

Dračí Hlidka

hra na hrdiny

DOBRODRUŽSTVÍ
PROKLETÁ JÁMA

AUTOR PŘÍBĚHU
PAVEL "TIRUS" ONDRUSZ
ILUSTRACE OBÁLKY
ONDŘEJ HRDINA



1. Základní informace o hře

Toto dobrodružství od autorů Pavla Ondrusze, Petra Luby a Adama Pilche, bylo vytvořeno pro vzpomínkový sraz hráčů RPG TORCH a později upraveno pro Dračí Hlídku. Lze ho však použít i pro DrD, D&D a další fantasy hry.

Herní žánr: „Prokletá jáma“ je poměrně temný detektivní příběh. Úspěch hráčů zde závisí na schopnostech postav získat a použít informace. Jen tak budou mít šanci včas nalézt a zastavit původce všeho zla. Ve hře bude prostor i pro boj a akci, ale nejdůležitější bude přemýšlení, roleplay a vyjednávání.

Obtížnost: Dobrodružství je navrženo pro pokročilejší družinu, která už si umí poradit se složitým příběhem. Stejně tak vyžaduje trochu lepší životaschopnost postav, které musí zvládnout přežít tvrdý boj.

Celková herní doba

8 hodin (2 bloky po cca 4 hodinách)

Očekávaná sestava

4-5 postav na šesté úrovni (pokročili)

Lokace

hory, městečko u lesa na planinách, jeskyně

Roční období

léto

Tajemno, horor a drama



Akce a bojové situace



Vyšetřování a sběr informací



Roleplay a komunikace



Humor a veselé scény



Hádanky a hlavolamy



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





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

Pokud jsi hráč, prosím, nečti dál!

Obsah

1. Základní informace o hře
2. Specifické herní reálie a co s nimi
3. Příběh v kostce
4. Detailní historie
5. Prolog - úvod pro družinu
6. Stručná historie
7. Aktuální situace
8. Předpokládaný průběh dobrodružství
9. Místa a lokace
10. Užitečné info
11. Cizí postavy (NPC) a nestvůry
12. Rychlé shrnutí a možné časování
13. Časová osa událostí
14. Poznámky a nápověda
15. Epilog
16. Slovo závěrem
17. Mapy

2. Specifické herní reálie a co s nimi

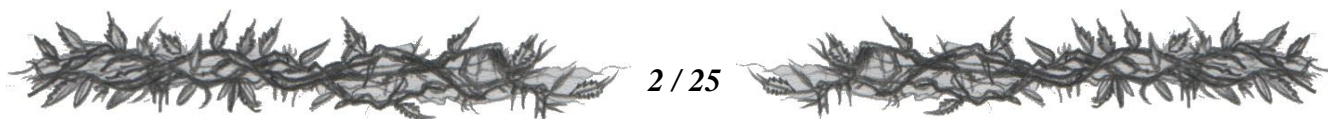
(Jen pro PJe !!!)

Tento příběh je napsán tak, aby ho bylo možné snadno použít v libovolném (tvém vlastním) světě. Stačí ti v něm najít místo, kde jsou vysoké hory a pod nimi planina s lesem.

Dobrodružství se odkazuje na lokaci „Středohoří“. Je zde také zmínka o „kalendáři“ (702 sv. vlády Freyovy). Obojí lze samozřejmě snadno nahradit za reálie jiného světa. Není nic jednoduššího než použít letopočet, který používáš ve svém světě. Středohoří můžeš lehce přejmenovat na jakékoliv jiné hory, které používáš. Jediná podmínka je, aby v těchto horách žili trpaslíci. Ti jsou klíčoví pro celý tento příběh.

Je zde také zmínka o „uprchlících“. Ve světě, ze kterého toto dobrodružství pochází, je většina obyvatel na útěku. Často už dlouho neviděli živou duši. Vesnice, jako je Inari, jsou pak relativně nové (nejsou na žádných mapách). Toto však nemusíš řešit, pokud by ti to komplikovalo situaci. Pokud na to v příběhu narazíš, prostě to ignoruj a dále nerozváděj. Samotnou motivaci pro příchod postav směrem k Inari (do podhůří), však promysli předem. Pomůže ti to začít příběh a můžeš patřičně upravit úvodní text, kterým začíná toto dobrodružství.

Ted' už ale do zbraně! Doufáme, že se vám bude hra líbit a dokážete zdolat všechny její nástrahy.





3. Příběh v kostce *(aneb o čem to bude...)* ***(Jen pro PJe !!!)***

V podzemní jeskyni v horách je uvězněno monstrum – Beholder. Tato stvůra se chce za každou cenu dostat ven. Jednoho dne se u zavaleného vchodu objeví děti. Netvor jedno z nich psychicky ovládne. Pomocí něj následně spustí sérii událostí, které mají rozpoutat válku trpaslíků s lidmi v podhůří. Dítě v městečku sežene partu kopáčů, která v nastalém zmatku vyrazí do hor odstranit zával v jeskyni. V této situaci, kdy už jsou události v pohybu, přijíždí do kraje družina hráčů. Musí rozjet pátrání a zjistit, co se vlastně stalo. Pokud hráči mají úspěh, musí postupovat rychle. V ideálním případě by družina měla být schopna zastavit válku, zachránit partu kopáčů, zabít monstrum a osvobodit z jeho moci trpasličího chlapce. Je však jen na hráčích, co z toho se jim podaří a zda vůbec přežijí.

