

Dračí Hlídka

hra na hrdiny

KRVAVÁ SKLIZEŇ

AUTOR PŘÍBĚHU
PAVEL "TIRUS" ONDRUSZ
ILUSTRACE OBÁLKY
ONDŘEJ PECH



Žánr a náročnost

Toto dobrodružství, jehož autorem je Pavel Ondrusz, bylo vytvořeno pro Ostravský turnaj v Dračí Hlídce (květnový "OstraCon" 2018). Lze ho však stejně dobře použít i pro Dračí Doupe, D&D či jakoukoliv jinou fantasy hru.

Herní žánr: Akční detektivka – pátrání po příčině tajemných událostí.

Obtížnost: Příběh je navržen pro družinu začátečníků na prvních úrovních.

Dobrodružství bylo testováno před turnajem samotným a následně na soutěžících družinách.

Specifikem Ostravského turnaje bylo velmi striktní časové omezení hry na pouhé 3 hodiny. Během nich bylo navíc potřeba vytvořit postavy a vysvětlit novým hráčům základní pravidla Hlídky. Na příběh samotný tak zbývalo zhruba 2-2.5 hodiny čistého času. Za tuto dobu je potřeba celý příběh úspěšně dořešit. Toto dobrodružství se proto hodí především na kratší herní setkání.

Celková herní doba	2-3 hodiny
Očekávaná sestava	3-5 postav (1. - 2. úroveň)
Lokace	vesnice, louky a sedlácké usedlosti
Roční období	léto (srpen)
Tajemno, horor a drama	<div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> </div>
Akce a bojové situace	<div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> </div>
Vyšetřování a sběr informací	<div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> </div>
Roleplay a komunikace	<div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> </div>
Humor a veselé scény	<div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> </div>
Hádanky a hlavolamy	<div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> </div>

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



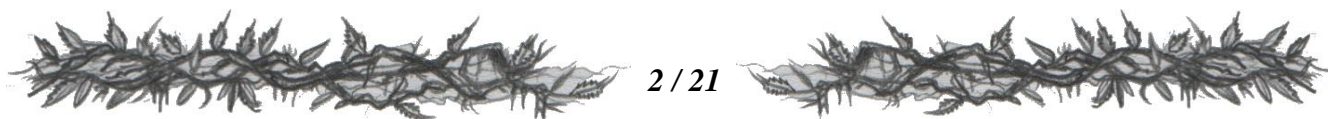


Tato příručka je psána výhradně jako průvodce Pána Jeskyně (vypravěče).

Pokud jsi hráč, prosím, nečti dál!

Obsah

1. Příběh v kostce
2. Pozadí dobrodružství *(proč k němu vlastně došlo)*
3. Úvod pro družinu *(k přečtení hráčům)*
4. Aktuální situace a úvod do hry
5. Předpokládaný průběh dobrodružství
6. Časový sled událostí
7. Cizí postavy (NPC) a nestvůry
8. Popis lokací
9. Užitečné tipy
10. Slovo závěrem
11. Přílohy, mapy





1. Příběh v kostce

Družina se na svých cestách dostane k malé vesnici zvané Třešňová. Hned při příjezdu ji upoutá volání o pomoc. Postavy se tak okamžitě zapletou do vyšetřování tajemných událostí, které sužují zdejší kraj. Tajemný cizinec zde napadl malou dívku, jednoho vesničana a při příjezdu družiny dalšího. Je potřeba zjistit, kdo dotyčný je, proč to dělá a zabránit mu v dalších útocích. To vše je potřeba zvládnout velmi rychle, protože napadení trpí zvláštní nemocí a jejich stav se prudce zhoršuje.

Na pozadí celého příběhu je dávná vražda jednoho z místních obyvatel. Jeho vrah (*další z vesničanů v Třešňové*), byl potrestán dle smírčího práva. To obnášelo, kromě vyplacení rodiny oběti, také vztyčení „smírčího kamene“. Důkazu, že odškodnil rodinu zabitého, smířil se s ní, kál se a že je spor jednou provždy vyřešen. Pravda je však trochu jiná. Před dvěma týdny se krajem prohnala bouřka, srazila mohutnou lípu a ta rozbila smírčí kámen na dva kusy. Od té chvíle se duch znovu toulá krajem. Bere na sebe fyzickou podobu strašáků, kterých je v polích nespočet. Hledá svého vraha, který však už dávno nežije. Cítí však stále jeho přítomnost v krvi těch, kteří patřili do jeho rodové linie (*jeho pravnučka a vnuci*). Ti však o skutcích svého předka netuší. Duch je přesto bude pronásledovat tak dlouho, dokud nebude kámen znovu obnoven. Jen tak totiž najde svůj klid.

Aby byl případ úspěšně vyřešen, musí se družina dovtípit několika věcí. Zjistit, že nějaký smírčí kámen vůbec existoval a existuje. Že je poškozený, a jaký byl jeho původ (*vše o vraždě*). Musí také najít spojitost s napadanou rodinou a zajistit vybudování nového kamene (*případně vysvěcení místa a exorcismus ducha*). V okamžiku, kdy se duch odebere k věčnému odpočinku, uzdraví se i všichni, které předtím napadl a zranil (*často i členové družiny*). Tím celý příběh obvykle končí. Lze na něj však také volně navázat. Další dobrodružství v tom případě postavám nabídne místní klerik.

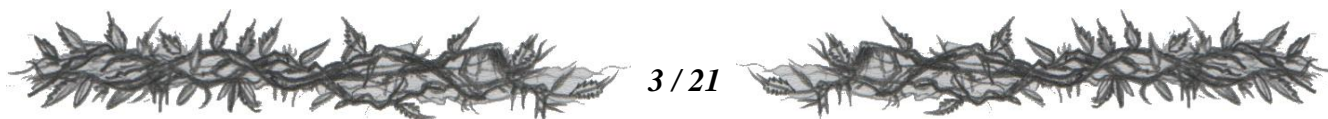
2. Pozadí příběhu (*historie událostí*)

(jen pro PJ!)

Celý příběh se začal psát před více než sto lety (*rok 575*). V té době došlo k velkým povodním, které způsobily změnu koryta místní řeky Volšovice. Původní meandrové (*zohýbané*) břehy silný proud vody podemlel. Řeka si tak našla a vymlela nové. Jeden ze sedláků – Hanz Krugel, přišel o část svého pozemku. Sedlák na druhém břehu – Ondřej Chudoba, pro změnu získal kus nové a úrodné země.

Byla to vůle přírody, ale Hanz Krugel se s celou věcí nedokázal smířit. Jeho vztah k Chudobovým se změnil v závist a zlobu. Další rok na jaře navíc Ondřej Chudoba osil i novou půdu právě vedle řeky. To působilo na Hanze jako rudý hadr na býka. Celý den se užíral zlostí, ale na večer už to nevydržel a vydal se přes řeku k domku Chudobových. Ondřej seděl se svou ženou, malým synkem a místním tesařem Viktorem pod starou lípou. Ta se vypínala na kopci kus nad jejich stavením. Došlo k hádce, při které se Hanz snažil přesvědčit Ondřeje, že by mu měl část sklizně za řekou dávat, protože by měla patřit jemu. Nikdo už neví, co přesně mu Ondřej řekl, ale Hanz už to nevydržel a všechna zloba v něm nakonec vybuchla. Rozmáchl se cepem, který sebou táhl a Ondřeje na místě zabil.

Hanz pochopil, jak hrozné věci se dopustil a zhroutil se z toho. Už se však nedalo nic dělat. Ondřejovi už nebylo pomoci a nad jeho bezvládným tělem zůstala v slzách a zoufalství jeho žena Alžběta a pětiletý syn Juraj.





O dva dny později byl Ondřej za účasti všech sousedů pohřben do prostého hrobu na kraji vesnice. Následoval soud, při kterém Hanz požádal vdovu o odpuštění. Soud tehdy vedl starosta vsi (*Theodor*) a byl u něj přítomen i tehdejší kněz Věromír (*který o procesu udělal zápis do farní kroniky*). Smrt za smrt by byla tím, co by od rozsudku čekala zoufalá vdova Alžběta. Místní však nechtěli prolít další krev. Soudci uvěřili, že Hanz nebyl při vraždě zcela při smyslech a že je opravdu zlomený a upřímně svého činu lituje (*což byla pravda*). Navíc nikdo nechtěl připravit další rodinu o otce. Bylo tedy přistoupeno ke smírčímu právu. To říká, že pokud viník svého činu lituje a šlo o ojedinělou událost, nemusí nutně propadnout hrdlem nebo být uvězněn. Musí však náležitě odškodnit pozůstalé, zaplatit církvi, panstvu a také vztyčit smírčí kámen na místě vraždy. Ten pak bude navždy připomínat děsivou událost a zároveň bude symbolem smíření mezi rody.

