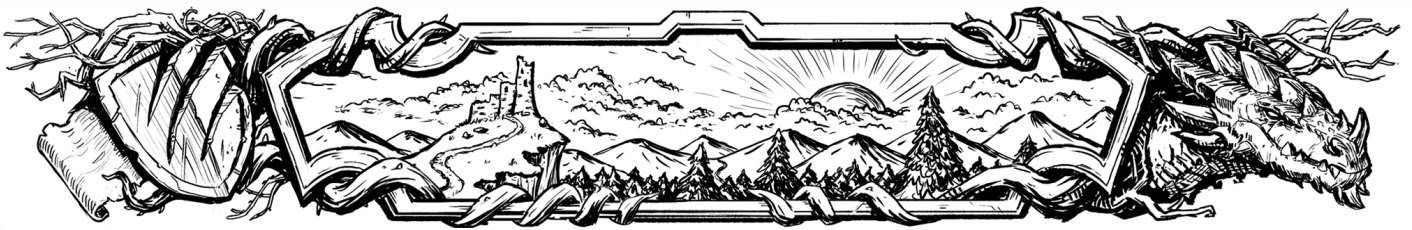
divoké zvíře



SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
14(+2)	14(+2)	14(+2)	1(-5)	9(-1)
Životy	17 (25 alfa)			
Pohyblivost	60			
Velikost	A (B alfa)			
Útok	6/+1 (zuby vlk)			
	7/+1 (zuby alfa)			
Obrana	ZO: 3 vlk			
	ZO: 4 alfa			
	OČ: 6 vlk			
	OČ: 7 alfa			
Schopnosti	Sluch a čich			
Dovednosti	Postřeh (7)			
Zkušenosti	100			

*Velká psovitá šelma s huňatou šedou srstí. Z dálky může připomínat psa, je však mohutnější a agresivnější.*

**Sluch a čich dává vlkům Výhodu (bonus +5) k hodům na Postřeh při akcích využívající tyto smysly.**



### KAPITOLA 3

## RUINY VĚŽE

*Stromy a nízká křoviska postupně začínají mizet jak stoupaní do kopce silí. Brzy se vám tak naskytne možnost spatřit konečně místo o kterém jste už slyšeli. Ruiny staré věže na kopci samotném nelze přehlédnout a už z pohledu zespoda kopce vidíte jak kdysi silné a mocné stěny čtvercové bašty vystřídaly zničené a zřícené trosky, které zanechávají děsivý, ale přesto nádherný pohled. Ve svém čase musel být z věže naprosto dechberoucí výhled na širé okolí.*

Ruiny působí naprosto opuštěně a prázdně. Pokud bude družina prostor pročesávat, nalezne při hledání v keři před rozvalinami **velký bílý šátek** a odhalí v houští **vstup do ruin** v podobě velké díry v kopci samotném, kde se vlivem vlhkosti a vahou půdy propadl velký otvor.

*Nemůžete přehlédnout díru v kopci samotném. Položíte se na břicho a opatrně se plazíte k okraji otvoru. Puch který se z díry line je nasáklý hnilobou a zatuchlinou, přesto neodvrátíte tvář a díky tomu tak zahlédnete ve tmě asi tři sáhy pod vámi pozůstatky starého sklepení. Z prostor se vzdáleně ozývá vzlykot dítěte.*

Teď je správný moment postavy probudit z dumání a přemýšlení k rychlé a jasné akci. Dívka není na prahu smrti, ale postavy si mohou myslet, že jde děvčeti o život a bez jejich pomoci by zde dalšího dne nedožila. Může jim to pomoci semknout hlavy v rychlý a dobrý nápad v závěru příběhu. Alžbětka je hladová, dehydrovaná a na pokyny k odpovědi neodpovídá, panicky se bojí bytostí v podzemí.

V útrobách chodeb budou postavy potřebovat zdroj světla k průzkumu, navíc dostat se do podzemí dírou hlubokou 3 sáhy bude bez lana či jiného nástroje nebezpečné (zranění pádem 1k6).

