

Dračí Hlidka

hra na hrdiny

ČERNÁ KREV

DÍL PRVNÍ: GUL DUR

AUTOR PŘÍBĚHU
PAVEL "TIRUS" ONDRUSZ

ILUSTRACE OBÁLKY
ONDŘEJ HRDINA



Žánr a náročnost

Toto dobrodružství, jehož autory jsou Pavel Ondrusz a Filip Goldman, bylo vytvořeno pro ukázkové hraní Dračí Hlídky v ZŠ Halenkov (21.01.2019). Bylo navrženo tak, aby ho mohlo odehrát několik PJů zároveň a to velmi podobným způsobem. Proto zde existuje kapitola „Předpokládaný průběh dobrodružství“. Tu můžeš použít jako „berličku“, která tě povede vyprávěním (*zvláště pokud jsi teprve začínající PJ*). Neměla by však sloužit jako „pevný skript“, kterého se musíš držet za každou cenu. Pokud hráči zareagují na nějakou situaci jinak nebo najdou lepší řešení, měli by k němu dostat prostor.

Toto dobrodružství je navrženo jako volná součást většího celku (*tažení*). Jde o první díl z trilogie zvané „Černá krev“. Je však jen na tobě, zda později odehraješ i jeho další pokračování, nebo zda odehraješ právě jen některé z nich. Každý díl je napsán tak, aby šel použít samostatně.

Toto dobrodružství lze použít nejen pro Dračí Hlídku, ale také pro DrD, D&D a další RPG hry.

Pozn.: Tento příběh není příliš obsáhlý. Je zde zahrnut popis minulých událostí, aktuální situace a návrh jednoho z možných řešení hry. Pro snadnou kontrolu nad dobrodružstvím ti však postačí stručné shrnutí, které najdeš na straně 13 („*Příběh ve zkratce a možný průběh událostí....*“)

Herní žánr: Záchranná akce a útěk ze zajetí

Obtížnost: Příběh je určen pro družinu naprostých začátečníků

Toto dobrodružství je navrženo tak, aby šlo dohrát během jediného herního setkání. Zabere to zhruba dvě hodiny čistého času. V případě potřeby je možné na něj dále navázat pokračováním s názvem: „Černá krev – Štoly Agan-Dolu“.

Celková herní doba	2,5 hodiny
Očekávaná sestava	3-5 postav (1.-3. úroveň)
Lokace	lesy a skály
Roční období	zima (<i>leden</i>)

Tajemno, horor a drama	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Akce a bojové situace	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Vyšetřování a sběr informací	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Roleplay a komunikace	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Humor a veselé scény	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Hádky a hlavolamy	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

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

Verze: 03022019





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

Pokud jsi hráč, prosím, nečti dál!

Obsah

1. Příběh v kostce
2. Pozadí dobrodružství *(proč k němu vlastně došlo)*
3. Aktuální situace
4. Úvod do hry *(k přečtení hráčům)*
5. Předpokládaný *(detailní)* průběh dobrodružství
6. Časová osa a *(stručný)* sled událostí
7. Užitečné info
8. Cizí postavy (NPC) a nestvůry
10. Dodatky
11. Slovo závěrem
12. Mapy





1. Příběh v kostce

V tomto příběhu se postavy ocitnou na vzdálené jižní hranici království. Nedávno tam došlo k útoku skřetů na lidské usedlosti a farmy. Skřeti při něm zabili všechny vesničany, kteří se bránili. Ostatní pak byli odvezeni kamsi do divočiny. Mezi unesenými je i příbuzný jedné z postav (*mlynář Erin*). Družina se musí rychle vydat po stopách hordy. Jejím úkolem je najít a osvobodit Erina a vrátit se s ním zpět.

Možný průběh událostí:

Postavy se vydají po stopách skřetí tlupy a brzy překročí hraniční řeku. V divokých lesích brzy narazí na předsunuté skřetí hlídky. Pokud si jich postavy všimnou včas, mohou je zlikvidovat a pokračovat nenápadně dál. V opačném případě je však bude čekat nepříjemné překvapení. Zalarmovaný skřetí oddíl o síle třiceti a více skřetů se je pokusí zajmout a odvléct do zajateckého tábora.

Skřetí tábor leží na pomezí divokých lesů a skal. Je zde mnoho zajatců a to jak lidí, tak trpaslíků. Jedním z nich je samozřejmě i Erin. Pokud jsou postavy zajaty, budou muset kácet stromy a řezat dřevo (*a budou perfektně střezeny*). Ve dne pak budou zavřeni ve velkých klecích s ostatními zajatci. Zde se mohou dovědět víc o útoku skřetů, co tu vlastně chtějí a doví se také o tajemství trpasličího města Agan-Dolu.

Je potřeba vymyslet plán, jak utéct ze zajetí. Pokud postavy budou chtít požádat trpaslíky o pomoc, dostane se jim kladné odpovědi. Zato však budou muset zaplatit protislužbou, která je součástí navazujícího dobrodružství (*Štoly Agan-Dolu*).