Hanz tak musel vyplatit vdově Chudobové 500 zlatých (*což byly obrovské peníze, které jeho statek zadlužily na mnoho let*). Místní faře připadly peníze na roční zásobu lojových svící, mši za mrtvého a náklady na pohřeb. Starosta pro vrchnost pak dostal další odškodné 100 zlatých.

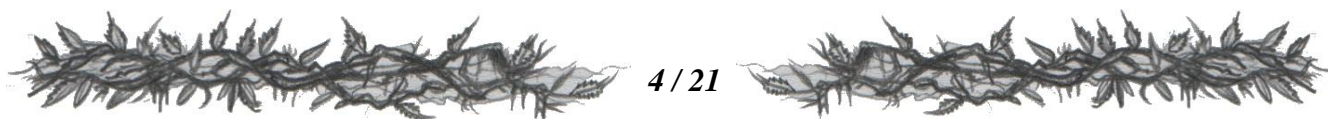
Samostatným úkolem se stalo vybudování smírčího kamene. Ten byl vztyčen o měsíc později na místě vraždy, na kopci za řekou, pod starou lípou. Na kameni byl vytesán symbol víry, datum 575 (*kdy došlo k vraždě*) a také vyobrazení cepu, jakožto vražedného nástroje.

Tím by se za běžných okolností celá tragédie uzavřela. Alžběta Chudobová se však rozhodně smířená necítila. S pětiletým synem zůstala na velkou polnost sama a její srdce bylo navždy zlomené. V den, kdy byl vztyčen smírčí kámen, se vydala na hřbitov k hrobu svého zesnulého muže. Tam se zapřísahala, že Hanzovi nikdy neodpustí a že na Ondřeje nikdy nezapomene. Na stvrzení svých slov prolila nad hrobem svou krev. Pak se rozplakala a všechna nenávist, beznaděj a zlost se v slzách a krvi vsákla do země.

Duše Ondřeje tak zůstala spoutána s naším světem. Nemohla však zasahovat do světa smrtelných. Dohlížela jen napůl posmutněle a napůl netečně na své blízké od smírčího kamene, tam na kopci za řekou..

O deset let později (*rok 585*) se krajem přehnala Černá smrt. Nikdo neví, odkud nemoc vlastně přišla. Jisté však je, že se šířila velmi rychle. Během několika týdnů byla nakažena prakticky celá vesnice. Do konce roku pak téměř všichni zemřeli. Byly zde jen čtyři výjimky. Syn starosty, který byl v té době pryč – Vincent Bart. Syn Hanze Krugela (*vraha*) – mladý Herman, jemuž byly v době katastrofy teprve tři roky. Až do jeho patnácti let se o něj proto staral klerik Věromír, který měl také to štěstí a přežil. Posledním přeživším pak byla dcera místního tesaře, Adéla. Ta se po oněch nešťastných událostech odebrala do nedalekého kláštera. Prožité hrůzy ji však dohnaly a do roka ukončila svůj život vlastní rukou.

Když se vlna Černé smrti přehnala, bylo potřeba začít znovu. Těla mrtvých byla spálena, majetky propadly vrchnosti a do kraje se začali stěhovat noví osadníci. Místní šlechta zoufale potřebovala obnovit pole a úrodu. Následující hladomor byl totiž stejně děsivý, jako mor samotný. Jak již bylo zmíněno, statky zůstaly jen rodu Krugelů (*dědil tříletý Herman Krugel*) a rodu Bartů (*starostův rod*). Všechny ostatní pozemky získali noví osadníci. Na farmu Chudobových se například přistěhovala rodina Noviců. A s příchodem zcela nových lidí se zdánlivě uzavřela celá předchozí kapitola Třešnové. Všechny vzpomínky zmizely a zůstaly pouze v hlavě klerika Věromíra a v jeho farní kronice, kterou vedl. Jinak nezbyl nikdo, kdo by si pamatoval na cokoli, co se zde dříve odehrálo. Na návsi nedaleko starostova domu a kaple byl po příchodu novousedlíků vztyčen památný černý obelisk (*morový sloup*), jako připomínka děsivé tragédie. Začala nová éra celé vesnice.





Od předchozích událostí uběhlo zhruba 90 let. Vyrostly nové generace dětí a první z novousedlíků se odebrali na věčnost. Duch Ondřeje Chudoby dál dřímá mezi světem mrtvých a světem živých. Od smírčího kamene nezáučeně pozoruje, jak se údolí mění, jak přibývá chalup a jak léta střídají zimy. Krevní pouto jeho ženy a její kletba uvalená na rodinu Krugelů mu brání najít věčný klid, ale smírčí kámen zas nedovoluje, aby se trápil a skutečně vnímal věci kolem.

To všechno se však změnilo před dvěma týdny. Krajem se prohnala silná bouřka a mohutný blesk srazil starou lípu na kopci. Roztátý kmen zůstal v plamenech a jeho část se svalila k zemi. Přitom částečně vyvrátila a také rozbila smírčí kámen ve dvě.

Toncek Novic (*který teď farmaří na polnostech, které kdysi patřily rodu Chudobových*) se šel na tu zkázu podívat až dalšího rána. Lípu měl rád. Stála tu už za časů, kdy sem přišel jeho děd. Rád pod ní sedával při západu slunce, stejně jako generace před ním. Věděl také o starém, mechem obrostlém kameni. Ten tak nějak přirozeně patřil k tomuto místu. Nikdy ho nenapadlo dát jej pryč. Až teď. Strom byl zničený a kámen rozbítý na dva kusy. Toncek začal další den ořezávat a osekávat větve spadlého stromu. Rozhodl se, že sem zasadí novou lípu. Co ale se starým kamenem? Teď už nedával smysl a překážel. Toncek se rozhodl ho odstranit. Na kárách odvezl jeho ulomený horní kus a pak se vrhnul na okopávání jeho zbývající části zapuštěné v zemi. Příliš mu to ale nešlo. Navečer se proto vydal domů s tím, že další ráno bude pokračovat.

Toncek však nevěděl, že podkopáním kamene probudil ducha Ondřeje Chudoby. Jeho klidný spánek byl narušen. Probudila se v něm zloba a zoufalá touha uniknout. Krev jeho ženy ho však držela v našem světě. Duch sám si neuvědomoval věci, tak jako to umí lidé. Cítil jen podivné emoce a zoufalou touhu nalézt znovu klid. Rozzuřen svým probuzením pronikl do polního strašáka a vydal se do domu Toncka Novice. Zranil ho sekutím kosou a pátrá po osadnících z pokrevní linie Krugelů, kterou proklela nešťastná vdova. Chudobová. Jen oni by mohli obnovit kámen a klid Ondřejovy duše.

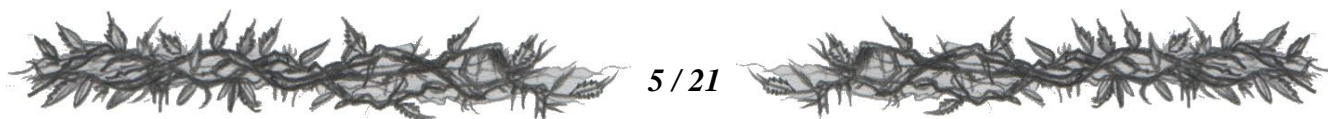
Zranění způsobená duchem jsou jiná, než ta obvyklá. I když útočí kosou, neutne jí žádný úd ani nezpůsobí krvácení. Rána se ihned zacelí, ale zatáhne se, zřítí a kolem jsou černé žilky. Způsobuje to slabost a energie z těla prchá touto ranou pryč (*neviděná ostatními*). Jak síly ubývají, člověk upadá do bezvědomí a černá sněť se šíří tělem. Bezvůlný Toncek zemřel o dva dny později žízni ve svém domě. Neměl sílu vydat se pro pomoc a nikdo nepřišel na návštěvu.