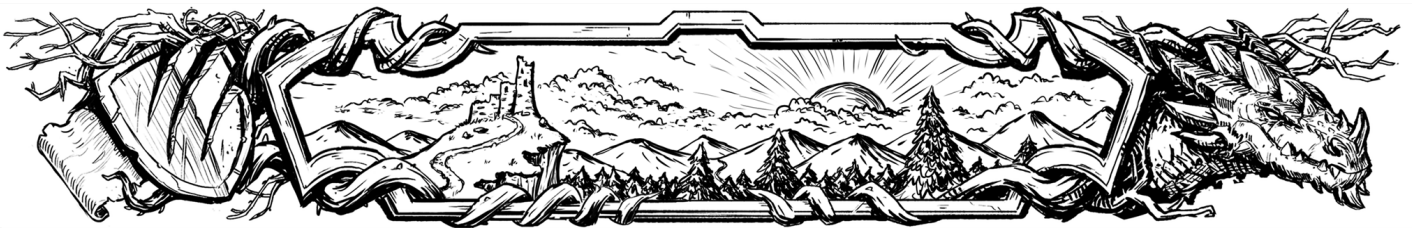
Ukaž hráčům přílohu **Mapa ruin věže** a zakryj papírem všechny části mapy kromě vstupu.

### VSTUP

*Jakmile stanete v kamenné chodbě starých ruin, nemůžete se zbavit pocitu, že asi nebyl ten nejlepší nápad sem takto vpadnout. Vaše hrdinské já vás ale žene kupředu a tak spolknete zárodky strachu a pořádně se rozhlédnete. Kamenné chodby vyvolávají pocit prázdnoty a staroby, přesto je na nich jen neznatelný nános prachu. Chodba za vámi je zavalena stejnou hromadou sutin z otvoru, kterým sem spadla Alžbětka, a tak se otočíte zpět k jediné cestě dále. Chystáte se udělat první krok, když se náhle zarazíte a posvítíte na spleť pavučin vedoucí po stropě dále do chodby. Pavučiny na některých místech sahají i do vrchní poloviny chodby a tak znepríjemní další postup. Zatím však stojí pevně jako stěny, zanechávajíc děsivé stínové divadlo na stěnách skrze odrazy světla, které nesete. Když si uvědomíte jak citlivé pavučiny musí být, i přes jejich několik palců silnou strukturu, oddechnete si, že se vám zatím našťestí nepodařilo varovat jejich majitele.*

Od vchodu do podzemí, jež vznikl zborcením stropu starého sklepení, vede chodba široká 1 sáh a klikatí se vpravo a pak hned zase vlevo.





Odkryj hráčům na příloze **Mapa ruin věže** chodby. Místnosti ponechej zakryté až dokud do nich hráči nevejdou.

*Vaše zvědavé zraky nejprve spatří ve výklenku naproti vám dveře, odkud se ozývají tiché vzlyky. Dveře jsou z bukového dřeva s masivním kováním zdobeným ornamenty ve tvaru listů. Prkna dveří jsou silně podrápané dlouhými hlubokými šrámy.*

Tyto dveře vedou do laboratoře.

*Před výklenkem s dveřmi chodba pokračuje po vaší pravici, po pěti sázích vidíte křížovatku pokrytou vrstvou pavučin. Chodba vedoucí z křížovatky rovně je ukončená dalším závalem - zhroutil se zde strop. Do chodeb vlevo a vpravo už nevidíte.*

Pokud od této chvíle hráči skončí svou neopatrností v pavučinách nebo budou-li vydávat zvuky hlasitější než klidná konverzace, navštíví je **dva pavouci Mečovci, spící v místnosti Cvičiště**. Obzvláště pokud je družina oslabená po boji s vlky může to pro ně znamenat fatální střet.

## **ALŽBĚTKA V LABORATOŘI**

Při pokusu o pohled skrz klíčovou díрку, postavy zahlédnou slabě osvětlený pokoj staré laboratoře, do kterého ze stropu prorůstají kořeny.

*V místnosti se lesknou alchymistické aparatury a dominuje jí vyšíváný koberec uprostřed, na kterém se k svíčke choulí malá postava s dlouhými blondatými vlasy. Jde o dívku na pokraji vyčerpání.*

Při pokusu o interakci s hlasem za dveřmi Alžbětka přestane vzlykat a dobrou chvíli neodpovídá.

Pokud družině trval průchod lesem příliš dlouho, komunikace s Alžbětkou zde bude minimální.

*Dívka na druhé straně dveří je zjevně v šoku, slyšíte hlasité dýchání a tlumené vzdechy, ze kterých je slyšet zoufalost v hlase. Jediné na co se v tuto chvíli zmůže je pár slov šeptem:*

„Pšššt!“

„Tiše, nebo přijdou... bubáci!“

## **Dveře Laboratoře**

Jazyček dveří je zaskočený a klika nefunkční. Pokud někdo z hrdinů vezme za kliku, rovnou se mu rozpadne v ruce. Mechanismus zámku se zdá ale na první pohled funkční.