4. Detailní historie *(co se stane, pokud družina nezasáhne)* ***(Jen pro PJe !!!)***

● ***Magické zřídlo***

Příběh se odehrává na okraji mohutných hor trpasličího Středohoří. V jedné z mnoha podzemních jeskyní zde již od věků vyvěrá Zřídlo. Pramen čisté many tryskající ze země. Ten se pak rozlévá do podzemního jezírka. Takováto místa jsou velmi vzácná. Samotná mana v tekuté podobě a v této koncentraci by měla nedozírnou cenu. Pouhý pobyt v její blízkosti dává bytostem obrovskou sílu. Navíc dokáže probudit do té doby zakrnělé magické schopnosti.

● ***Příchod Beholdera***

Před desítkami let kopali nedaleko Zřídla trpaslíci. Zdejší skaliska byla známá jako bohatá naleziště ametystů. Těžili zde mnoho let. Pak se prokopali až k podzemnímu prameni. Magická energie mohutně pulzovala a působila na míle daleko. Přilákala tak k sobě démonickou bytost - Beholdera. Prastaré zlo, které se vyskytuje v temných místech světa. Není známo, odkud přesně přišel. Jisté je, že jedné noci sestoupil šachtou hluboko do podzemí a ponořil se do jezera many.

● ***„Prokletá jáma“ a její zasypání***

Beholder si užíval mohutnou sílu Zřídla. Přítomnost trpaslíků ho ale rušila a ohrožovala. Rozhodl se proto kopáčů zbavit. Pomocí svých mentálních schopností a kouzel způsobil řadu neštěstí. Hlouběji, směrem ke Zřídlu se tak přestalo kopat.

Beholder pokračoval dál ve svém zlovolném díle. Dolů se časem vydávali už jen ti nejodvážnější. Navíc ametystů v prokopaných chodbách ubývalo. Vyvrcholilo to tím, že trpaslíci začali považovat sluj za prokletou. Uvědomovali si, že dole je něco zlého. Rozhodli se zlo najít a zničit a proto se opět vydali do hlubin. Narazili na Beholdera, ale nedopadlo to dobře. Netvor některé z nich ovládl, rozpoutat mezi nimi potyčky a sám zasáhl magií (blesky). Několik trpaslíků se pokusilo o útěk a zkusili vchod zasypat.

Beholder se pokusil celou věc zmařit. Odpálení náloží ale proběhlo a vchod se zavalil. Beholder tak zůstal uvězněn v hlubinách. To jej sice rozzuřilo, ale nebyl zoufalý. Měl všechnu manu, kterou jen mohl potřebovat. A jako démon měl všechn čas světa na to, aby se učil a zlepšoval v kouzlech a sprádání svých plánů.

Trpaslíci o podivných událostech napsali několik zápisků do kronik. Dodnes na ono místo nechodí a odrazují od toho i své děti. Temné příběhy stále kolují mezi nimi a jen posilují přirozenou pověřivost horského lidu.





● *Velké zemětřesení*

Roku 702 sv. vlády Freyovy došlo k mohutnému zemětřesení. Říkalo se, že sama země krvácela při událostech, které se děly. Faktem je, že i Středohoří, ty mohutné skalní bloky, na mnoha místech popraskaly. Vznikly nové strže a horská sedla. Mnoho dolů bylo zcela zničeno a několik trpasličích přehrad se protrhlo a vesnice byly vyhlazeny. Jedna událost ale měla vliv i na náš příběh. Zřídlo přestalo po této události tryskat. Mana ze země už vyvěrala jen slabým potůčkem a jezírko se začalo ředit vodou. Beholder pochopil, že čas jeho učení a soustředění síly skončil a že je na čase vydat se do světa.

● *Zlo potřebuje pomoc*

Beholderovi došlo, že ani jeho magie není dost silná na mohutné kamenné bloky, kterými ho tu trpaslíci kdysi zasypali. Dlouho vyčkával a zuřil, protože nikdo nepřicházel. Potřeboval někoho venku, koho by mohl ovládnout a použít pro odstranění závalu. Po mnoha letech mu ale osud přál...

● *Zkouška odvahy*

K „Prokleté jámě“ se jednou v pozdním odpoledni a s příchodem soumraku vydala skupina čtyř mladých trpaslíků. Věděli, že jde o „zakázané místo“, a právě proto se sem vydali. Ostatně nebyli sami. Už dvě generace dospívajících rebelů se sem vydávaly zkoušet svou odvahu před ostatními. Úkolem bylo po setmění sejít z horské stezky k závalu a křídou napsat na kamenné bloky své jméno.