Duch Ondřeje bloudí krajem. Nejprve velmi zvolna, protože se teprve učí, jak ovládat své nové tělo a pohybovat se v něm. Brzy však ucítí přítomnost krevní linie – malé Aničky Krugelové. Najde ji v pravé poledne u řeky a snaží se jí ukázat k místu s kamenem, ale dívka byla vyděšená a prchala. Nespokojený duch po ní nakonec ťal. Děvče našli její bratři později večer na místě napadení u řeky. Duch se pak motá kolem domu Krugelových za noci (*avšak pro lidi uvnitř vypadá jako vesnický tulák v tunice, se slamákem na hlavě a kosou v ruce*). Psi na farmě divoce štěkají, ale do farmy samotné duch nemůže. Jeden z bratrů se odebral do vesnice pro ostatní, ale když přišli zpět, byl už duch pryč.

Ve vesnici se hned druhý den roznese, co se stalo Aničce a že chlap se zlýma očima se toulá po nocích v poli. Vesničané začínají být opatrní.

Další den večer na ducha / panáka narazí jeden z vesničanů v polích. Pokusí se ho zastavit, ale je zraněn (*a později nalezen svou rodinou*). Než upadl do bezvědomí, stihl ještě blábolit cosi o vrahovi se zlýma očima.

Od té doby žije vesnice ve strachu a na polích se drží všichni aspoň ve dvou. Do města je odeslán rychlý posel s žádostí o pomoc. Zároveň je také vypsána odměna, na kterou se složili všichni místní. Jak sedláci, tak řemeslníci a hostinský.





3. Úvod pro družinu (*můžeš přečíst hráčům*)

Jsou to už dva dny, co jste konečně opustili Ithien. Všichni jste před časem doufali, že v hlavním městě najdete zajímavou práci. Místo toho vás však čekalo jen zklamání. Metropole byla plná divných lidí, odporných pachů a do nebe volající drahoty. Za obyčejné pivo a trochu jídla jste tam nechali tolik peněz, kolik by vám jinde stačilo na celý týden.

Není proto divu, že vás po pár dnech místo bohatství dostihla pouze chudoba. Prázdné měšce a kručení v břiše se staly vašimi věrnými společníky. O to víc jste se snažili najít práci, která by mohla tohle zoufalství zvrátit.

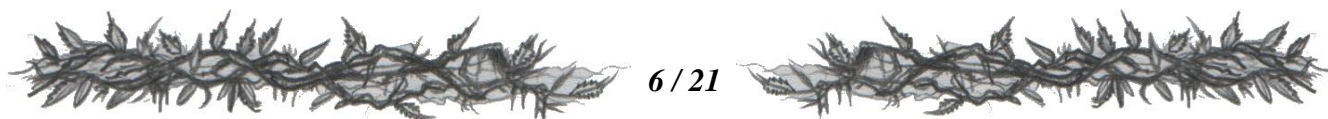
V celém Ithienu však o vaše služby dobrodruhů nikdo neprojevil nejmenší zájem. Jako kdybyste se náhle objevili v jiném světě. Takovém, kde nikdo dobrodruhy nepotřebuje. Snobové, šlechta a bohatí obchodníci tu měli svou vlastní ochranku. Armáda nabírala muže se závazkem na mnoho let a to nebylo nic pro vás. A čistit kanály, sekat maso na jatkách anebo mýt nádobí se vám příliš nechtělo. Zvláště, když z toho nekoukalo nic lepšího než trocha jídla a špinavý pokoj s dalšími nocležníky.

Po několika dnech jste už ale začali přemýšlet i o těchto alternativách. Hlad vás totiž dostihl ve vši krutosti. A teprve tehdy se na vás konečně usmálo štěstí. Jednoho večera jste na ulici narazili na staršího muže. Od pohledu někdo, kdo patřil do vaší branže. Lovec, hraničář a hlavně dobrodruh. Jmenoval se Maribor. Zůstal stát uprostřed cesty a po chvíli se nakonec vydal k vám. Vyslechl váš příběh a snad ze solidarity ke kolegům vám dal dobrou radu. Řekl vám, že dále na jih, směrem ke Kizmaru, by pro vás určitě nějaká práce byla. Podle všeho se v kopcích kolem města nedávno našlo stříbro. Tím začala velká stříbrná horečka, která každým dnem roste. Kromě prospektorů, jsou však nyní jižní cesty a plné mnoha podivných existencí, lapků, zlodějů a darebáků.

Po této radě jste už neváhali ani minutu. Sbalili jste si své věci a okamžitě opustili hlavní město. Počasí je letos našťastí velmi příjemné. Déšť je spíše vítanou vzácností. Po pár hodinách chůze jste se soumrakem dorazili k Modré Lhotě. Za večeri a snídani na další den jste museli zaplatit něčím ze svého vybavení. Věděli jste však, že hladoví byste se daleko nedostali. Druhý den jste pokračovali v cestě a měli jste to štěstí pomoci jednomu obchodníkovi s opravou kola u jeho vozu. Díky tomu vás po poledni pohostil v krčmě „Na scestí“. Zbytek dne vám pak zabrala chůze k Nosovrkům, kde jste strávili noc.

Třetího dne procházíte krajem mírných kopečků a nekonečných obilných lánů. Stará a zaprášená cesta, po které jdete, se příjemně klikatí ve stínu vysokých topolů. Bílé mráčky poklidně plují po nebi. Letní idylu však náhle utíná zoufalý výkřik kdesi po vaší levici: „Pomoc! Prosím! Kde jste kdo!“ křičí kdosi zoufale.

Váš příběh právě začíná...





4. Aktuální situace a úvod do hry

Družina přijíždí do Třešňové dne 9. srpna roku 672. Je zhruba kolem páté hodiny odpoledne. Počasí je nádherné a je příjemné teplo. Slunce bude na nebi svítit ještě dobré tři hodiny. Postavy přicházejí (*případně projíždějí*) po prašné cestě lemované alejí vzrostlých topolů. Na levé straně je kopec. A právě odkudsi za ním se ozve zoufalý výkřik a volání o pomoc.

Chvilí předtím, než družina dorazila, zde totiž dva vesničané zahlédli podivnou postavu v obilném poli. Cizinec jim nebyl nijak povědomý a navíc věděli, že kdosi takový napadl několik lidí z vesnice. Oba u sebe měli kosy a došli k tomu, že ve dvou by dokázali tajemného muže zadržet. Zavolali na něj, ale když nereagoval a šel dál, vydali se rychle za ním. V okamžiku, kdy se jeden z vesničanů (*třeba Jarek Tuřín*) chytne cizince za rameno, ten se prudce otočí a sekne po něm kosou. Zraněný Jarek padá k zemi s ránou přes celý hrudník. Má vypoulené oči, třese se hrůzou a je v transu. Sekáč mezi tím nerušeně pokračuje ve svém bloumání krajem směrem k nedalekému lesu.

Druhý z vesničanů vykřikne hrůzou, volá o pomoc a utíká na jih do kopce směrem k cestě. Tam se zřejmě setká s družinou a příběh začíná.

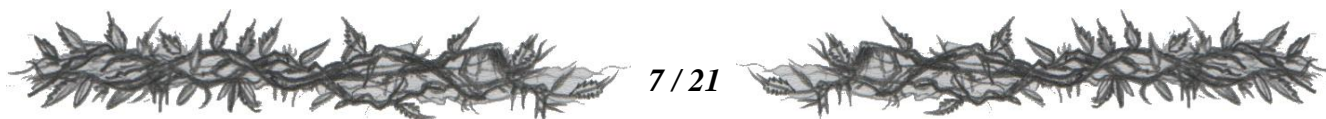
Příběh začíná v okamžiku, kdy jde družina po cestě a zaslechne zoufalý výkřik a volání o pomoc. Dá se očekávat, že se postavy vydají směrem nahoru do kopce, odkud křik přichází. Pak už je jen na tobě a na nich, jak si s příběhem poradí.