Zámek dveří dokáže vyšperhákovat Zloděj, hodem na Otevírání zámků (OBR) vs. 8. Při neúspěchu zlomí v zámku svůj paklíč a dveře pak nepůjde otevřít ani klíčem.

Kování zámku lze rozleptat kyselinou Kovožrout, tu u sebe může mít Alchymista. Také ji může družina najít ve Skladišti.

Dveře je možné vyrazit hrubou silou hodem Atletika (SIL) vs 12. Nebo je možné dveře rozbít několika pořádnými zásahy tupou zbraní. Tato řešení ale do chodby přivolají pavouky Mečovce.

Klíč, kterým je možné dveře otevřít může družina najít u kostry v místnosti Vězení.

## **Stav Alžbětky**

Pokud družina k ruinám dorazí **v poledne** druhého dne či později, po prvních větách Alžbětky dohoří poslední svíčka, kyslík v místnosti klesne, dívka omdlí, sesune se k zemi a **neodpovídá**.

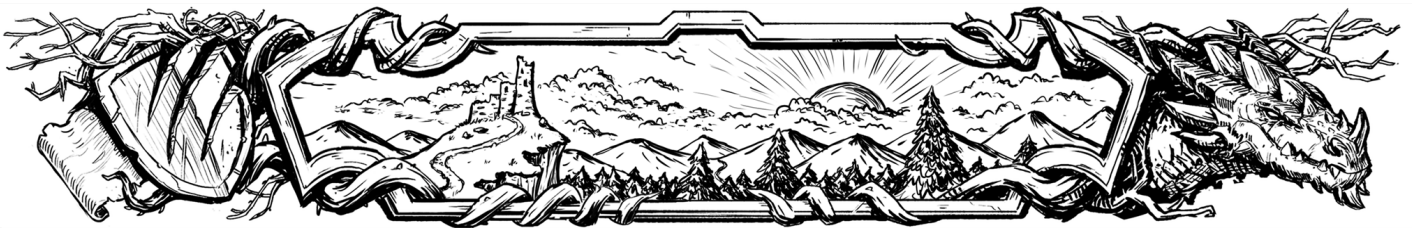
Pokud však družina dorazí k ruinám **už v noci nebo ráno**, pak dorazila včas. Alžbětka bude sice unavená a ostražitá, ale s družinou **může spolupracovat**. To závisí na komunikaci družiny.

Spolupráci s Alžbětkou si lze pojistit, je-li v družině postava Zloděje a **uspěje-li** hodem Přesvědčování (CHAR) vs. 6. V tom případě Alžbětka udělá všechno proto, aby předala družině **maximum informací**:

- ❖ jak Alžbětka zabloudila
- ❖ Alžbětčin popis Vězení
- ❖ Alžbětčin popis Skladiště
- ❖ co Alžbětku napadlo
- ❖ jak se Alžbětka uvěznila v Laboratoři

V opačném případě bude Alžbětka družinu podezírat. V hlavě malé dívky, která právě zažila trauma svého života, běží představitost na plné obrátky a nebude si jistá zda hlasy za dveřmi nejsou léčkou tvorů z podzemí.





**Neuspěla-li** družina v hodů na Přesvědčování, předá jim Alžbětka v tento okamžik **jen tyto informace**:

- ❖ Alžbětčin popis Vězení
- ❖ Alžbětčin popis Skladiště
- ❖ co Alžbětku napadlo

### **Jak Alžbětka zabloudila**

*Hráli jsme schovku u Farmářovic statku. Jenže když jsem se schovávala mezi ovečkama, tak mě ten posměváček Matouš vždycky našel. Chtěla jsem ho potrestat ať mě hledá co nejdýl. Tak jsem se schovala do lesa. Šla jsem ke skalám, ale zakopla jsem o nějaký pařez a lekla se. Víte, my máme od rodičů do lesa chodit zakázané. Tak jsem už radši běžela zpátky ale nemohla jsem najít cestu.*

*Nevěděla jsem co dělat, ale pak jsem zahlídla tu věž! Myslela jsem, že z ní uvidím Sadovou. Ale místo toho jsem ztratila šátek a pak jsem se propadla tady a nahoru už jsem nevyšplhala. Začala jsem se rozhlížet, jenže všude byla taková tma! Muselo uplynout několik hodin, než jsem v téhle místnosti našla svíčky a křesadlo.*