V případě, že postavy pronikly k táboru nepozorovaně, mají výhodu překvapení. Tak jako tak však musí Erina dostat pryč (*ten ví, co trpaslíci potřebují a může tak družinu navést na další úkol*).

Mise je splněna pokud se podaří dostat Erina zpět za řeku. Je nutné zajistit, aby se dostal do bezpečí. Čím více lidí se družině podaří zachránit, tím lépe, avšak útek se stane výrazně složitějším.





2. Pozadí příběhu

(jen pro PJ!)

Skály a hory na jihu Othionu ukrývají vzácné tajemství. Jde o prastaré zkameněliny magických brouků. Nikde jiné v celém světě podobné naleziště neexistuje. Tyto zkameněliny mají obrovskou cenu a to ze dvou důvodů. Po odstranění kamenné krusty totiž člověku zůstane neporušený drahokam ve tvaru brouka. Vybrousit něco takového by bylo jinak takřka nemožné. Tyto drahokamy navíc obsahují velké množství many. Trpaslíci s tímto vzácným artiklem obchodují zásadně jen mezi sebou navzájem.

Před zhruba čtvrt rokem došlo k transportu menší zásilky hlouběji do hor. Naneštěstí v té době přišla mohutná sněhová bouře, která strhla lavinu. Trpaslíci, kteří zásilku zkamenělin převáželi, při ní zemřeli. Po bouři je však objevili skřeti zvědové. Mrtvolu trpaslíků z odvěké nenávisti zohavili a naházeli do strže. Jejich věci ale vzali s sebou. Tak se zásilka brouků dostala ke skřetímu vládci Azogovi. Jeho šaman Urug v nich okamžitě rozpoznal velký magický potenciál. Nabídl Azogovi možnost, jak využít manu těchto zkamenělých tvorů k nadpřirozenému rituálu. Během něj by dokázal Urug spoutat demony skřetích bohů do Azogovy zbroje a jeho meče. Stal by se z něj díky tomu nezranitelný a mocný nepřítel.

Azog (*stejně jako ostatní skřeti*) žil téměř celý život ve vyhnanství. Do toho byly klany skřetů zahrnány trpaslíky už před mnoha desítkami let. Skřeti tak dlouho žili rozprášení daleko na východě v nehostinných pustinách a skalách. Šance na odplatu proto zněla Azogovi i všem ostatním víc než lákavě.

Náčelník dal proto dohromady skřetí vojsko a vydal se s ním na západ. Zničujícím a překvapivým útokem pronikli do Agan-Dolu a obsadili jej. Většinu trpaslíků povraždili a jejich ženy a děti zajali, aby je poté odvěkli jako rukojmí do pustiny. Zbytek trpaslíků pak, pod hrozbou zabít zajatců, donutili kopat zkameněliny. Zároveň si Azog v Agan-Dolu zřídil své velitelství. V hlubinách podzemí ubytoval většinu svého vojska. Stejně tak zde nechal navézt veškeré zásoby, které měl k dispozici. Potřeboval jich velké množství, proto jeho armáda začala obléhat města Khazad Harog. To měl Azog v plánu udržet v obležení až do doby, než získá dost zkamenělin potřebných k rituálu. Teprve pak by měl Azog sílu poloboha a dokázal by prorazit trpasličí obranu.

Jak už bylo řečeno, udržet tak velké vojsko není jednoduché. S každým dnem obléhání se zásoby jídla snižují a Azog potřebuje ještě aspoň měsíc času. Stejně tak se jednotky v horách neobejdou bez dřeva. Mráz umí být hrozný a nemilosrdný nepřítel. Z toho důvodu se Azog rozhodl ponechat menší posádku skřetů v podhůří. Jejich úkolem bylo lovit a zpracovávat zvěř a posílat ji do Agan-Dolu a odtud dál do hor. Stejně tak měli zajišťovat dostatek dřeva, pro jednotky v Khazad Harogu. Aby předešli nepříjemnému překvapení ze strany lidí, měli narychlo zbudovat ve skalách kolem tábora pevnost. Pro splnění všech těchto úkolů potřebovali skřeti pracovní sílu. Tu získali díky útokům na usedlosti lidí za řekou. Zajatci, doplnění o nemocné a raněné trpaslíky z Agan-Dolu pak museli plnit jejich rozkazy, jinak jim hrozila smrt.

3. Aktuální situace

Agan-Dol je nyní obsazen hordou (*zhruba dva tisíce skřetů*). Ta zde má také všechny zásoby, které si přitáhla a další jídlo, které se dováží z tábora v podhůří. V Agan-Dolu sídlí i vůdce hordy Azog. Řídí odsud obléhání armády (*zhruba pět set skřetů*), která je vysoko v horách u Khazad Harogu. Potřebuje ještě 30 dní, než bude mít natěženo dost zkamenělých brouků k rituálu.