5. Předpokládaný průběh událostí a hry

Možný průběh vyšetřování by se dal shrnout do několika bodů:

- Nalezení zraněného vesničana, pohled na jeho zvláštní ránu a transport do vesnice
- Cesta na statek Krugelových a povídání o Anně
- První konfrontace s duchem v polích a zranění člena družiny
- Dopolední zjevení dalšího ducha (*a zřejmě další konfrontace*). Toto by mělo postavám dát jasnou představu, že „zabití“ strašáka nic nevyřeší. Dokud jsou v polích panáci, bude vše pokračovat. A panáci jsou všude. Nejen v Třešňové. Jejich zničení jen prodlouží dobu nutnou k dalšímu zjevení.
- Pátrání po příčině událostí:
 - Hledání na okolních farmách (*šance objevit poškozený kámen a mrtvého Novice*)
 - Případně průzkum kroniky (*zmínka o smírčím kameni, staré vraždě a rodu Krugelů. Následně lze pátrat po tom, kdo byl Ondřej Chudoba a kde bydlel, což může postavy přivést na jeho pozemek, objevit poškozený kámen atd.*)
- Obnovení smírčího kamene za pomoci rodiny Krugelových
- Starý klerik pak pro jistotu vysvětlí i hrob Ondřeje Chudoby
- Postavy dostávají odměnu a případně navazující úkol

Je samozřejmě pravděpodobné, že se celý příběh odehraje úplně jinak. Jedna z testovacích družin například vzala zraněnou dívku i vesničana pryč z Třešňové. S pomocí volského povozu vyrazili bleskově s raněnými do hlavního města. V chrámu pak nechali léčit raněné (*a udrželi je tak při životě*). Zpět do vsi se pak vrátili s exorcisty a zkušenými kleriky. Ti pak celou věc v podstatě vyřešili za družinu ☺ Výše uvedený scénář je tedy jen jednou z mnoha alternativ, jak hru úspěšně dohrát.



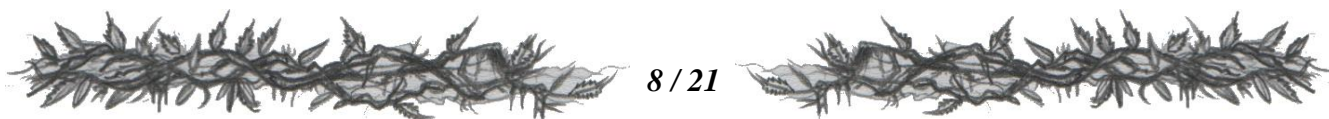


Den 0 (9. srpen 672) - Družina dorazí do Třešňové

Příjezd družiny (15 minut)

- **Družina putuje krajem, když uslyší volání o pomoc a zareaguje na něj**
 - Za kopcem směrem k cestě běží nějaký vesničan (*Víťa Šumař*)
 - Jakmile se ho družina zeptá na to, co se děje, začne sípavě, vyděšeně a udýchaně hovořit. Prozradí družině, že on i jeho kamarád (*Jarek Tuřín*) byli před chvílí napadeni. Všimli si totiž na poli podivného člověka. Neviděli mu do obličeje. Procházel totiž v polích nedaleko nich. Zdál se jim velmi podezřelý. Nikdy tu nikoho podobného neviděli. A tak se rozhodli na něj zavolat. On však nereagoval. Vydali se za ním a Jarek ho pak našťavaně chytil za rameno. Chlap se však prudce otočil a sekl po něm kosou. Vše se seběhlo velmi rychle. Víťa si pamatuje jen to, že měl hroznou tvář. Nedokáže si sice vybavit detaily, ale jisté je, že měl děsivé, vražedné oči.

Poznámka: Bylo by dobré, kdyby postavy (aspoň do nočního setkání, které přijde), neznaly pravou podstatu toho, proti čemu stojí. Měly by žít s představou, že skutečně hledají vraha z masa a kostí. Pouze pokud by si družina vedla opravdu skvěle (*včetně hypnózy a podobně*), měla by získat představu, že je všechno asi trochu jinak.
- **Zraněný vesničan (Jarek) ležící na poli**
 - Má dlouhou sečnou ránu přes celý hrudník, avšak nekrváčí. Rána je podivně fialově zatažená a kolem ní jsou černé žilky. Muž je v šoku a není mu rozumět. Pokud ho postavy zkusí léčit, mohou maximálně zbrzdit účinek zranění, ale muž upadne do bezvědomí (*to se stane tak jako tak*)
- **Cizí útočník zmizel v nedalekém lese**
 - Kolem nejsou vidět žádné stopy. V případě velkého úspěchu si však lze všimnout mírně do stran zprohýbané trávy.
 - Při pokusu jít po stopách se stopy ztratí v lese (*u jezírka*) nebo u řeky za lesem v polích.
 - Je dobré postavám zdůraznit, že kolem jsou nekonečné lány obilí a kukuřice a jediné, co zde mohou vidět, jsou strašáci na plašení ptáků (*a klidně to říct dost posměšně, aby to hráči brali jako škodolibost, než jako stopu.* 😊)
- **Transport raněného do vesnice**
 - Jeho žena (*Božena Tuřínová*) bude dost hysterická. Není s ní řeč, ale vesničan (*Víťa Šumař*) je o poznání sdílnější.
 - Zavede družinu do hospody, kde dostanou oběd zdarma. Tam se také doví základní informace o tom, že cizinec napadl někoho už včera (*Dana Adamce*). A že ještě dřív došlo k napadení malé holky.





Nabídka úkolu a odměny (5 minut)

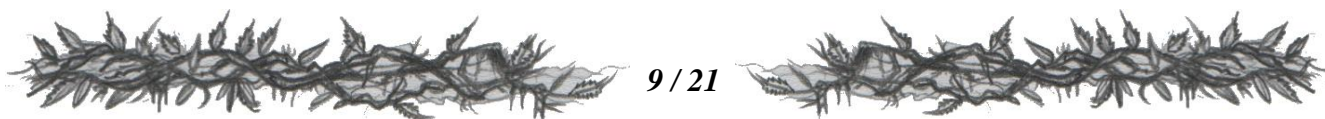
- Do krčmy záhy dorazí starosta (*Theodor Bart*). Ten poděkuje postavám a nabídne družině odměnu 100 zl za dopadení útočníka (*včetně a ubytování i jídlo zdarma – na farmě Krugelových*)
 - Další informace už zřejmě příliš užitečné nebudou. Jediné, v čem se lidé shodnou při popisu neznámého je to, že ho viděli z dálky. Že to byl podle výšky člověk (*možná elf*). A také, že měl typicky vesnické oblečení (*tuniku, staré kalhoty a plstěný klobouk, jaký nosí všichni, proti slunci*).
 - V sezóně se čas od času krajem toulají cizinci. Jde většinou o námezdní čeledíny, kteří hledají práci při sklizni. Většinou se ubytují u někoho na farmě, odvedou práci a po žních táhnou dál. Někteří zajdou do krčmy, jiní ne. Tento je však neznámý a určitě nebydlí u nikoho přímo ve vesnici. Snad by stálo za to projít okolní usedlosti (*ale v kraji se obecně věci rychle rozkřiknou a někdo by ho snad oznámil*).

Návštěva Krugelových a zraněná dívka (5 minut)

- Na farmě žijí dva bratři (*starší – Walter*), mladší (*Peter*) a jejich sestra Anna (*napadená a v bezvědomí*). Družině rádi poskytnou jídlo i ubytování za pomoc při řešení celé záhady.
 - Postavy se mohou dozvědět, že toho dne, kdy došlo k útoku byli bratři na poli. Anna se starala o domácí zvířata (slepice, králíky atd.) a že také vařila jídlo pro oba bratry. Když se však Peter a Walter vrátili domů, dívka tam nebyla. Prošli statek a pak se vydali k řece, kde chodila pro vodu. Tam jí také raněnou a v bezvědomí našli.
 - Anna se doposud neprobrala. Na hrudníku má dlouhou fialovou jizvu, která je kolem dokola zčernalá (*zhruba na vzdálenost dlaně každým směrem*). Na dotek je chladná a necitlivá.
 - Další večer (*po napadení Anny*) začali na farmě divoce štěkat psi. Bratři uviděli ve svitu měsíce na poli podivnou postavu s kosou. Peter se vydal do vesnice pro pomoc. Když se však s vesničany vrátil, byla postava pryč.
 - Bratři se domnívají, že chlap musí mít své doupě *nedaleko* (*možná na některém statku v okolí*). Jinak by se těžko pořád motal tady po okolí.