### **Alžbětčin popis Vězení**

*Kousek dál nalevo je taková holá místnost. Hrozně jsem se tam lekla, protože na mě něco ze stěny vylétělo.*

*Jenom mě to škráblo, ale bylo to hrozně divný.*

*Taková jakoby šipka nebo co.*

*Hloubš jsem radši nešla, stejně tam byly jen nějaké rezavé mříže. Skoro to vypadalo jako... to...*

*No, jako by tam něco dřív žilo v klecích.*

### **Alžbětčin popis Skladiště**

*Vpravo byly nějaké rozbité skříně a truhly. Viděla jsem tam nějaké lahvičky. Mělo to spoustu barev ale zavařovačky to asi nebyly.*

*Když jsem tam hledala další svíčky, tak jsem si všimla, že jsem od něčeho ulepená. A...*

*A pak jsem viděla toho bubáka!*

### **Co za stvoření ji napadlo**

*Lítalo to u stropu a mělo to hrozitánsky moc očí. Když to po mě začalo chňapat takovým obřím zobákem, začala jsem utíkat. Pustila jsem svíčku a už ani nevím co se stalo pak.*

### **Jak se uvěznila v Laboratoři**

*Pamatuju si už jen jak jsem nemohla vyšplhat tou dírou ven.*

*A Když...*

*Když jsem pak nakoukla zpátky do chodby, vypadalo to, že jsou dva, a že mají takové dlouhé tenké nohy. Utekla jsem tady, zabouchla dveře a držela kliku ze všech sil.*

*Hrozně do dveří bouchali, ale já jsem kliku držela dokud mi nebrněla ruka. Držela jsem ji celou věčnost, než to ustalo, jenže klika se mi rozpadla v ruce a už jsem ji nemohla nasadit zpátky.*

*„Dostanu se odsud vůbec?“*

## **VĚZENÍ**

Na konci chodby vedoucí k Vězení je **stará past s šipkami** která vystřeluje zrezivělé šipky napuštěné starým vyčpělým jedem. Past spouští nášlapná dlaždice, která vystřelí po prvním kdo do místnosti vstoupí, pokud hráči nechají dlaždici zatíženou, past se znovu nespustí.

Vyhnout se pasti je možné hodem na dovednost Reflex (OBR) vs. 8. Postava tak včas zareaguje na rachot mechanismu ve stěně, všimne si střílny a má šanci se bránit svým **OČ proti útoku 1k6+4**. Pokud hráč v hodů na Reflex neuspěje, bránit se může pouze svou **ZO proti útoku 1k6+4**.

Pokud je postava šipkou zasažena, hází proti jedu ODO vs. 4. Pokud neuspěje, jednorázově **ztrácí vlivem jedu další 2 životy a začíná být unavená**.

Vězení je 5 sáhů široké a 4 sáhy dlouhé, před vchodem je z pantů vylomená mříž. Místnost je plná sutin a spadených nosníků. Protilehlá stěna je částečně zbořená. U jižní stěny jsou kosti nebožtíka lidské rasy.

Při ohledání kostry může družina zjistit úspěšným hodem na Znalost přírody (INT) vs. 8, že jde o ostatky člověka, s chybějícími články dvou prstů. Vedle něj leží **stříbrný klíč** s hlavou zdobenou plíšky ve tvaru listí.

Šlo o alchymistu bratrstva, který zde zemřel při závalu sklepení během jejich experimentu.





## SKLADIŠTĚ

### Pavučiny

Před vchodem do skladiště jsou pozůstatky rámu dveří. Dveře zde však už dlouho nejsou. Ústí do místnosti je ale na několika místech překryta masivními pavučinami, skrz které je sotva vidět. Pokud se chcete pavučinám vyhnout, budete se muset chodbou obratně protáhnout.

Opatrný postup znamená hod Akrobacie (OBR) vs. 5. Pro rasy velikosti A je hod automaticky úspěšný, naopak pro rasy velikosti C hráč háže s **Nevýhodou** (postihem -5) ke svému hodu.

Při neúspěchu, hluku či vyvolaných otřesech družina upozorní dva Pavouky, kteří spí v Cvičišti.

### Kořist ve Skladišti

Tato místnost je 3 sáhů široká a 5 sáhů dlouhá. Kdysi nejspíš sloužila jako skladiště potravin, surovin a lektvarů. Dnes zde vidíte jen dřevěné pytle, ve kterých kdysi mohly být obiloviny či sušené ovoce.