● *Podrobení a otroctví*

Toho dne tři chlapci uspěli. Čtvrtý (Bron) se vydal na zkoušku až v hluboké noci, povzbuzován posměšky ostatních. Bez lucerny, jen za svitu měsíce došel k velkému ústí jeskyně a balvanům, a hledal v kapse zbytky křídly. O chvíli později jím projela mrazivá hrůza a zůstal ochrnutý děsem. Když se půl hodiny nevracel, vydali se pro něj ostatní. Sami se vyděsili, když ho našli bledého a počůraného. Byli ale rádi, že se nezranil a vrátili se s ním zpět do vesnice. Jeho málomluvnost přičítali tomu, jak trapná věc se mu přihodila, ale ani jim nebylo zrovna veselo. Té noci se něco stalo. Všichni z nich se pak budili strachem z podivných snů. Jen onen chlapec už nesnil. V jeho mysli už byl někdo jiný. Beholder si ho podrobil a duše chlapce zůstala vytěsněná kdesi mimo mysl jeho těla. O celé události se pak spolu ani v dalších dnech chlapci raději nebavili... Všichni se snažili dělat, že se nikdy nestala a zapomenout.





● *Beholderův příběh lži*

Aby se Beholder dostal ven z jeskyně, potřebuje, aby někdo prokopal zával. Osoby, které tak mají učinit, to určitě neudělají jen tak. Navíc musí pečlivě vybírat. Pověřiví trpaslíci by se těžko přesvědčovali. Navíc jejich počet by mohl znamenat velké nebezpečí. Zvláště teď, když je Zřídlo zničené a démonova mana omezená. Rozhodl se proto raději využít menší skupinu lidí. A pro ně připravil následující příběh...

POZOR: Tento příběh je pečlivě nachystaná lež. Zdejší trpaslíci by žasli, co je to za bludy...

Chlapec (**Bron**) se vydává za trpaslíka z rodu Kamenovidů. Má otce Snorgara a bratra Noriho. Všechno území na dva dny cesty odsud však patří trpasličímu rodu Kamenokopů. Mezi klany vládne nenávist. Kdysi tomu tak nebylo. Jeho děda Durgan byl legendou i mezi ostatními „Kamenovidy“. Ti byli schopni velmi spolehlivě najít a vytyčit žíly nerostů ve skalách. Kamenokopové s jeho klanem spolupracovali a platili jim za to, aby jim hledali naleziště, kde pak kopali s jistotou velkých zisků. Jednou Bronův děda (Durgan Ostrovid) spolu s několika dalšími Kamenovidy přijal pozvání vůdce zdejších trpaslíků Torgara Modrého. Pozvali je k Nebeské jeskyni, kde se těžil ametyst, aby našli další kaverny. Zatím, co Durgan hledal, mezi zdejším vládcem Torgarem Modrým a několika Kamenovidy došlo k rozepři. Durgan nevěděl, o co šlo, ale když vyšel z jeskyně, byly některé ruce pevně sevřené na krumpáčích a ostrá slova létala v údolí. Durgan toho dne našel jedno z největších nalezišť ametystu ve svém životě. Zdejším lidem ale řekl, že šachta už bohužel dosloužila. O několik týdnů později došlo k vyhlášení války. Ukázalo se, že trpasličí princezna Kamenokopů byla zneuctěna kýmsi z rodu Kamenovidů. A tím se příběh Nebeské jeskyně na dlouho uzavřel.

Před půl rokem ale starý Durgan Ostrovid, nejlepší hledač kamenů, zemřel. Bron se svými příbuznými dědu pohřbili, ale u něj doma našli deník, ve kterém napsal celou pravdu. Bronův otec Snorgar se rozhodl, že se musí k jeskyni vydat a vytěžit co půjde. Zvláště poté, co je Nebeská šachta už dávno uzavřená a nikdo tam netěží.

Krevní msta však ani po letech neskončila a tak šlo o nebezpečný podnik. Všichni se vydali na cizí území. Jeskyni našli, prošli do podzemí a zprvu se zdálo, že tam už nic není. Velmi opatrně a v tajnosti začali hloubit v místech, která označil jejich předek. A světe div se - už druhý den našli ametysty velké jako holubí vejce! Během týdne měli dost, aby se stali králi. Ale pak došlo k nehodě. Zatímco Bron odešel nabrat vodu k horskému prameni, v šachtě došlo k výbuchu. Měli u sebe nějaké trhaviny, ale nechtěli je použít, aby na sebe neupozornili. Muselo dojít k nějaké nehodě. Bron myslel, že nepřežili, ale když se prach usadil a dostal se k závalu, slyšel zevnitř jasné zvuky ťukání. Znamení, že jsou na živu. Měli u sebe zásoby vody na několik dní a dost jídla. Je však nutné je rychle dostat ven, než zemřou žízni...