Večerní lov (10 minut)

- Postavy si mohou na tvora počkat – kolem půlnoci začnou psi výt a nervózně štěkat. Následně bude vidět z okna na poli, jak obchází kolem statku.
- Vše zřejmě skončí snahou postav zajistit cizince přímo na poli. Dojde k boji s duchem (*a zřejmě také k jeho zabítí*). Avšak během souboje se dá čekat zranění někoho z družiny.
- Při souboji postavy uvidí, jak panák vypadá a že nemá s člověkem nic společného – ostré zuby, démonické oranžově zářící oči, levituje nad zemí atd.
- Pokud byl někdo z družiny zraněný, běží mu čas. Nákaza (*unikání životní energie z rány*) bude postupovat (*Kouzelník vydrží asi den, bojovník zhruba tři. Samozřejmě že vše závisí hlavně na odolnosti*) Rána vypadá stejně jako ty, které už postavy viděly. Sečná, zatažená fialovou jizvou s černými žilkami kolem. Ty se šíří dál od rány s tím, jak běží čas. Rána samotná je na omak ledově studená a necitlivá. Klerikova kouzla mohou zabránit šíření i





úbytku životů (*zranění nepostupuje 12 hodin*). Nedokáží však zranění vyléčit. Lektvary a jiná léčivá kouzla vrátí životy jen krátkodobě. Šíření nákazy však pokračuje.

- I když postavy panáka zabijí, radost jim dlouho nevydrží. Bratři (a druhý den i vesničané) jim sice nadšeně poděkují, ale podivné zranění zůstává všem zasaženým a dále se zhoršuje. Navíc už před polednem dalšího dne kdosi ve vesnici oznámí, že v polích potkal toho tvora. Byl děsivý, a i když mu neublížil, bylo to hrozné.

Pátrání po staveních a nalezení kamene (15 minut)

- Postavy se mohou vydat na průzkum okolních usedlostí.
- Pokud by se dostali k domu Toncka Novice (*dům po Chudobových*), zjistí, že je mrtvý (*asi tři dny*). Jeho tělo bylo naprosto zčernalé od jizvy, kterou měl na zádech.
- Pokud prohledají okolí, najdou několik věcí. Starou ohořelou lípu, posekané větve kolem ní a na hromadě naházené špalvy. Za jednou velkou větví je také v zemi napůl vyvrácený kus kamenné desky (dolní část smírčího kamene, kterou se už nepodařilo odvézt). Dále pak u kůlny nedávno navožené dřevo a horní kus kamenné desky (*kámen vypadá jako náhrobek, ale je nikde žádné jméno. Co to, sakra, může být?*)
- Pokud se postavy chvíli zdrží, čeká je setkání s dalším panákem a další boj (podobně, jako tomu bylo v noci u farmy Krugelových). Démonického strašáka lze samozřejmě „zabít“, ale nemá to valného význam. Duch si vezme dalšího panáka a jen zraní víc postav.

Vesnice a zjišťování historických informací (15-20 minut)

- Pokud se postavy budou ptát na podivný kámen na pozemku Toncka Novice, doví se, že zde byl od nepaměti (*to znamená dříve, než sem přišli před zhruba devadesáti lety novousedlíci*)
- Nejstarší člověk ve městě je starý švec - Jeronym Podešva. Viděl podobné kameny i kdysi dávno. Ještě, když jako mladý tovaryš, putoval za obživou. Říkalo se jim snad smírčí kameny, co si pamatuje, ale víc neví.
- Ve vesnici je kaple, ve které žije a slouží starý klerik Svatovít. Ten může dát postavám přístup k farní kronice. V ní se lze dozvědět detaily toho, proč, kdy a kým byl vztyčen. Záznamy kroniky jsou uvedeny v příloze.

Poznámka: Pokud se postavy topí, je dobré jim dát hint právě na klerika, který se jim zmíní o kronice. Jinak o ní ví víc přímo asi jen starosta.

Nový smírčí kámen a “poslední bitva”(10 minut)

- Po odhalení souvislostí je potřeba přesvědčit rodinu Krugelových, aby zaplatila nový smírčí kámen (*zřejmě tomu bude předcházet i vysvětlení událostí kolem jejich předka*)
- Místní kameník, kterému nikdo neřekne jinak než “Křemen“, se o to postará
- Než se tak stane, je dost možné, že k místu, kde je Anna Krugelová dorazí hned několik panáků (*moc ducha stoupá a zkracují se jak intervaly příchodu nových panáků, tak jejich počet*). Panáci napadnou jen toho, kdo se k nim přiblíží a bude je chtít zastavit. Pokusí se asi také dostat do domu.
- Pokud by byla Anna v kostele, zastaví se panáci pět sáhů od něj (*svatá půda je dál nepustí*). Nenapadnou sami nikoho kolem, ale je možné, že někdo z vesničanů zkusí „útok ze zálohy“ a pak to vezme rychlý spád.





- Pokud je kámen dokončen (*cca 8 hodin*), je nutné ho na volském povoze odvézt na své místo na kopec pod lípu. Klerik Svatovít provede obřad a bylo by vhodné, aby se ho zúčastnil i někdo z rodové linie Krugelů.
- Jakmile se kámen usadí na své místo, duch se opět odebere ke spánku a panáci se promění zpět v to, co byli. Všechna magická zranění, která duch způsobil, během další hodiny samy zmizí. Po vydatném spánku se pak všichni postižení budou cítit opět skvěle, jako tomu bylo dřív. Každému z nich však zůstane "na památku" bledá, téměř nepostřehnutelná, tenká jizva. Vzpomínka na zranění kosou.
- Následovat bude ještě závěrečný obřad na hřbitově, který provede s největší pravděpodobností klerik Svatovít. Půjde o dokončení pohřbu Ondřeje Chudoby a nové posvěcení hrobu (*ale to už stačí vyřešit pouhým vyprávěním družině*).

Poznámka: Svatovít je už velmi starý – nedokáže ducha Ondřeje Chudoby vymýtit. Maximálně ho zvládne na chvíli odehnat. A případně udržet zranění dvou lidí v takovém stavu, aby se dále nezhoršovala (*avšak jen cca 5 dnů, než padne nadobro vyčerpáním*). Pokud by seslal ochrannou auru, upadne po pár minutách vysílením do bezvědomí (*1k10 hodin*) a nebude schopen dalších modliteb (*1k6 dnů*).

VOLITELNÉ: Napadení dalšího z rodu Krugelů / Napadení při odvozu Anny (10 minut)

- Pokud by postavy nedokázaly vyřešit vše včas, Anna zemře. Pak je jasné, že duch zkusí napadnout dalšího z rodiny. Cílem tedy bude Walter nebo Peter. Duch se tak snaží upozornit na to, že chce svůj klid (*obnovení smířčího kamene*).
- Pokud se postavy pokusí odvézt Annu pryč, čeká je samozřejmě také kontakt s duchem

Odměna a nový úkol (5 minut)

- Po splnění úkolu dostanou postavy od starosty slíbených 100 zlatých. Ve vesnici se navíc na jejich počest odehraje velická slavnost. Celou událost lze samozřejmě odehrát a okořenit nějakou tou zábavou.
- Vesničané z vděku družině slíbí, že u nich vždy najdou zdarma přístřeší. Dají jim také navíc velké zásoby dobrého jídla a pití na další cestu
- POZNÁMKA: V případě, že nehrajete jen jednorázovou akci, můžeš na toto dobrodružství navázat. Starý klerik by pozval postavy do kostela a sdělil jim, že na něj udělala jejich práce velký dojem. Jeden z jeho bratří z dávných časů studií řeší vážný problém. On o něm příliš neví, ale pokud by měli dobrodruzi zájem, určitě by dokázal jejich služby odměnit. [Navíc má kontakty i mezi šlechtou a to by družině dalo úplně nové možnosti.
- Pokud by na tuto nabídku postavy kývly, předej jim zapečetěný dopis (je v příloze) a je jen na tobě, zda si pro ně vymyslíš nějaký nový odpovídající příběh, nebo využiješ další, který bude uveden v rámci Dračí Hlídky.