V jedné z polorozbořených polic se ale leskne 5 flakónů různých obsahů. Dva z nich - tmavě rudé řídké tekutiny poznáváte ihned - jde o **Ranhojiče**, běžné léčivé lektvary prodávané alchymisty.

Další dva lektvary mají zlatavou barvu a visačku se sotva zřetelným nápisem „Potio Capturum“.

Jde o **Lektvar Mucholapka**.

A poslední flakón má obsah s hustější naružovělou tekutinou. Na zátce flakónu je vosková pečeť, na které je vyobrazen symbol zlomeného meče.

Tento flakón obsahuje kyselinu **Kovožrout**, pomocí které je možné zlikvidovat zámek na dveřích Laboratoře.

Na zemi skoro šlápnete na rámeček s obrázkem mladé ženy. V zadní straně rámečku je zasunut tenký stříbrný amulet s rytinou „B+T Ostenhorn“.

Amulet nemá magické schopnosti, je jen vybledlou vzpomínkou na ženu jednoho z členů Bratrstva.

U protější stěny Skladiště pak najdete jeden **popsaný pergamen**, vytržený z nějakého svazku, pak starou láhev červeného vína a prázdný sud.

Ukaž hráčům přílohu **Úryvek deníku**.

## Mečovec (2x)

### Pavouk obří



SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
14(+2)	16(+3)	9(-1)	-	-
Životy	19			
Pohyblivost	40			
Velikost	A			
Útok	6/+1 (nohy)	2x		
Obrana	ZO: 8 / OČ: 8			
Schopnosti	Útočný skok			
Imunita	ovlivnění mysli			
Zkušenosti	180			

*Hrozné stvoření velikosti velkého psa s osmi děsivě dlouhými nohama, a s nespočtem očí. Hladký, černý krunýř připomíná kyrys plátové zbroje. Jeho nohy jsou zakončené ostrými bodci, které připomínají ostří dýk či mečů. Díky nim bez potíží leze stejně rychle po stěnách a stropě jako po zemi.*

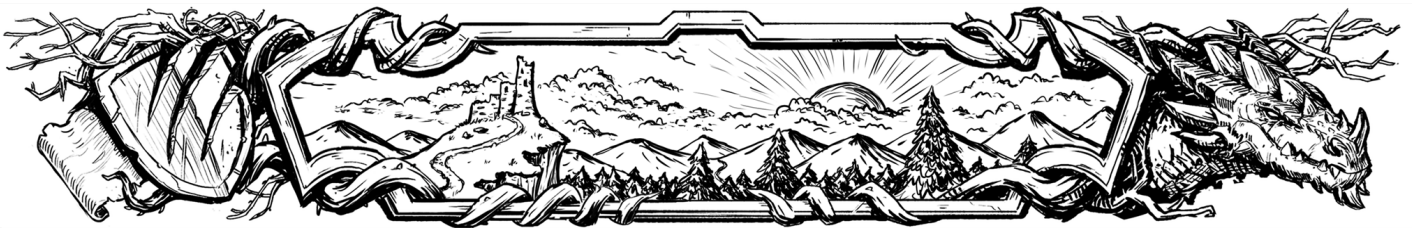
*Tento pavouk je velmi rychlý, hbitý a při pohybu vydává charakteristický klapavý zvuk.*

**Útočným skokem** se mečovec vrhá na svou oběť (až 5 sáhů daleko) a pokouší se do ní zabodnout své ostré nohy. Jde o útok s **Výhodou** (bonus +5) a pokud uspěje, zasekne se do těla protivníka a udělí mu bonusové zranění 1k6 životů. Pokud je pavouk úspěšně zaseknutý, neútočí. Nohami ránu rozšiřuje a tím uděluje oběti 1k6 zranění v každém dalším kole.

*V případě, že je do postavy zaseknutý pavouk, má postava **Nevýhodu** (postih -5) k útoku pokud používá jiné než krátké zbraně (nůž nebo dýku).*

*Pavouka je možné se pokusit místo útoku shodit dlouhou akcí s úspěšným hodem Atletika (SIL) vs. 8.*





## **CVIČIŠTĚ**

Místnost je členěná kořeny stromů, které vyrůstají z poškozených stěn. Vidíte zde slaměné figuríny pro cvičení boje, terče pro lukostřelbu, toulce a luky se ztrouchnivělým dřevem a 3 dlouhé meče, do kterých se už před lety pustila rez. Pokud se družina až dosud s pavouky neutkala, najdou je právě zde.