Moc rád by požádal o pomoc trpaslíky, ale do své vesnice by šel déle jak týden. A co hůř, trpaslíci, kteří žijí tady, je na smrt nenávidí. Nezbylo mu, než jít pro pomoc za lidmi. Těm, kdo by mu pomohli, může slíbit pohádkové bohatství a vděčnost zavalených...





● *Vykradač hrobů*

Aby celý příběh byl hodnověrný a dokázal zmást kopáče, které chlapec hledal v městečku, bylo potřeba zajistit několik rekvizit. To nebylo příliš těžké. Chlapec měl ve své mysli vzpomínky z dětství. Včetně těch, jak jsou trpaslíci pohřbívání se všemi poctami. Jak jsou jejich hroby zdobeny runovými nápisy, které zpravují o největších činech, které za života dokázali. A také, že do hrobů je jim dáváno bohatství, které se jim může hodit na druhé straně, až je bude země a Matka Hora přijímat zpět...

Beholderem zmanipulovaný Bron se proto vydal na pohřebiště za trpasličí vesnicí. Trpaslíci si na oplakávání na hrobech příliš nepotrpí a chlapec měl tedy slušnou šanci, že si ho nikdo nevšimne. Výčitky z hanobení hrobů neměl. Jeho mysl již byla zcela pod kontrolou démona Beholdera. Vzal s sebou železné páčidlo a dostal se do hrobu zesnulého vůdce místního rodu - Argara Koruny. Tento velmi slavný šperkař ve své době proslul výrobou nových korunovačních klenotů pro trpasličího krále Středohoří. Za svou službu dostal vyraženou zlatou minci se svou podobou a runovým poděkováním samotného krále.

Bron vykradl z hrobu tuto vzácnou zlatou minci a také několik prstenů a náhrdelník. Hrob pak uzavřel. Nešlo to ale moc lehce a skřípl si mezi kamennou desku víka a sarkofág železný kroužek, který zdobil jeho vlasy. Ve chvatu a při síle, kterou musel vynaložit, si ani nevšiml, když cetka spadla do sarkofágu, kde ji zavřel.

● *Hledání otroků*

O dva dny později přišel čas. Ještě před soumrakem v kopcích přímo nad údolím vydloubal z prstenů malé kamínky ametystů. Pak teprve nadešel čas, aby se vydal do podhůří. Chlapec dorazil do vesnice Inari po soumraku. Ihned se vydal ke krčmě, kde bylo vždy dost lidí. Ve vesnici obecně bydleli jen přeživší lidé. Nikdo nepocházel z této země pokryté lesy a horami. Všichni to byli uprchlíci. Málokdo znal někoho jiného a většina vykazovala tendence mít velké štěstí anebo schopnost se o sebe postarat. Jinak by nepřežili divoký útěk před astrály a nástrahami divočiny....

V krčmě brzy objevil skupinu lidí. Bylo jich pět. Dva ve středním věku, dva mladí a jeden velmi starý chlapík. Bron za nimi přišel s utrápenou tváří a v slzách jim vyprávěl svůj smyšlený příběh. Dával si dobrý pozor na to, aby ostatní lidé v krčmě neposlouchali. Upoutal pozornost. Jak slzami, tak vzhledem, a snažil se sdělit svůj smyšlený příběh jen těm, k jejichž stolu přišel. Hostinský jeho slova ale zaslechl...

Uprchlík ve středních letech měl pro chlapce pochopení. Sám o takového přišel, a proto mu chtěl pomoci. Ostatní byli uchvázeni několika drobnými kamínky a zlatými mincemi. Slíbili mu pomoc. Jen starý muž řekl, že už se na cestu nevydá. To ale nebylo důležité, protože v jeho stavu by na závalu stejně žádnou pořádnou práci neodvedl.

Bron jim dal všechno, co měl a prosil je, aby se s ním vydali na cestu. Aby šli hned. Oni ale odmítli s tím, že se musí připravit, zajistit si zásoby a vybavení. Cesta v noci v horách by byla pro ně, kteří to tu neznají, velmi nebezpečná. I kdyby je vedl, zbytečně by ohrozili životy. Slíbili mu, že vyrazí za rozbřesku...

● *Falešná stopa*

Později, když najmutí kopáči spali, Bron opustil stáj, kde mohl odpočívat. Vydal se k domkům na kraji vesnice a u jednoho z nich uloupil husu. Ozval se sice štěkot psů a ta kejhavá bestie ho pěkně štípla, ale zakroutil jí krkem. Pak se vydal směrem k horské stezce. Utrhl si rukáv své tuniky a husu zařízl. Její krví pak hustě pokropil jak rukávec, tak i velký bílý kámen. Když bylo dílo dokonáno,





mrtvou husu odhodil do křoví o pár kroků dál. Vše bylo připraveno a mohl čekat na východ slunce, protože spát nepotřeboval...