6. Časová osa příběhu - shrnutí klíčových událostí, stop a postav

Sled událostí / časová osa + možný průběh (aktuální rok 672):

Rok 575	Hans Krugel zabije svého souseda Ondřeje Chudobu + je souzen a staví smírčí kámen
Rok 583	Narození Hermana Krugela (<i>syna Hanse Krugela</i>)
Rok 585	V kraji udeří morová rána
Rok 586	Postaven morový sloup v centru vesnice
Rok 586-595	Znovuosídlení Třešňové novousedlíky
Rok 619	Smrt klerika Věromíra (<i>dočasně zde slouží kněz z Ithieny – otec Frederik</i>)
Rok 620	Příjezd stálého klerika Svatovíta do Třešňové

Rok 672 NEDÁVNÉ UDÁLOSTI

2. srpen (ÚT) Velká bouře – sražena stará lípa a poškozen smírčí kámen.
4. srpen (ČT) Sedlák Toncek Novic odstraňuje větve a ukazuje se ve vesnici.
5. srpen (PÁ) Toncek Novic zkouší odstranit zbytek starého kamene a chystá lavičku (*nedokončí*).
V noci je Toncek zraněn rozzlobeným duchem Ondřeje Chudoby (*vražedným panákem*).
6. srpen (SO) V poledne je u řeky napadena dívka (*Anna Krugelová*) – má sečnou ránu přes rameno.
Večer je Anna nalezena svými bratry u řeky a přenesena domů.
7. srpen (NE) Ráno Krugelovi referují ve vesnici o tom, co se stalo a že dívka byla napadena.
Ve vesnici se organizuje domobrana a pátrá se po podivném útočnickovi.
Kolem půlnoci se zjevuje panák u domu Krugelových – do domu se nedostane. Přivolání vesničanů už nikoho nenajdou.
Toncek umírá žízni a na následky zranění na své farmě.
8. srpen (PO) Ráno je na poli napaden Dan Adamec, při pokusu zastavit podivného cizince
Večer se znovu zjevuje cizinec u statku Krugelových i na jiných místech kolem vsi.

9. srpen (ÚT) Příjezd družiny do Třešňové a jeden z možných průběhů událostí

Družina se blíží k Třešňové.

Dojde k napadení farmářů, kteří se pokusí zastavit cizince.

Družina přibíhá na volání o pomoc:

- Objevení raněného v poli (**INFO: má podivnou sečnou ránu, která nekrvácí**).
- Stopování cizince? (**INFO: „Musel být lehký, jako elf“. Nikde nejsou pořádné stopy, jen zohýbaná tráva. Stopy se ztrácí u vody (jezero nebo řeka).**
- Eskorta zraněného do vesnice a přesun do krčmy (**oběd zdarma.**)
- Příchod starosty a nabídka práce (**INFO: 100 zl za dopadení útočníka a info o holce**).
- Cesta na farmu Krugelových (**INFO: dívčino zranění se zhoršuje, tvor se objevuje pravidelně = musí bydlet poblíž + holčička má podivnou ránu, která se horší**).

X- Noční setkání s démonem v polích u Krugelovy farmy a jeho likvidace (*možná bude zraněn někdo z družiny – velmi pravděpodobné!*).

10. srpen (ST) X – Další setkání s démonem (*nový panák = je jasné, že se musí hledat příčina*)

Pátrání po okolí (**INFO: nalezení farmy a stop po kamení + datum na něm**)

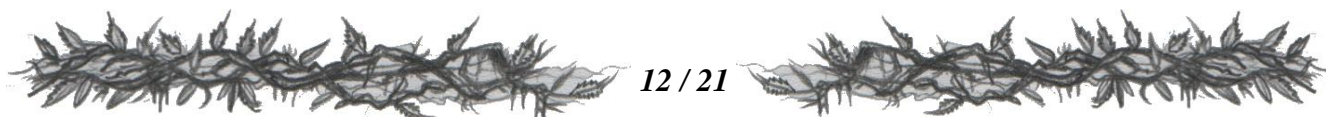
Pátrání ve vesnici (**INFO: novousedlíci neznají starší historii, ale na faře je kronika**)

X – Ohlášení vesničanů, že více démonů se houfuje kolem domu Krugelových (*případně kolem fary, pokud je Anička Kryglová uvnitř*) (souboj?).

Cesta na faru (**INFO: kronika se záznamem o smírčím kameni a co se stalo**).

Výroba kamene (**INFO: nutná ochota zaplatit – Walter Krugel a půl dne času**).

Svěcení v polích a na hřbitově – uzavření příběhu a další úkol.





Klíčové postavy:

Anna Krugelová (11 let) – mladá dívka zraněná duchem (člověk)

- asi 140 cm vysoká, hubená a pihovatá rusovláska
- nachází se na statku Krugelových
- má mrtvolně bledou barvu a je celou dobu v bezvědomí
- a přes rameno a hrudníček se jí táhne fialová jizva, z které prostupují pletence černé podkožní sněti všemi směry.

Peter Krugel (27 let) – mladší z bratrů Krugelových (člověk)

- asi 180 cm vysoký chlapec statný v ramenou
- má modré oči, souměrný obličej s hranatou bradou a kučeravě hnědé vlasy
- je silnější z obou bratrů a právě on Annu našel.

Walter Krugel (32 let) – starší z bratrů Krugelových a dědic statku (člověk)

- asi 185 cm vysoký, hubený muž
- má modré přísné oči, útlý obličej, dlouhé vlasy a zanedbané strniště
- je vlastníkem farmy Krugelů a rozhoduje o dění na farmě.

Randel Bart (62 let) – starosta Třešňové (člověk)

- asi 175 cm vysoký, zakulacený, postarší muž
- má šedivé vlasy a vousy a oblečen je v o něco lepších šatech, než ostatní vesničané
- poví postavám o odměně a v případě dotazů na historii odkáže na klerika a jeho kroniku.

Svatovít (80 let) – klerik Freyova chrámu (člověk)

- asi 170 cm vysoký, velmi hubený muž
- jeho ruce jsou žilnaté a seschlé tak, že ze všeho nejvíce připomínají starý pergamen
- obličej má svraštělý a na hlavě se třpytí poslední zbytky šedivých vlasů
- oči jsou bledě modré a už mu příliš dobře neslouží
- klerik dokáže z posledních sil léčit a udržovat nemoc pod kontrolou, má kroniku se zápisky
- umí provést smírčí obřad a také znovu vysvětit hrob, či jiné místo.

Alois Korbel (44 let) – hostinský v krčmě “Polná” (člověk)

- asi 180 cm vysoký, obtloustlý a růžolící chlapík
- od pohledu dobrosrdečný a silný chlap
- na sobě má umaštěnou zástěru a na hlavě typickou čepičku - “zmijovku”.
- je to vynikající kuchař a je možné u něj doplnit zásoby podle potřeby, ví jen to, co ostatní ve vsi.

vesničan Jarek Tuřín

- zraněný farmář na začátku hry.

vesničan Vít Šumař

- farmář, který přivolá družinu na začátku hry.

švec Jaromír Podešva

- za mlada na cestách viděl nějaké smírčí kameny (může družině napovědět co to našli).





kameník **Martin Křemen**
▪ dokáže vyrobit nový smírcí kámen.

kovář **Jonáš Podkova**
▪ dokáže postavám prodat nějaké zbraně a obecně pomoci.

Další užitečná jména postav:

Hanka Sáblová
Klárka Linhartová
Božena Tichá
Josefka Švandová

Lukáš Srp
Václav Dubec
Derviš Holan

Významnější sedlácké rody:

Karamaz (*Ivan*)
Pilch (*Anton*)
Šlotba (*Hubert*)
Habrman (*Zikmund*)

Nepřátelé:

“Strašák“

Životy: 45

ÚČ: 6

OČ: 3

Aby se mohl duch Ondřeje Chudoby pohybovat v reálném světě, “půjčuje“ si “těla“ polních strašáku. Ti vypadají za běžných okolností zcela normálně. Sláma nacpaná do otrhaných hadrů, přichycená na dřevěný kůl s dřevěným slamákem na hlavě. Jakmile však dojde k proměně a duch strašáka posedne, všechno se změní. Monstrum začne levitovat asi deset coulů nad zemí. Sláma, ze které je jinak tvořeno celé jeho tělo, se změní v gumovitě šedou kůži. Obličejí pak budou dominovat dvě zlé, oranžově zářící oči. Panák má ústa plná ostrých zubů, avšak není schopen mluvit. Ten první, kterého postavy potkají, je vyzbrojen kosou. Ta pochází ze statku Toncka Novice. Strašáci obecně zbraně nemají, avšak ve farmářské oblasti je to pro ně to nejmenší. Dokáží si snadno najít srp, cep nebo cokoliv jiného. Pokud je strašák zabit, mění se zpět v dřevěný kůl a kusy slámy nacpané do starých hadrů.