*V regálu se zbraněmi si všimáte jedné zvláštnosti - je v ní zasunut jakýsi svitek s pečetí. Na pečetě je vyobrazen elektrický výboj.*

Svitek obsahuje kouzlo Blesk, při zlomení pečetě se uvolní výboj, který zraní cíl za 1k6 životů.

*Na regálu je na stříbrném řetízku zavěšen prsten, se vsazeným jaspisem, do kterého je vyryta runa.*

Prsten s řetízkem mají cenu 3 zlaté.

## **ZÁVĚR**

### **Špatný konec - bez souboje s vlky**

Pokud postavy neuspějí, najdou spolu s Alžbětou v ruinách pod věží věčný odpočinek. Vesničané další den utvoří poslední pátrací čtu.

Část odvážlivců však v lesích roztrhají vlci a zbylá dvojice přeživších: Alžbětčin otec Jiří po boku dalšího vesničana zemřou v souboji s pavouky při průzkumu podzemí pod ruinami věže. Vesničané se nikdy nedozví co se v lese událo. Místní obyvatelé začnou Sadovou opouštět a vesnici po pár letech i s posledními obyvateli pohltní les.

### **Špatný konec - po souboji s vlky**

Pokud postavy neuspějí, najdou spolu s Alžbětou v ruinách pod věží věčný odpočinek. Vesničané další den utvoří poslední pátrací čtu.

Vlci, kteří dostali za vyučenou nebo se nažrali, poté co roztrhali ovečku farmáře Davita, pak vesničany nezastraší svým vytím. Ale také na ně nezaútočí. Vesničané bezpečně treť až k ruinám věže.

Alžbětčin otec Jiří po boku dalšího vesničana zemřou v souboji s pavouky při průzkumu podzemí pod ruinami věže. Zbytek skupiny uteče a informuje místní. Sadová druhý den uspořádá tragický pohřeb všech zesnulých a starosta Jindřich požádá místního Vladyku o vypsání vysoké odměny pro dobrodruhy, jež by vyčistili ruiny věže od pavouků.

### **Neutrální konec - rodina dluží družině zlat'áky**

Postavy zachránily Alžbětku a vrátí se do vesnice. Starosta Jindřich uspořádá hostinu, kde se podává křehké pečené srnčí se šťouchanými bramborami a tím nejlepším rybízovým vínem v širém okolí.

Rodiče mají radost, že se Alžbětka našla, ale už méně rádi vyplatí slíbených 12 zlatých. Následující zimu budou strádat, žít ze zásob a pomoci sousedů. Vesničané neoplývají vděkem. Záchranu Alžbětky berou za uzavřený obchod a věnují se své úrodě.

Alžbětka si začne brzy zase hrát na schovávanou, vždy ale daleko od lesa. Družina opouští Sadovou.

### **Dobry konec - bez setkání s dryádou Lyneth**

Postavy zachránily Alžbětku a vrátí se do vesnice. Starosta Jindřich uspořádá hostinu, kde se podává křehké pečené srnčí se šťouchanými bramborami a tím nejlepším rybízovým vínem v širém okolí.

Rodiče mají radost, že se Alžbětka našla. Starosta s rodiči odmění každého 1 zavařovačkou ovocného džemu, 2 lahvemi rybízového vína a 5 stříbrňáky. Místní oslavují družinu a vyzpívají se co v lesích objevila. Dozví se o vytí a obřích pavoucích. Brzy dotlačí starostu aby lesy v okolí začali vypalovat a kácet. O dryádě Lyneth už nikdy nikdo neuslyší.

Alžbětka si začne brzy zase hrát na schovávanou, vždy ale daleko od lesa. Družina opouští Sadovou.

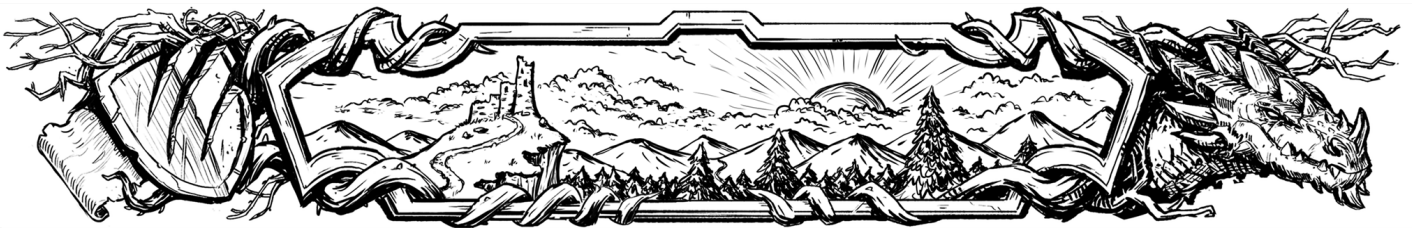
### **Dobry konec - po setkání s dryádou**

Postavy zachránily Alžbětku a vrátí se do vesnice. Starosta Jindřich uspořádá hostinu, kde se podává křehké pečené srnčí se šťouchanými bramborami a tím nejlepším rybízovým vínem v širém okolí.