● *Příprava na cestu*

Hned při svítání parta kopáčů začala chystat zásoby na cestu do hor, jak je chlapec žádal. U hostinského vyjednali dost sušeného masa i koření, a také dvě horské muly. Navíc jim zajistil nějaké krumpáče, lopatu a další železné náčiní. To všechno nutně potřebovali a hostinský měl očividně spoustu věcí, které lidé použili jako protiúčet. Mince v této době byly vzácností. Všechno to rozhodně nebylo levné. Kopáče to stálo zlatou minci. Zřejmě nějakou trpasličí, podle reliéfu. Byla tam hlava s dlouhým vousem a pletenci vlasů. Drahé kameny ale z ruky dát nechtěli. Pravdou také bylo, že jejich osobní hotovost v běžných mincích by na to nestačila. Utěšovali se aspoň tím, že pokud vše vyjde, budou mít tolik, kolik si ani nedokážou představit. Brzy po východu slunce tedy vyrazili směrem k horám, kam je chlapec vedl.

● *Krumpáč a kladivo*

Cesta do kopců zabrala se zvířaty dlouhý den. Jednou měli obavu, že to muly nezvládnou a budou sami muset všechno odnosit na zádech. Nakonec se ale všechno podařilo a po úzké skalní římse přešli. Dostali se až do údolí, ponořeného v hlubokém tichu. Ze skály tady zela jen obruba brány lemující vstup do jeskyně a v ní ležely obrovské balvany poházené na sobě v šíleném chaosu. Některé byly pokresleny divnými značkami. Nejmladší z kopáčů měl pocit, že je potřeba rychle jednat - dřív, než trpaslíci uvnitř zahynou žízni. Kopal a kopal. Ostatní se s podivným pocitem přidali...

Takto to pokračuje i několik dalších dní. Jak kopou, tenčí se bariera mezi nimi a Beholderem. S každým odvaleným kamenem jsou démonovi blíže a jeho mentální síla a vliv nad nimi je větší. Netvor nad nimi postupně získává kontrolu. Tlumí jejich pocity hladu a žízně. Sugeruje jim do mysli vzdálené zvuky ťukání. Jako by někdo určitě klepal na druhé straně závalu... a je to hlasitější... dlátko mlátí o kámen... někdo potřebuje pomoc... každé další zat'ukání jen podněcuje potřebu ještě přidat. Jen když občas náhodou démon věnuje své myšlenky jiným věcem, kopáči se chvílemi zastavují a přemýšlejí, co se to vlastně děje, kde jsou a co tu dělají...

Už je ale pozdě, a pokud se nic nestane, za pár dnů se prokopou na druhou stranu a démon bude osvobozen. Oni, k smrti znavení, pak budou snadnou kořistí (ať už je nechá padnout žízni, promění v kámen anebo pošve proti sobě)...

● *... do temné noci*

Pokud by došly věci tak daleko a tohle šílenství nikdo nezastaví, nadejde pro démona čas svobody. Své osvoboditele nechá perverzním způsobem zemřít a jistě si najde zábavnou smrt i pro chlapce. Ten by mu snad mohl sloužit i nadále, ale teď je potřeba odejít daleko. Jen by ho na cestě brzdil. V bezměsíčné noci v matných světlech hvězd se k nebi vznese démonovo tělo a jeho oči barvy jantaru zlovlně zasvítí ve tmě... to když se ohlédne za sebe k jeskyni... ještě než zmizí v záhybech horských štítů hluboko ve Středohoří.





5. Prolog

Kdesi v dálce zahřmělo. O chvíli později se dunění prohnalo mezi skalami. Postarší trpaslík pohlédl ustaraně k nebi a hned zase zpět do temné jeskyně. Ležel tu už nějakou chvíli. Levou nohu měl ošklivě poraněnou a obvazy prosakující krví. Tupá bolest mu pulzovala v ráně a všiml si, jak se mu třesou ruce. Křečovitě v nich svíral křesadlo. Zápálná šňůra se na zemi před ním klikatila kamsi do šera. Zevnitř štoly se ozývaly zvonivé údery krumpáče o skálu. „Jak dlouho ještě?“, pomyslel si. Už teď jeho přátelé kopali déle, než byl schopen uvěřit, že vůbec bude možné. Uvědomil si, že asi zná důvod. Ta bytost, kterou v hlubinách dolu objevili, nahoru nespěchala. Jistě si dala záležet na utrpení všech, kdo ve štolách pracovali. Pořád před sebou viděl zlověstná světélka v očích toho monstra. Zvuky z jeskyně konečně utichly. Jeho vrásčitá tvář se uvolnila nadějí. Povedlo se! Teď jen odpálit nálož a to prokleté místo se může navždy uzavřít!

„Neéé! Fjorne!“, ozvalo se náhle a tmou jeskyně prolétl oslnivý modrý záblesk.

„Bohové“, zašeptal tiše a uvědomil si, že je pozdě. Pokusil se vstát, ale nebyl toho schopen. Nedokázal jim pomoci.