Skřetí armáda u Khazad Harogu si vybudovala ležení ve skalní rozsedině před branami pevnosti. Víc se jich tam nevejde (*a není to ani potřeba*). Trpaslíci se nemohou dostat ven a skřeti zase dovnitř. Trpaslíci sice mají dost zásob až do jara, ale nemohou jít na pomoc svým příbuzným zajatým v Agan-Dolu a podhůří.

V táboře pod horami je posádka sta skřetů. Ti loví zvěř a dohlíží na práci zajatců (patnáct trpaslíků a čtyři desítky vesničanů). Jednou týdně sem přijíždí šaman Urug a odveze brouky dovezené z Agan-Dolu.





4. Úvod do hry

(jen pro PJ!)

Je 21. ledna roku 672, když družina přijíždí do města Karmak. Zde vládne pochmurná nálada a zmatek. Před pár hodinami totiž dorazil do města vyděšený vesničan z jihu. Byl velmi vyčerpaný a plakal. Lidem řekl, že po svém návratu z trhů v Karmaku našel svou osadu (*Javorový Vrch*) vypálenou a lidi v ní pobité.

Ve městě je bohužel pouze malá vojenská posádka (*30 mužů*). Ta má primárně za cíl chránit Karmak před možným útokem. Zdejší kapitán, Brenen zvaný Ohař, proto nechal vypsát odměnu. Hledají se dobrodruzi, kteří by se vydali na jih a celou událost prošetřili. Odměna bude vyplacena tomu, kdo zjistí detaily událostí a potrestá viníky (*100 zl na družinu + možná další odměna, pokud bude odůvodněná*).

Družina je složená ze začínajících dobrodruhů. Většinou zná pouze tento kraj. Má tu své kořeny a lze proto předpokládat, že někdo z nich pochází právě z Javorového Vrchu. Má tam své blízké a je v jeho zájmu ověřit, co se stalo a případně je zachránit nebo pomstít.

ZAHÁJENÍ HRY:

- Pokud chceš, dej před hrou některé postavě text o její historii a příbuzném na Javorovém Vrchu.
- Přečti postavě text pro start hry uvedený níže.
- Postavy stojí nedaleko hospody „Devět zvonů“. V ní je i vesničan, který celý incident nahlásil.
- Dále už je to jen na družině. Bude potřeba doplnit zásoby a vyrazit k osadám na jih.

Lze přečíst hráčům k uvedení hry:

Píše se 21. leden roku 672. Ledový víchř vás zastihl promrzlé a vyčerpané na planinách. Je to už tři dny, co jste se vypořádali s vlčí smečkou. Dostali jste zaslouženou odměnu a vydali se narychlo zpět do Karmaku. Nikdo z vás nedbal varování starého hostinského. Říkal, že přijde sněhová bouře. Nebe však bylo jasné, země byla rozblácená od tajícího sněhu a slunce příjemně hrálo. Kdo mohl tušit, že bude mít ten starý hraničář pravdu.

Blizzard vás zastihl v půli cesty do města. Bílá tma vám znemožnila orientaci a ukrutná zima vás doslova přikovala k zemi. Našli jste skryš u kořenů vyvráceného stromu, kde jste přečkali noc. Teprve před hodinou vánice ustala a vy jste zjistili, že Karmak je na dohled.

Chvatně jste se vydali k městu v naději, že se konečně zahřejete a najíte. Už když jste procházeli bránou, vám došlo, že je něco špatně. Stráže se tvářily zachmuřeně a bylo jich na hlídce mnohem více, než je obvyklé. Každou chvíli jste si všimli modrých plášťů na hradbách, které hleděly kamsi k obzoru.

Nálada ve městě je stejně pochmurná. Ulice jsou poloprázdné a lidé zamlklí. Na rohu jednoho z domů vás upoutal kus pergamenu. Tohle už není město, které jste před pár dny opouštěli...





5. Předpokládáný (možný) průběh dobrodružství

Družina začíná svůj příběh 21. ledna 672 ve městě Karmak. Stojí někde v ulicích před vývěskou na stěně jednoho z domů. Nedaleko odsud je hospoda „Devět zvonů“.

KARMAK

Od lidí nebo v krčmě se postavy mohou dovědět o tom, že byly napadeny usedlosti a statky na jihu. Podle vesničana byli místní povražděni a usedlosti vypáleny. Neví, kdo za tím stojí. Když tu hrůzu viděl, utekl pryč. Viděl to v Javorovém Vrchu, ale spatřil také dým stoupající z dalších osad na obzoru.

Místní netuší, o co by mohlo jít. Někdo může říct, že slyšel o loupeživých bandách kdesi na severu.

Velitel posádky postavám řekne, že nemá dost lidí a má rozkazy držet v bezpečí město. Teď je to důležitější, než kdy předtím. Poslal každopádně zprávu do Střilhormi ke svým nadřízeným. V tuto chvíli však nemůže postrádat nikoho ze svých mužů. Proto hledá dobrodruhy, kteří mu pomohou a vyšetří, co se stalo a kdo za tím stojí.