Rodiče mají radost, že se Alžbětka našla. Starosta s rodiči odmění každého 1 zavařovačkou ovocného džemu, 2 lahvemi rybízového vína a 5 stříbrňáky. Místní oslavují družinu a vyzpívají se co v lesích objevila. S úžasem poslouchají o setkání s dryádou Lyneth. Starosta Jindřich se odhodlá navázat s dryádou kontakt a vyměňovat si s ní informace o vesnici za znalosti o lese a jeho zvěři. Od těch dob žije Sadová v harmonii s životem v okolním lese.

Alžbětka si začne brzy zase hrát na schovávanou, vždy ale daleko od lesa. Družina opouští Sadovou.





## 4. ZAČÍNÁJÍCÍM VYPRAVĚČŮM

### PÁR SLOV PŘEDEM

Samozřejmě, že není vždy možné pokrýt naprosto všechny situace, které nastanou a je zcela v moci každého vypravěče družině pomoci, případně ji posunout správným směrem anebo dobrodružství nechat dopadnout úplně jinak - pokud se nabízí lepší, nebo zajímavější konec. Vždy myslí na to, aby se bavil jak vypravěč, tak i hráči. Záměrem dobrodružství určitě není řídit tvoji hru, jen ti dát inspiraci a příběh, který můžeš aplikovat do vlastních pravidel, nebo jej zcela změnit.

### PŘÍPRAVA

Na začátku sezení si sepiš malý bodový seznam toho, kam by hráči v jednotlivých částech tvého vyprávění měli dojít a co by se mělo stát předtím, než toho cíle dosáhnou. Pomůže ti to nepřeskočit nic důležitého ve hře a neztratit přehled. Zároveň takto nebudeš svázaný detailními poznámkami a můžeš se ponořit do improvizace.

### IMPROVIZACE

Pokud hrdinové vymyslí možnost, se kterou jsi vůbec nepočítal, neboj se jít s proudem a povolit jim takové řešení, dává-li smysl. Pokud nevíš jak na hráče reagovat, není žádná ostuda to přiznat a vyhlásit krátkou herní pauzu, při které můžeš možnou odbočku příběhu vymyslet.

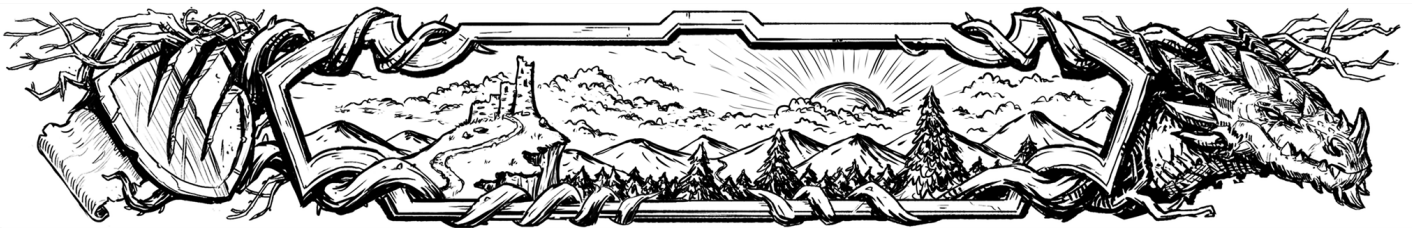
## PŘESÍLENÍ NEPŘÁTEL

Může se stát, že tvá družina narazí na skupinu nepřátel, kteří jsou v dobrodružství popsáni, a hrdinům nebudou přát kostky. V takovém případě hráčům naznač, že situace vypadá zle a jejich postavy zvažují útek. Pokud se ale situace vyhroť a hrozí, že celá družina padne, pak máš plnou pravomoc upravit nejen sílu nepřátel samotných, ale i celou situaci. Ale nezneužívej tohoto zásahu vyšší moci, nebo zcela pohádkového příjezdu rytíře na bílém koni, který zachrání celou situaci. Hráči tvého vyprávění by si mohli připadat méněcenní, zcela zbyteční, nebo si začnou zvykat na to, že je z problémů vždy zachráníš a hra je brzy přestane bavit. K těmto zásahům by mělo docházet výjimečně - především při hraní se začátečníky. Pokud už k tomu dojít musí, zaměř se na to, aby vše vypadalo jako šťastná náhoda nebo zcela běžná věc, která se může stát kdykoliv. Ideální řešení je samozřejmě takové, kdy hráči vůbec nepoznají, že jsi něco udělal.