V boji se přítomnost ducha projevuje zvláštním způsobem. Pokud někoho zraní, nepůsobí mu krvácivé zranění, ale šrám, který se ihned potáhne fialovou jizvou. Touto ranou pak dále vyprchává energie z těla oběti. Od místa zásahu se šíří černá infekce v podkoží. Je ledově studená a necitlivá. Toto zranění dokáží vyléčit jen nejvyšší kněží. Jiným řešením je zahnat ducha anebo zajistit, aby došel pokoje jinou cestou.

Vesničan

Životy: 16

ÚČ: 3

OČ: 2

Vesničané se (v lepším případě) s postavami do křížku nedostanou. Pokud už na to dojde, je to problém. Jeden vesničan je snadný cíl. Když se však shoufne celá vesnice, nemá družina šanci. Přesila, znalost terénu a dostupnost cepů, kos a podobných nástrojů obyvatelům nakonec zajistí vítězství.





8. Popis lokací

Třešňová

- Jde o menší vesnici, kde přímo v ní a v jejím okolí žije zhruba dvě stě lidí.
- Vsi prochází cesta (*zleva od severu ze směru Nosovrký*), směrem vpravo na Strniště.
- Krajina zde je mírně zvlněná a téměř všude jsou pole obilí a kukuřice.
- Za mostem přes řeku Volšovici se na stránkách rozkládá vinohrad.
- Ještě před vesnicí je kopec (zde postavy začínají), za kterým je les. V lese je malé jezírko, kde mohou postavy najít nějaké byliny a případně ulovit nějakou tu laň.
- Nedaleko se nachází kopec se starým větrným mlýnem (*vlastní jej Albert Zrnec*).
- U řeky se také nachází statek rodiny Krugelů a na opačné straně je kopec s ohořelým kusem staré lípy.
- V „centru“ vsi se nachází morový sloup (*černý, asi čtyři sáhy vysoký*), stojící na kamenném podstavci, do kterého jsou vytesána vybledlá jména všech obětí moru před lety.
- Hned vedle je starostův dům a malá krčma (*opravdu jen nálevna v domě jednoho z vesničanů*). *Nenabízí ani ubytování – maximálně ve chlévě*.
- Kostel, který zde stojí, už má také nejlepší léta za sebou. Stojí nedaleko lesa a mezi ním a stromy jsou omšelé hroby. Nejsou zde pohřbeni oběti náказы (*ty byly spáleny*).
- Poslední dominantou je vodní věž, kterou mají vesničané nachystanou především pro případ požáru. Ve vesnici není centrální studna a vesničané si chodí pro vodu k řece anebo mají své vlastní menší studny.

Lokace a místa v okolí

- Nosovrký** - nejbližší vesnice po cestě směrem na severozápad od Třešňové (*1 den cesty*).
- Strniště** - nejbližší vesnice po cestě směrem na jihovýchod od Třešňové (*1 den cesty*).
- řeka Volšovice** - po většinu roku líná řeka, která získává na dravosti pouze při povodních a silných bouřkách.

9. Užitečné tipy

Silou se problém nevyřeší, pouze odloží.

V tomto dobrodružství by se mělo kombinovat získávání informací spolu s bojem a nebezpečím. Na začátku hry postavy narazí na „strašáka“ v noci u Krugelovy farmy. Později se objeví už i během dne (*denní doba na něj nemá moc*). Jak budou postavy blíže řešení, síla ducha bude také gradovat. V příběhu se to projeví tak, že se nebude objevovat už jen jeden panák, ale třeba i dva nebo tři. A na konci klidně i šest nebo deset. Mělo by být jasné, že silou se tato situace nikdy nevyřeší.

Pokud postavy strašáka zahubí a zničí i “volné strašáky“ v polích, duch si dojde pro jiné k sousedním vesnicím. Bude mu to trvat déle, ale vrátí se. A zranění obětí se zhoršuje i tak.

Zraněné postavy jsou motivované postavy. ☺

Některým družinám příliš nedochází, jak jsou zranění dívky (Anny) a dalších vesničanů vážná a že pokud bude jejich vyšetřování líknivé a pomalé, zaplatí za to životem. Tento problém bys měl snadno vyřešit v okamžiku, kdy “strašák“ zraní někoho z družiny. Stačí škrábnutí a je hotovo. Magická rána se začne pomalu, ale jistě šířit. A pak už je zjevné, že to není legrace a je třeba rychle najít řešení.

Duch nemůže sám vstoupit do domu.

Duch, který je v panákově má ještě jedno důležité omezení. Není schopen vejít do domu, pokud není pozván. To je také důvod, proč pouze krouží kolem farmy. O tomto omezení však postavy (a vlastně nikdo) neví.





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!



© 2018 Pavel “Sir Tirus” Ondrusz

Ilustrace obálky: Ondřej Pech

Korektury: Irena Goldmanová a Petr “Pret” Vařeka

Mapy: Lukáš “Bunny” Králík

Všechna práva vyhrazena

Toto dobrodružství je výhradním autorským dílem výše uvedeného autora.

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

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



11.Přílohy

Záznamy ve farní kronice (viz níže)

Dopis k navázání na další příběh

Dopis (čitelnější verze)

Mapy jsou součástí ZIP souboru ve vysoké kvalitě

- 7. duben, 548** *Dnešního dne přišel na svět Hans Krugel, syn Joachima a Traudi Krugelových. Necht' je jeho život naplněn štěstím a vírou.*
- 15. květen, 548** *Dnešního dne přišel na svět František Svoboda. Necht' je jeho život naplněn štěstím a vírou.*
- 20. květen, 548** *Dnes nás navždy opustila dobrá žena Renáta Dobrovolná. Zanechala po sobě dvě děti, Amálku a Otýlii a truchlícího manžela Erna.*
- 4. červenec, 548** *Dnes nás navždy opustil Josef Hrabivý. Lovec a rybář, kterému naše ves vděčí za mnohé. Odpočívej v pokoji.*
- 11. září, 548** *Dnešního dne přišla na svět Žofie Vocílková. Necht' je její život naplněn štěstím a vírou.*
- 26. listopad, 548** *Dnes nás navždy opustila Marie Tkáčová. Dcera švadleny Beáty a tkalce Renka. Odešla z vůle boží v lesním jezeře. Bůh buď milostiv její duši.*
-
- 7. únor, 549** *Dnešního dne přišel na svět Aleš Zběh. Necht' je jeho život naplněn štěstím a vírou.*
- 4. duben, 549** *Velká povodeň se provalila vesnicí a poničila veškerý majetek. Slepice i dobytek, který se nestačil dostat do kopců, pomřel. Při povodni tragicky zahynul šafář Jaryk Hrun a jeho žena Gerda.*
- 30. duben, 549** *Dnešního dne přišla na svět Magdaléna Radová. Necht' je její život naplněn štěstím a vírou.*
- 17. červen, 549** *Vlna sucha sužuje zemi. Už třetí týden nepršelo, a proto jsem svolal všechny k modlitbám. Snad nám bůh pomůže, protože i voda v potoce už pro dobytek nestačí a z obilí jsou jen suché třtiny. Úroda bude letos prachbídná.*
- 5. srpen, 549** *Dnešního dne přišla na svět Naděžda Ivánovna Sokolovová. Necht' je její život naplněn štěstím a vírou.*
- 10. říjen, 549** *Včera se v Třešňové konaly dožínky. Oslavili jsme požehnaný rok a množství úrody. Z nařízení šlechty se pro příští rok může vykácet les Sosnovec a můžeme rozšířit obdělávaná pole. Očekáváme proto v naší farnosti nové ovečky.*
- 15. prosinec, 549** *Dnes do kraje přesídlil význačný měšťan a obchodník s vínem - Herbert Apellendorf. S nařízením vladyky De Gracce získal pozemky v kopci nad vsí. Budiž nám dobrým druhem a čestným společníkem ve víře.*
-
- 16. leden, 550** *Dnešního dne přišel na svět Ondřej Chudoba. Necht' je její život naplněn štěstím a vírou a je stejně skvělým člověkem, jako jeho otec Tomáš a matka Cecílie.*
- 2. březen, 550** *Dnešního dne přišla na svět Stela Břizová. Necht' je její život naplněn štěstím a vírou.*
-
- 14. leden, 575** *Dnes nás opustil Oto Vrabec. Našli ho v lesích promrzlého na smrt. Tento starý přítel asi přecenil síly svého slabého těla a už se nedokázal vrátit domů. V chalupě po něm zbylo dítě, o které se budu muset postarat a které na jaře pošlu do opatství.*
- 1. únor, 575** *Dnešního dne přišel na svět Petr Smejkal. Syn Vojtěcha a Lenky Smejkalových, rolníků, kteří v tomto kraji žijí po generace. Ať je Petr požehnan darem dlouhého života.*
- 22. únor, 575** *Vlčí smečky se přihnaly z lesů a roztrhaly dobytek statkářů Pavlova a Juřici. Nikdo nepamatuje podobné událost. Letošní zima je krutá a bůh dej, aby brzy hrozné mrazy polevily.*
- 1. březen, 575** *Dnešního dne přišel na svět Marian Koudelka. Necht' je jeho život naplněn štěstím a vírou.*
- 5. březen, 575** *Dnes došlo v naší vsi k hrozné události. Zdejší sedlák Ondřej Chudoba byl zabit ve vzteku svým sousedem Hansem Krugem. Bůh opatruj duši tohoto nevinného zemřelého. Tělo jeho pochováno bude zítra za soumraku.*
- 9. březen, 575** *Hans Krugel byl odsouzen podle smírčího práva k odškodnému čtyř set zlatých vdově Alžbětě Chodobové a pozůstalému synovi Jurajovi. Dále pak je povinen splatit sto zlatých církvi svaté za modlitby a bohoslužby, o které nás vdova požádala. V neposlední řadě pak bude mít povinnost vztýčit smírčí kámen. Ten bude postaven na místě vraždy na náklady provinilce a navždy uzavře rodovou nenávist, kterou tento zlovolný skutek způsobil. Jen tak lze žít nadále v míru a pokoji.*
- 14. květen, 575** *Dnešního dne přišel na svět Zdeněk Zemánek Syn Lukáše Zemánka a jeho ženy Kateřiny. Necht' je jeho život naplněn štěstím a vírou.*