OSADY A JAVOROVÝ VRCH

Ať už se postavy dostanou jen do Javorového Vrchu nebo i k jiným osadám, najdou všude to samé. Vypálené domy a několik těl. V osadách je vždy 10-15 domů. Hráčům by mělo dojít, že těl je nějak málo. Na mrtvolách je zjevné, že utrpěla sečná zranění. Sněžná bouře zakryla nějaké stopy, ale hraničář by si měl poradit. Přeci jen putovalo tudy asi padesát skřetů. Ti nadělali dost stop v bahně, které potom zmrzlo. Jisté je, že stopy vedou na jih. Některé z nich jsou lidské, jiné takové, jaké postavy ještě nikdy neviděly.

CESTA NA JIH A PŘEKONÁNÍ ŘEKY

Postavy sledují stopy do lesů na jih. Dojdou až k velké řece (*Bělava*), která tvoří hranici Othionu a jižních zemí. Ta je asi patnáct sáhů široká, poměrně hluboká, ale v těchto místech velmi pomalá a líná. Skřeti zde měli několik vorů (jsou teď ale na druhé straně). Postavy musí řeku nějak překonat.

NA SKŘETÍM ÚZEMÍ

Cesta lesy dále na jih je obsazena skřetími hlídkami. Není jich moc, ale nějaké tu jsou. Pokud si postav všimnou (ale postavy jich ne), zalarmují jednotku v táboře. Na postavy pak nachystají past a přepadnou je s úmyslem je zajmout (přesila cca 40 vs. 5). V takovém případě je ihned při zasetí připraví o veškeré vybavení. Pokud postavy hlídky zlikvidují nebo se jim vyhnou, dojdou až k táboru skřetů v podhůří.

SKŘETÍ TÁBOR

Skřetí tábor se rozkládá na menší planině mezi skalami a lesem. Skřeti se zde prostřednictvím zajatců snaží vybudovat opevnění – palisádovou pevnost zapuštěnou do skal. Tvrz však není stále úplně hotová.

V táboře jsou skřetí stany, ve kterých žije zhruba stovka skřetů. Dále jsou zde čtyři velké železné klece (*každá pro zhruba třicet lidí*) zasazených do skály. Zajatci jsou v nich zavíráni vždy přes den. Během noci pak musí otročit. Skřeti jsou totiž spíše noční tvorové. Cca třicet skřetů přes den hlídá (*polovina v lesích a polovina v táboře*). Zbylých sedmdesát pak spí. V noci je tomu naopak. Většina skřetů (*zhruba čtyřicet*) loví zvěř a zbytek hlídá v lesích (*deset*), nebo dohlíží na stavbu opevnění a práci otroků (*dvacet*).

Zabavené vybavení postav je v jednom stanu, který hlídají dva skřeti. V něm jsou i věci trpaslíků a další užitečné předměty. Pokud by se postavy do stanu dostaly, stojí malá odměna určitě za to.





22. ledna (úterý) kolem půlnoci dorazí do tábora šaman Urug (*kdesi z východu*) v doprovodu dvaceti elitních skřetů. Po pár hodinách odjede a s sebou odveze truhly s brouky, které má ve stanu Azog.

V táboře je v jedné kleci uvězněn Erin (*příbuzný jedné z postav*). Získal si přízeň uvězněných trpaslíků díky tomu, že se jednoho z nich zastal, když ho skřeti trestali. Sám Erin pak schytl dvacet ran holí (*je zraněný, ale skřeti ho rozhodně nijak nešetří a nenechají odpočívat*).

- **Erin** se od trpaslíků dověděl:
 - o Ví, že jim skřeti zajali ženy a děti a odvedli je do skal.
 - o Ví, že pokud se trpaslíci pokusí o útěk nebo vzpouru, budou jejich blízcí popraveni.
 - o Dověděl se také o tom, proč asi skřeti do Agan-Dolu přišli (*modří brouci – Gul-Dur*).
 - o Trpaslíci mu ukázali jednoho, na kterého narazili při těžbě skály na opevnění tady v údolí.
 - o Trpaslíci mu také řekli, že jediná naděje na záchranu může přijít z Khazad Harogu. Jejich bratrance jsou však v obležení a proto je jakákoliv šance na osvobození v tuto chvíli nulová.
- Erin může postavám ukázat místo s broukem a brouka samotného.
- Může postavy seznámit s trpaslíky.
- Určitě se bude chtít dostat ze zajetí. Ví však, že není možné odvést všechny zajatce. Čím větší skupina, tím větší pozornost a počet hlídek. Může postavám nabídnout možnou pomoc trpaslíků.

Pokud se postavy s něčím obrátí na trpaslíky (*a zmíní Erina*), mohou očekávat jejich pomoc.