„Při slávě našich otců, nech nás to zastavit“, zachrčel tichou modlitbu, zatímco se potýkal s křesadlem. V další vteřině přeskočila jiskra a doutnák začal rychle hořet. Trpaslík se pak s vypětím sil odplazil dál od ústí jeskyně. Opřel se o hrubě opracovaný kámen a sledoval, jak prskající plamínek mizí ve štolu. Hlavou se mu hnaly myšlenky, zda jeho přátelé stihli to, co měli. Zda sudy s prachem dostali na svá místa. Ti přátelé, kteří jej před pár hodinami vytáhli z hlubiny a zachránili mu život. Ti, kteří teď musí být obětováni...

Jasný záblesk ozářil horské štíty a ozvala se ohlušující rána. Kameny a prach padaly všude kolem. Spad zasáhl i nebohého trpaslíka. Ležel teď nedaleko zavaleného vchodu, pokrytý šedým prachem. Než omdlel, pocítil úlevu. Že uspěl a že to, co našli, zůstane navždy uvězněno v temnotách...

Úvod pro družinu (aneb co přečíst hráčům)

Kdesi na nebi, vysoko nad vámi, zavřískal dravý pták. Ten zvuk vás přinutil zastavit se a pohlédnout k nebesům. Obloha na západě se smíchala v moři šarlatové a purpurové. Měnila se podle toho, jak slunce mizelo za vrcholky hor. Pohlédli jste na sebe a bez dalších slov se posadili do vysoké trávy. Všude voněl heřmánek, šalvěj a kdesi opodál i divoká růže. Byl by to překrásný večer, kdybyste nebyli tolik vyčerpaní. Svým způsobem byla úleva, že to konečně skončilo.

Chvíli jste jen tak odpočívali. Pak někdo odzátkoval měch na vodu a zaklel. Byl téměř prázdný a ostatní na tom byly podobně. Zatracená práce! Nakonec ale nezbylo, než dopít i ten zbytek, co vám ještě zůstal. Sušené maso bez toho jíst nešlo. A tak jste povečeřeli, provázeni svitem prvních hvězd té noci. Rozdělili jste si hlídky a chystali se ke spánku, když tu kdosi zavětril.

„Cítíte to taky?“, a opravdu, vánek sem nesl pach hořícího dřeva. Zpozorněli jste a začali se pořádně rozhlížet.

„Támhle!“, pronesl někdo. Kdesi v šeru před vámi se táhla tmavá silueta lesa. A ještě dál, kdesi za ním, se k nebi v záblescích drala tlumená zlatavá záře.

„Město?“, zeptal se někdo.

„Nebo požár?“, odpověděl kdosi nejistě. Ve tmě se rozhostilo napjaté ticho...





6. Stručná historie (aneb co je za oponou)

(Jen pro PJe !!!)

- Příběh se točí okolo monstra (Beholdera) uvězněného v zavaleném horském podzemí
- Místo mělo kdysi magický potenciál (zřídlo), které Beholdera před staletími přilákalo
- Beholder pomocí série připravených nehod a neštěstí vyšťval trpaslíky, kteří zde těžili vzácné kovy a drahokamy (*ametysty*)
- Trpaslíci uvěřili, že je místo prokleté a v pověrčivosti vchod do jeskyně raději zavalili
- Beholder tak sice zůstal uvězněn, avšak spokojený u zdroje many
- Po letech došlo ve Středohoří k zemětřesení, které narušilo tok magického pramene
- Místo tak přestalo být pro Beholdera zajímavé - chce odsud pryč
- Aby to dokázal, potřebuje odstranit zával, který mu brání v cestě
- K zavalenímu vchodu do jeskyně však díky jeho zlé pověsti takřka nikdo nechodí
- Jednoho dne se tam však vydá parta mladých trpaslíků
- Jde o zkoušku odvahy -> musí napsat své jméno na kameny prokletého místa (závalu)
- Beholder využije situace a jednoho s chlapců (Bron) si na dálku podrobí
- Poté jej přinutí vydat se s ostatními zpět do vesnice, jako by se nic nestalo. Chlapec je ale pod jeho kontrolou a začíná plnit rozkazy, které dostal – teď už nemá svou vůli
- Po několika dnech se chlapec vydá na trpasličí pohřebiště, kde má vykrást několik hrobů (potřebuje odměnu pro kopáče, které má najmout k odstranění závalu).
- Některé kamenné náhrobky nedokáže otevřít. Jiné však ano. Získá tak vzácnou minci, trpasličí zlatáky a několik amethystů
- Nevšimne si však, že po sobě v jednom hrobě zanechal stopu (ozdobu z copu ve vlasech)
- O několik dní později se vydá do městečka pod horami, kde žijí uprchlíci z východních zemí
- Zde hledá vhodné kopáče, které s vymyšlenou záminkou láká k prokleté jeskyni
- Chlapec navíc pro svou rodinu (trpaslíky) finguje smrt, aby vina padla na lidi pod horami
- Parta, kterou chlapec sehnal, se s ním vydává do hor a usilovně pracuje na odstranění závalu
- Pokud se nic nestane, za několik dní parta kopáčů uspěje a zával odstraní
- Beholder je pak téměř jistě zabije a poradí si i s chlapcem...
- Pod příkrovem noci pak sám odlevituje kamsi na sever hluboko mezi horské srázy...