- 4. červenec, 575** Dnes nás navždy opustil Theodor Kubica. Vynikající kuchař a hostinský v naší krčmě. Nezanechal po sobě děti ani ženu a proto se jeho usedlost vrací do majetku lenního pána. Mír jeho duši.
- 7. srpen, 575** Dnešního dne přišel na svět Alexej Ivanovič Voršilov, syn Ivana Voršilova a Naděždy Voršilové. Nechť je jeho život naplněn štěstím a vírou.
- 28. srpen, 585** Naše modlitby nebyly vyslyšeny a děsivý dotek černé smrti dorazil i do Třešňové. Za vší jsme spálili tělo námezdního čeledína Tarmonda. Ve vsi se šíří strach a v rodině Pastorkových a Langerenů se objevila horečka a znaky nákazy. Modlím se, aby nikdo další nezemřel a hrůza brzy pominula.
- 9. září, 585** Černá smrt si vzala další z našich bratrů a sester. Dnes jsme očistnému ohni a bohu všemohoucímu odevzdali těla Hanse Krugela, Manfreda Warnera, Eliáše Hořejšího, Ctirady Hořejší, Adama Kelna, Vasilu Josifoviče Noskova, Viktora Debaura a Hildy Krugelové.
- 6. květen, 586** Na návsi v Třešňové jsme dnes s několika přeživšími vztyčili morový sloup. Připomenutí hrůzy, kterou jsme museli projít a poděkování bohu za to, že nás ušetřil. Škoda že tolik dalších ušetřeno nezůstalo, avšak musíme věřit, že vše má svůj smysl.
- 12. květen, 586** Dnešního dne přišla na svět Pavlína Doubravová. Nechť je její život naplněn štěstím a vírou.
- 14. únor, 589** Dnešního dne se přistěhoval do Třešňové nový občan – Karel Slanina. Z nařízení vrchnosti mu byly přiděleny ke správě polnosti zesnulého Miroslava Nožky. Nechť se mu u nás líbí.
- 2. květen, 590** Královské vojsko dnes projíždělo našim krajem na sever. Byli jsme přinuceni poskytnout jim třicet pytlů obilí, sedm prasat a dvacet slepic. I přes nevoli, kterou to vyvolalo, nedošlo k nepokojům. Dozvěděli jsme se, že vojsko putuje k východní hranici a vede je jistý nadporučík Marcus La Way.
- 7. červen, 590** Dnešního dne se přistěhoval do Třešňové nový občan – Řehoř Novic. Z nařízení vrchnosti mu byly přiděleny ke správě polnosti zesnulého Ondřeje Chudoby. Nechť se mu u nás líbí.
- 4. červenec, 590** Dnes nás navždy opustila Eliška Kopcová. Skvělá bylinkářka a léčitelka. Nikdy nezapomeneme na odvalu, kterou prokázala během černé nemoci, při starosti o své blízké.
- 30. duben, 591** Dnešního dne přišla na svět Kamila Halušková. Nechť je její život naplněn štěstím a vírou.

Bratře Williame,

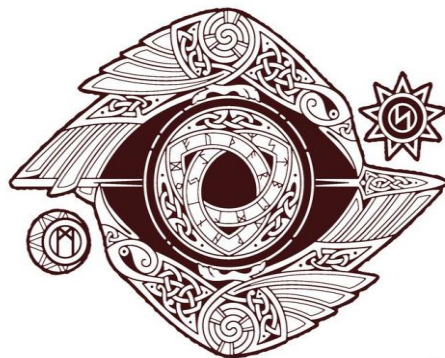
Je to už dlouhý čas, co jsme se viděli naposled. Žel bohu ti však nemyslím, že to stihneme napravit. Cítím, jak mne mé síly opouštějí. Vím, že tvá velkorysá nabídka jistě stále trvá. Já už však své rozhodnutí měnit nehodlám. Chci odejít k bohu z místa, které přirostlo k mému srdci. Obklopen těmi, kterým jsem byl po většinu života pastýřem. Děkuji ti za vše, co pro mne kdy udělal.

Než však odejdu navždy, chci ti aspoň trochu oplatit tvou pomoc. Vím, že jsi v posledním dopise zmiňoval potíže na severu. Boží milost mi přivedla do cesty zvláštní dobrodruhy. Ovědčili se v mé farnosti a cítím, že prozíratelnost s nimi má ještě další plány. Jsou to ti, kteří ti předloží tento dopis. Pokud tvé potíže stále trvají, neváhej a požádej je o pomoc. Dostane se ti, čehož žádáš.

Bud' s Bohem, můj bratře. Tvůj přítel a dlužník.

Svatovít

V Třešňové, dne 11. srpna 672, w. vlády Freyovy



Bratře Williame,

Je to už dlouhý čas, co jsme se viděli naposled. Žel bohu si však nemyslím, že to stihneme napravit. Cítím, jak mne mé síly opouštějí. Vím, že tvá velkorysá nabídka jistě stále trvá. Já už však své rozhodnutí měnit nehodlám. Chci odejít k bohu z místa, které přirostlo k mému srdci. Obklopen těmi, kterým jsem byl po většinu života pastýřem. Děkuji ti za vše, cos pro mne kdy udělal.

Než však odejdu navždy, chci ti aspoň trochu oplatit tvou pomoc. Vím, že jsi v posledním dopise zmiňoval potíže na severu. Boží milost mi přivedla do cesty zvláštní dobrodruhy. Osvědčili se v mé farnosti a cítím, že prozřetelnost s nimi má ještě další plány. Jsou to ti, kteří ti předloží tento dopis. Pokud tvé potíže stále trvají, neváhej a požádej je o pomoc. Dostane se ti, čehož žádáš.

Bud' s bohem, můj bratře. Tvůj přítel a dlužník.

Svatovít

V Třešňové, dne 11. srpna 672, sv. vlády Freyovy