- **Trpaslíci** mohou postavám povědět následující
 - o Ví, že Agan-Dol (*jejich domov*) obsadilo skřetí vojsko a jeho část zde zůstala.
 - o Vědí, že je vede Azog a že se usadili v hlubinách Agan-Dolu, kde mají i své zásoby.
 - o Vědí, že skřeti chtějí, aby trpaslíci těžili modré brouky.
 - o Vědí, že zbytek vojska blokuje Khazad Harog a tím i naději trpaslíků na záchranu.
 - o **Jsou ochotni postavám pomoci pouze tehdy, pokud to neukáže přímo na ně!!** (*Jinak by ohrozili životy svých blízkých – jejich ženy a děti byly odtaženy skřety do skal na východě jako rukojmí*). Za svou pomoc navíc vyžadují protislužbu – viz níže.

Trpasličí plán a úkol pro družinu:

- Nenápadně vykopat zkamenělinu modrého brouka ve skále u tábora (*má velkou cenu*). Jistě za něj půjdou nakoupit trhaviny, které budou potřeba ke splnění úkolu.
- Poté popíší postavám cestu na starou horskou stezku. Ta vede kolem štol Agan-Dolu až k nepoužívaným chodbám u jezera Dungalorin.
- Je nutné dostat se až do nejhlubších pater jeskyně.
- Ve vodním kolektoru je pak potřeba odpálit třaskaviny.
- To způsobí zatopení Agan-Dolu (*některé průduchy a chodby jsou spojené*).
- Hlavní část skřetí armády se utopí a horní vojsko u pevnosti tak přijde o zásoby.
- Trpaslíci z pevnosti budou moci konečně provést protiútok a postoupit do údolí.

ÚTĚK

Skřeti jsou spíš noční tvorové. Slunce je přímo nezraňuje, ale není jim příjemné (*bolí je oči, hlava atd.*). Proto se před ním, když je to možné, ukrývají ve stanech, jeskyních a podobně.

Zajatci jsou každý večer rozděleni do několika skupin. Jedna skupina těží kámen a upravuje skálu na uchycení palisád. Druzí jsou v táboře a zpracovávají maso zvířat, které skřeti uloví. Třetí skupina kácí stromy a řeže je na menší kusy. Poslední skupina chodí k řece a nosí do tábora vodu ve džberech. Rozdělení skupin se obvykle každý den mění. Záleží na skřetech a chování zajatců. Čím více jsou vzpurní, tím těžší práci dostanou (*kámen, dřevo, voda, zvěř*).

Jak se postavy dostanou ven, je jen na nich. Cílem je dostat Erina zpět za řeku, ideálně až do Karmaku.





6. Časová osa příběhu a jeho stručná forma

Tento příběh je psán poměrně jednoduše. Nevyžaduje žádnou velkou přípravu ani skriptování. Je jen na postavách, jak si povedou. Na osvobození ze zajetí mají teoreticky 30 dnů. Poté už mají skřeti dost modrých brouků, aby provedli rituál. V takovém případě se Azog stane velmi mocným, zničí trpaslíky v horské pevnosti a osudy postav budou pokračovat jinak a jinde, nicméně určitě v otroctví.

Stručný průběh questu :

- **Úvod v Karmaku** - Postavy zjistí základní informace ve městě 20 min
 - **Cesta k osadě Javorový Vrch** 20 min
 - Počet mrtvých neodpovídá množství domů
 - Erin, kterého hledají, mezi mrtvolami není
 - Najdou stopy desítek divných tvorů
 - **Cesta přes řeku** - Pokračují na jih po stopách a musí překonat řeku 20 min
 - **Cesta k táboru** 20 min
 - Narazí na skřeti hlídky a mohou (*nemusí*) si jich všimnout
 - Pokud skřeti dostanou možnost, zalarmují zbytek a družinu zajmou
 - V opačném případě se družina dostane až k táboru zajatců
 - **Skřetí zajatecký tábor** 40 min
 - Je nutné přežít a vymyslet plán útěku,
 - Pohovořit s Erinem a případně s trpaslíky
 - Získat trpasličí úkol
 - **Útěk** 30 min
 - Je vhodné získat zkamenělinu brouka ze skály (*Gul Dur*)
 - Nějakým způsobem uniknout ze zajetí a dostat Erina za řeku
- 150 min

7. Užitečné info

Skřeti

- Dávají přednost pohybu a akci v noci.
- Slunce je jim nepříjemné a raději se před ním ukrývají ve stanech, pod stromy, v jeskyních atd.
- Skřeti používají jako zbraně především různé meče a šavle.
- Luky mají jen výjimečně a přes den střílí dost mizerně. V noci jsou naopak ve výhodě.

Zajatecký tábor

- Je v něm cca 100 skřetů.
- Staví se zde opevnění, které je však teprve v začátcích.
- Jsou zde čtyři klece (*pod skalním převisem*) ve kterých je vždy cca 300 zajatců (*trpaslíci, lidé atd.*).
- V jednom stanu je vybavení postav a dalších zajatců.
- V dalších stanech je vybavení na práci, jako jsou sekery, kladiva atd.
- Ve stanu velitele tábora Nagrua jsou i čtyři truhly s kamennými brouky.
- V táboře je cca 100 skřetů – 70 činných v noci a 30 ve dne.