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

- Trpaslíci pátrají po zmizelém chlapci. Vydávají se po něm pátrat i do podhůří, kam vezou jako vždy i věci na prodej
- Ve vesnici jim tesař platí unikátní minci, která kdysi patřila jednomu ze stařešinů trpasličího rodu, jemuž byla dána do hrobky (část pokladu ukradená chlapcem na trpasličím hřbitově)
- Okamžitě dochází ke konfliktu, který končí bezvědomím tesaře a zraněním jednoho trpaslíka, Trpaslíci křičí po pomstě a stahují se. Vracejí se do hor a na hřbitově si potvrzují, že někdo toto místo znesvětil a vykradl jejich hrob
- Slibují lidem pomstu a chtějí navrácení věci, vydání vykradače hrobů a také muže, který bránil tesaře a zranil jednoho z trpaslíků. Když nejsou vyslyšeni, zaútočí na vesnici a zapálí několik domů. Jsou však odraženi
- Při ústupu do hor nalézají nastrčený kus oblečení
- O dva dny později se chystají v noci k dalšímu útoku na vesnici, aby se pomstili. Nejprve posílají své špehy, aby zjistili, jak to s městečkem vypadá. Průzkumná skupina se schová v lese, ale spustí hluk nastražené pasti, čímž se odhalí. Rozzuření vesničané je pronásledují...
- **V tomto okamžiku na trpaslíky zřejmě narazí družina, když vyrazila za ohněm na obzoru...**





8. Časová osa událostí

Jen pro PJe !!!)

- Den -1** Stezka odvahy
- Den -9** Bron vykrádá hrob
- Den -7** Bron večer vstupuje do vesnice, najímá dobrodruhy a chystá krev (*stopu*)
- Den -6** Chlapec Bron vyráží s družinou do hor
- Den -5** Trpaslíci ve vesnici a konflikt s tesařem, Bronovi kopáči v Prokleté jámě
- Den -4** Trpaslíci chtějí vydání tesaře a nakradených věcí, šarvátka, nález stopy
- Den -3** Po okolí se toulají trpaslíci - průzkumníci
- Den -2** Další útok na vesnici – tentokrát masakr a volání po krvi
- Den -1** Po okolí se toulají trpaslíci - průzkumníci
-
- Den 0** Příjezd do Inari, večerní boj s trpaslíky, Hospoda Orlí Hnízdo
-
- Den 1** Tesař, Hostinský, „Stařec“, Noční útok
- Den 2** Možné výslechy přátel Brona, hřbitov a URČITĚ Cesta k jeskyni
- Den 3** Prokletá jáma – Hledání v podzemí a boj s Beholderem
- Den 4** Beholder prchá nad ránem pryč, pokud nebyl zastaven / uvězněn





8. Předpokládaný průběh questu (jedna z možností) (Jen pro PJe !!!)

PRVNÍ BLOK

DEN 0 - začátek

- **Příjezd družiny k vesnici Inari a boj s trpaslíky**
 - Hráči se dostanou při západu slunce k horám. V dálce je vidět světlo a ve vzduchu je cítit dým (*cca dvě hodiny cesty směrem k lesu pod horami*).
 - Pokud se vydají tím směrem, budou u lesa přepadeni tlupou trpaslíků
 - Ti byli na průzkumu a zjišťují, jak lidé opevnili vesnici a kde jsou stráže.
 - Souboj dopadne buďto tak, že:
 - Trpaslíci začnou prohrávat a dají se na útěk (*zranění a krvácející členové družiny jsou jistě důležitější a musí být ošetřeni*)... takže trpaslíci zmizí ve tmě.
 - Trpaslíci budou poraženi (*hrdě zemřou v boji*).
 - Trpaslíci budou triumfovat a v takovém případě se družina dočká pomoci od vesničanů (*dobrodruhů z vesnice*), kteří trpaslíky pronásledovali lesem.
- **Návštěva hospody „Orlí hnízdo“**
 - Hráči se usadí v hospodě a budou mít čas zjistit nějaké drby.
 - Dozví se, že ve vsi vládne ponurá nálada.
 - Jako vždy tu byli trpaslíci (*-5 dnů*) a dovezli sem nějaké zboží na výměnu.
 - Později během dne ale napadli místního tesaře (*je v bezvědomí*).
 - Místní lidé se postavili na jeho obranu.
 - Jeden z trpaslíků měl ošklivě zraněné oko.
 - Trpaslíci slibovali pomstu a nebylo úplně jasné, o co šlo.
 - O den později (*-4 dny*) dorazili trpaslíci opět k vesnici. Žádali vydání tesaře a muže, který ho bránil.
 - Došlo k souboji a trpaslíci zapálili dům na kraji vesnice. Pár lidí a trpaslíků bylo zraněno.
 - Při ústupu trpaslíci řvali: „Nebudete usínat s jistotou, že se ještě někdy probudíte. Dejte nám, co je naše a toho zloděje. Máte poslední šanci!“
 - Vesničané postavili stráže a začali opevňovat vesnici.
 - Další dny byl podivný klid.
 - O dva dny později (*-2 dny*) opět došlo k útoku na vesnici. Tentokrát už nešlo o šarvátku, ale byl to masakr. Trpaslíci použili bomby a došlo ke kruté řeži. Zemřely dvě desítky trpaslíků a stejně tak vesničanů (*hlavně žen a dětí, díky trhavinám*).
 - Trpaslíci křičeli „krev za krev“ a už nic nežádali.
 - Nyní vesničané čekají další útok a většina jich uvažuje o tom, že vesnici opustí a bude pokračovat dál na západ...
 - Je už noc, takže tesař bude spát. Jeho žena postavám řekne, že spí, ať přijdou ráno...