## SMRT POSTAV

Takové situaci se pokus vyhnout, pokud k tomu nemáš vážný důvod. Je rozdíl mezi tím, když postava sama vběhne na otevřené prostranství a drže se postaví tělem proti mraku šípů, a mezi nešťastnou náhodou, kterou zapříčiní kostky, nebo špatný odhad začínajícího hráče. Z takové situace se pokus nalézt východisko. Pokud na stole není, popiš smrt citlivě a nechej postavu pronést poslední slova.





## 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 takového máš nebo si na něco podobného troufáš, budeme moc rádi, když se s námi spojíš.

Najdeš nás na adrese [www.DraciHlidka.cz](http://www.DraciHlidka.cz)

**Pokud máš nějaké vlastní dobrodružství, o které se můžeš podělit, udělej to!**



© 2023 Lucie „Aviska“ Jamrychová

Ilustrace obálky: Ondřej Pech

Ilustrace záhlaví: Jiří Dvorský

Vnitřní ilustrace: Naty Karásková

Redakce: Ivo „Arielistelos“ Florek

Sazba: Martin „Perthorn“ Kostka

Korektura: Roman „Gotrek“ Konupčík

Proofreading: Michal „Pigi“ Holub

Mapy: Ivo „Arielistelos“ Florek, Martin „Perthorn“ Kostka

**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](http://www.DraciHlidka.cz), a určena hráčům fantasy RPG her. Jde o volně použitelný zdroj za podmínky zachování informací o autorovi a portálu Dračí Hlidka. Není povoleno umísťovat toto dobrodružství, ani jeho fragmenty, na jiných portálech či úložištích.*



# MAPA OKOLÍ SADOVÉ



# MAPA RUIN VĚŽE



## ÚRYVEK DENÍKU

... a taky nechápu jak se ten starý kmet o mých schůzkách s Cornelií ještě pořád nedozvěděl. Celý výzkum dopadu Caldorovy masky na společnost se i s Magnusem můžou jít zahrabat. Příští výroční sněm máme s Bernardem v kapse.

18. prosince 565

Měli jsme další návštěvu Corneliie. Nechce nám říkat všechno. Bernard se ji zástává. Prý některá tajemství mají zůstat nevyřčena, taková blbost!

5. února 566

Konečně dorazil Nibs s měsíční zásilkou magických svítek. Jestli se ještě jednou opozdí o víc než týden, budu hledat jiného poslíčka.

12. března 566

Ptal jsem se dnes Corneliie znovu na hvozdy a posilování úrody rostlin, začala se vzpírat.

Nebýt těch pitomých druidských tradic, dávno jsme mohli tyhle síly spoutat pro obyčejný lid. Musí existovat způsob!

15. dubna 566

Bern zjistil, že jsem Cornelií zavřel do cely. Nedalo se to už tajit. Celé sklepení během noci prorostly kořeny stromů. Nenašel jsem ho nikde v okolí věže. Srab, musel utéct.

Trochu jsem na naši návštěvu přitlačil, nechci ji ublížit, ale dokud nevidím výsledky, nepustím ji. Teď už nemůžu couvnout.

20. dubna 566

Slíbila spolupráci.

Snad to nepraskne, dřív než Probuzení vyzkoušíme na lese.

23. dubna 566

Doteď se mi úplně nevrátil zrak, v noci kolem pochodují stromy a větvemi boří věž i pevnost. Taky jsem z okna spatřil děvče se zelenými vlasy a tmavou kůží, šlo o dryádu?

Magnus běsní. Nibs skoro nepřežil cestu. Když ho před věží lapily keře a drásaly ho do krve, musel jsem mu pomoci

Všechno způsobil ten oslepující záblesk se kterým Corneliie zmizela. Jestli věž padne, co se stane s okolím?

24. dubna 566

Kolik dní ještě věž vydrží?

Proč nemám radost, když přesně tohle jsem chtěl celé ty roky?