Zkameněliny	<i>Gul-Dur (modrý brouk)</i>
Příbuzný	<i>Erin</i>
Vůdce trpaslíků	<i>Balgur Zlatovous</i>
Skřetí vojevůdce	<i>Azog Ničitel</i>
Skřetí šaman	<i>Urug</i>
Velitel tábora	<i>Nagru</i>

Lidské město	<i>Karmak</i>
Lidská osada	<i>Javorový Vrch</i>
Řeka	<i>Bělava</i>
Trpasličí pevnost	<i>Khazad Harog</i>
Jezero v horách	<i>Dunglorryn</i>
Obsazený důl	<i>Agan-Dol</i>





8. Cizí postavy (NPC) a nestvůry

Erin – unesený strýc z Javorového Vrchu (člověk)

- asi 50 let
- 180 cm vysoký, šlachovitý muž
- dlouhé vlasy a dobře střižený vous
- má větrem ošlehaný obličej, ve kterém se mísí přísnost a nostalgie

ROLE:

- je „strýcem“ některé z postav
- byl unesen z Javorového Vrchu, kde žil sám
- postavy ho musí osvobodit
- v zajateckém táboře si udělal přátele mezi trpaslíky a zná jejich tajemství
- může postavám ukázat zkamenělinu brouka ve skalách
- chce utéct a pomoci vyřešit situaci v horách

Azog ničitel – skřetí vojevůdce

- Asi 170 cm vysoký, svalnatý a mohutný skřet
- plešatá hlava zdobená velmi netradičně čímsi, co by snad mohlo být vousem
- od pohledu krutý a nebezpečný
- na sobě má vždy koženou zbroj a poblíž šavli nebo sekeru

ROLE:

- je se svým vojskem v Agan-Dolu
- trpaslíci ho mohou postavám popsat, jinak ho zřejmě v tomto díle questu neuvidí
- chce udržet měsíc pevnost v horách odříznutou, aby se dokončila těžba brouků
- poté chce projít rituálem, který z něj udělá polobožskou legendu temných bohů

Urug – skřetí šaman

- Asi 165 cm vysoký
- na hlavě vždy s podivnou koženou čapkou
- v očích má pouze bělmo, díky kterému působí zlovolně a liší se od všech ostatních skřetů
- vždy ho doprovází suita dvaceti skřetů – jeho ochranka

ROLE:

- sídlí ve skalách den cesty na východ od Agan-Dolu v chatě u vodopádu
- strádá zkamenělé brouky, dostává je z krust a připravuje jejich manu na rituál pro Azoga
- poblíž své chaty drží v zajetí ženy a děti trpaslíků
- ovládá nějakou formu kněžské magie

Nagru – velitel zajateckého tábora

- Asi 180 cm vysoký, velmi hubený skřet
- stojí vzpřímeně, jako lidé a na hlavě má podivné rohy
- kolují podivné příběhy o tom, jak vlastně přišel na svět

ROLE:

- velí táboru, rozděluje hlídky a týrá vězně





Balgur Snorsson, zvaný zlatovous – vůdce zajatých trpaslíků

- asi 150 cm vysoký, dobře stavěný trpaslík
- na hlavě má rudé tetování, vlasy po stranách vyholené po vzoru trolobijců
- od ostatních trpaslíků se liší jasně zelenýma očima, které jsou u nich spíše vzácností
- má poraněnou nohu a je proto příliš pomalý
- v táboře pomáhá rozbíjet skálu na opevnění

ROLE:

- Balgur ví vše o útoku skřetů na Agan-Dol
- Je ochoten postavám pomoci s útekem (*něco za něco*)
- Doporučí postavám, aby si vzaly brouka ve skále (*když bude možnost*) a utekly
- Za drahokam pak mají nakoupit trhaviny a vydat se do hor starou stezkou (*kteřou jim popíše*). Hluboko ve staré šachtě pod jezerem mají odpálit místnost trpasličího akvaduktu

Ostatní užitečná jména

Skřetí

Gurk
Ugrut
Wazag
Blurg
Dromozar
Glirog
Natozor
Ikur

Trpasličí

Halfur Swensson
Trimli Nordsson
Korni Gurnisson
Bjorn Larsson
Ruuki Olafsson
Rigmar Eriksson

Lidská

Janis
Kara
Edlrich
Wanda
Bořislav
Korčák
Anita





9. Dodatky

Úvodní text pro jednu z postav v družině:

Narodil ses ve vesnici Ostroh na jihu Othionu. Vaše rodina nikdy nepatřila k nejbohatším. Snad až na strýce Erina. Poměrně bohatého a oblíbeného mlynáře z malé osady zvané Javorový Vrch.

Každý rok ses proto velmi těšil na sklizeň obilí. Byl to jeden z mála vzácných okamžiků, kdy jste se za ním vydávali. Strýc byl uznalý a odjakživa tě tajně podporoval ve tvém nadšení po dobrodružství. Ukázal ti svůj meč, nějaké staré mapy a zvláštní vybavení ukryté v truhle na jeho půdě. Když byla možnost, vyprávěl ti příběhy, které zněly neuvěřitelně. O dalekých městech, monstrech z podzemí a válkách, které prožil kdesi na východě.

Mezi lidmi se občas šeptalo, že byl kdysi horká krev. Teprve na stará kolena se usadil. Za naspořené peníze si koupil svůj mlýn. Něco z jeho starého já v něm ale pořád zůstalo. Když ti vyprávěl své příběhy, oči mu znovu žhnuly. Jako by to bylo teprve včera, co k oněm událostem došlo.

Byl to vlastně on, kdo v tobě rozdmýchal oheň dobrodruha. Doma jsi za to pořádně schyťal. Tvůj otec měl velmi prudkou domluvu se strýcem a pro tebe to znamenalo zákaz návštěv Javorového Vrchu. Je to už pět let, co jsi Erina neviděl. A rok, co jsi opustil svůj domov...





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!



© 2019 Pavel “Sir Tirus” Ondrusz & Filip „Gamling“ Goldman

Korektury: Irena Goldmanová a Roman „Gotrek“ Konupčík

Ilustrace: Ondřej Hrdina

Mapy: Viktor Goldman

Všechna práva vyhrazena

Toto dobrodružství je výhradním autorským dílem výše uvedených autorů.

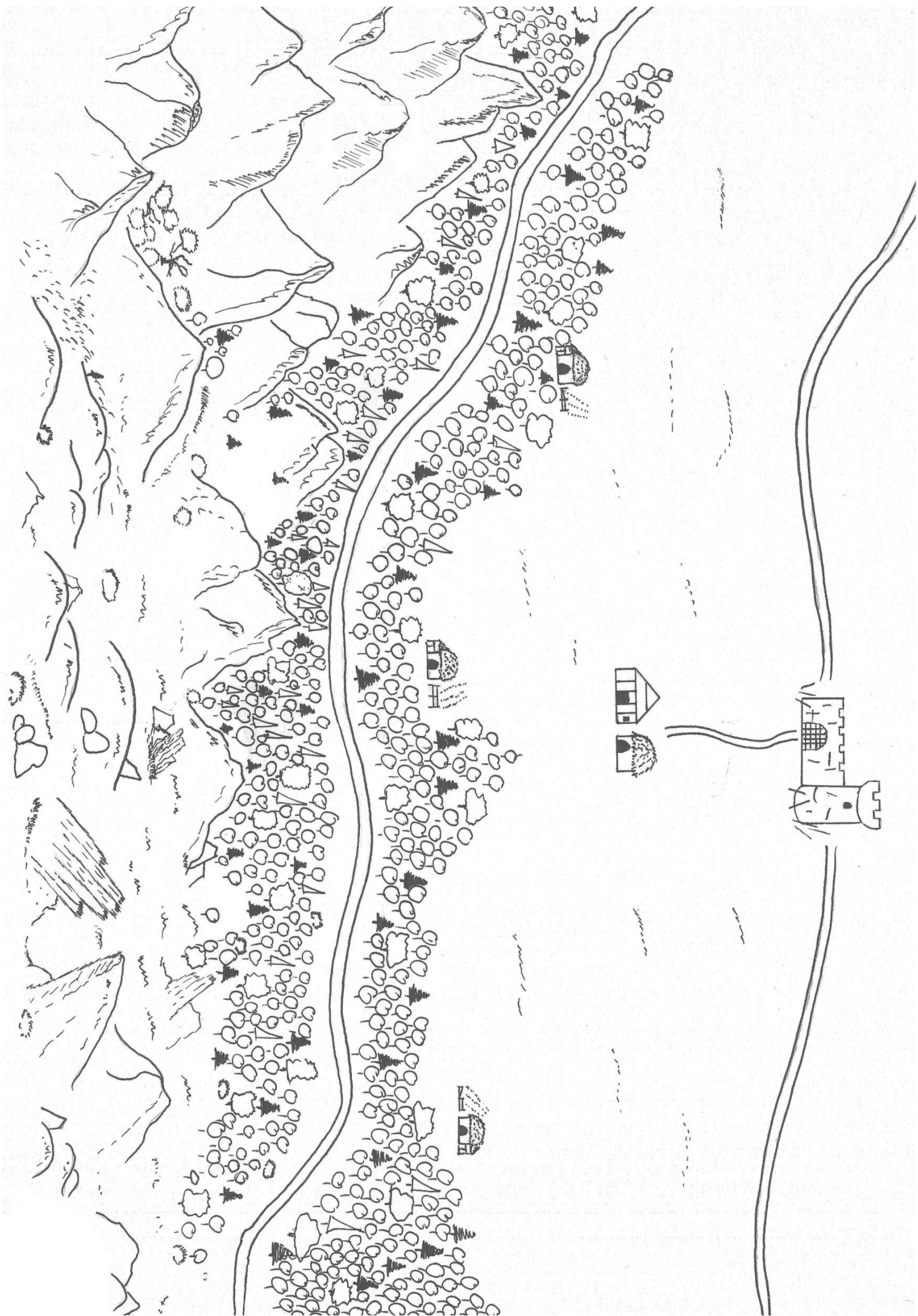
Původní zdroj byl upraven do podoby příručky, která je umístěna k volnému stahování na portálu www.DraciHlidka.cz, a určena hráčům fantasy RPG her.

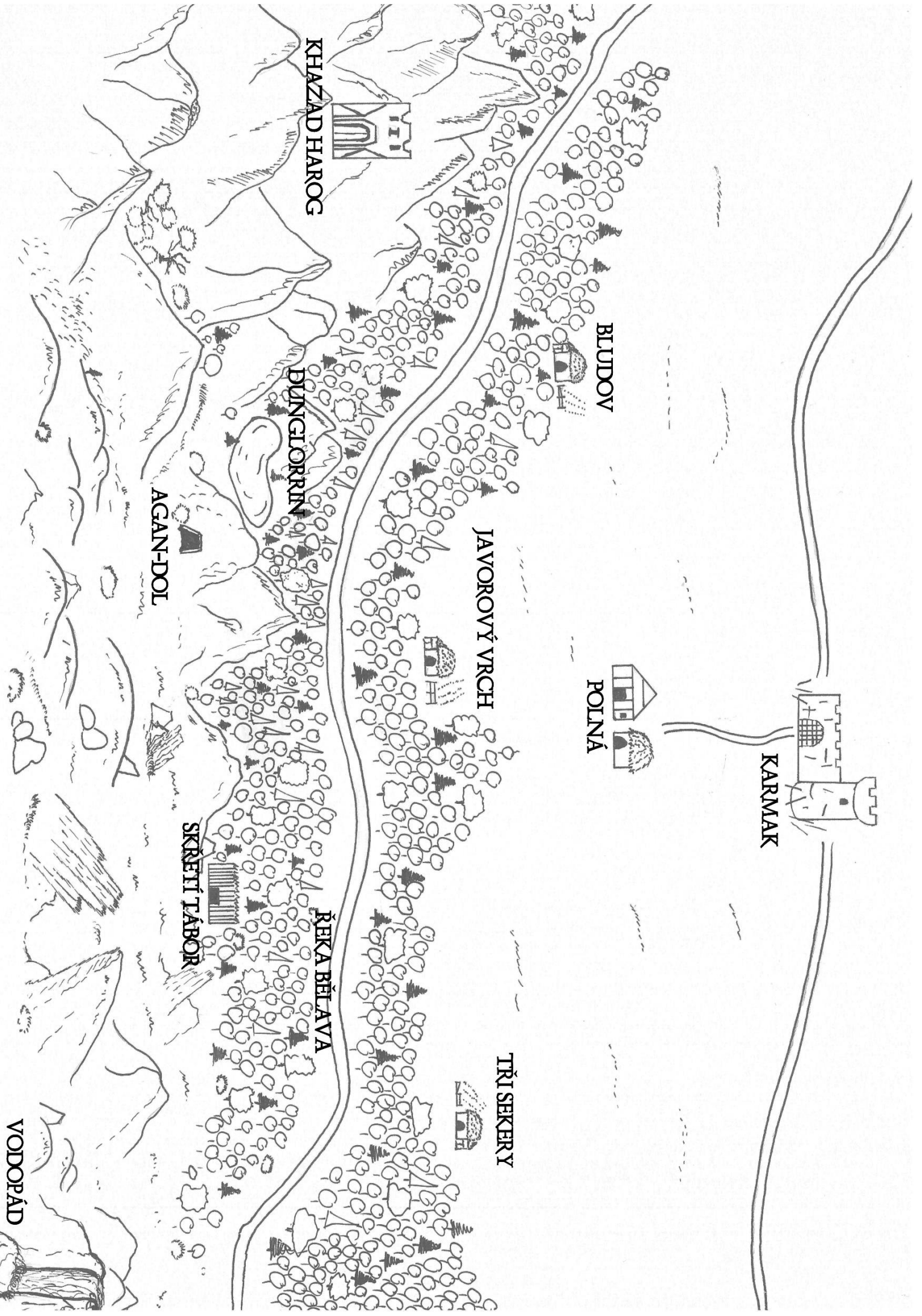
Jde o volně použitelný zdroj za podmínky zachování informací o autorech a portálu Dračí Hlídka. Není povoleno umisťovat toto dobrodružství, ani jeho fragmenty, na jiných portálech či úložištích.



11. Mapy

Pro potřeby příběhu je dobré mít mapu kraje (*čistou*) a pak mapu s detaily (*podle níž budeš zakreslovat ostatním objevené lokace*). Ty najdeš v příloze tohoto dokumentu.





KARMÁK

POLNÁ

BLUDOV

JAVOROVÝ VRCH

TŘI SEKERY

KHAZAD HAROG

DUNGLORIN

ŘEKA BĚLÁVA

SKŘETÍ TÁBOR

AGAN-DOL

VODOPÁD