DEN 1

- Návštěva tesaře

- Tesař Tapias Grun byl několik dnů v bezvědomí.
- Probral se teprve včera ráno (v den 0). V den, kdy postavy přijely do města.
- Může jim povědět následující:
 - Chtěl od trpaslíků koupit nové železné vybavení (*dlátka, kladívka, kovové kleště, hřeby atd.*). Chtěl s nimi dojednat dlouhodobý kontrakt a předplatit další dodávky až do konce roku.
 - Když jim zaplatil, divně se na něho podívali a jeden na něj hned vystartoval.
 - Pak na něho začali něco řvát, ale než se vzpamatoval, pěstmi jako buchary ho mlátili do hlavy, až upadl do bezvědomí.
 - Doposud nepochopil, co se vlastně stalo.
- Pokud budou postavy zjišťovat a ptát se na minci:
 - Může jim říct, že zaplatil mincí, kterou mu před tím dal hostinský.
 - Šlo o zlatou minci. Byla hodně pěkně zdobená a šlo o ryzí zlaťák. Hodně vzácná věc dneska.
 - Dostal ji od hostinského toho rána. Uzavřeli dobrou zakázku. Dvacet sudů a povoz! Ale tu cenu to opravdu mělo!

- Návštěva hostinského

- Hostinskému nikdo neřekne jinak než „Pidloch“.
- Pokud se postavy budou vyptávat na minci, řekne jim, že ji dostal od nějakých dobrodruhů.
- Před týdnem mu zaplatili za zásoby a vybavení, a narychlo odsud odjeli (*v den -6*).
- Prý nějaká partička, která tu pobývala asi čtyři týdny. Byli tu celkem noví.
 - Pokud se budou ptát líc, mohou zjistit, že jich bylo pět a vlastně neodešli všichni. Jeden z nich, starý chlap, tu zůstal.
 - Pokud se na něj budou ptát, může je odkázat na nějaké místo za *městem* (*prý se rád toulá po lesích kolem*) anebo na něj mohou počkat – přijde po poledni.

- Rozhovor se starcem (*odpoledne/večer*)

- Stařec je muž, který se k partě kopáčů přidal asi před dvěma měsíci.
- Zachránili ho v divočině před divokými vlky.
- On jim to vrátil díky své znalosti bylin. Jeden z nich měl zanícenou ránu a starý bylinkář ho dokázal vyléčit z vysokých horeček.
- Dali se dohromady a postupovali pak na východ společně.
- Pokud se budou ptát na to, kde je parta kopáčů teď a co se dělo, může dělat trochu drahoty – může být podezíravý a záleží, jak bude družina přesvědčivá. Pokud by ale byli dobří, mohou se dovědět následující:
 - Před několika dny v noci dorazil do hospody večer mladý trpaslík.





- Vyprávěl jim příběh (*viz smyšlený příběh šedou barvou nahoře*) o svém otci a bratrovi zasypaném ve skalách a měl u sebe ametysty.
- Ty kameny i zlato byly pravé. Stařec tomu rozumí. Kdysi se tomu chvíli věnoval.
- Parta kopáčů se rozhodla tomu chlapci pomoci. On sám se však na to cítil starý.
- Nachystal proto aspoň nějaké povzbuzující lektvary a masti pro unavené svaly a bolavé klouby.
- O minci ví, že:
 - Byla určitě pravá a zlatá.
 - Dobře si jí prohlédl – byla to krásná trpasličí práce. Určitě vzácnost. Nikdy podobnou neviděl.
 - Jediný, kdo by spolehlivě věděl, co je ta mince zač, jsou místní trpaslíci. Místní, myšleno ti z hor tady kolem. Ve vesnici nyní žádní nejsou. Ale všichni lidé čekají, kdy trpaslíci zaútočí. Poslední dny je podivný klid... Jako před bouří...
- Stařec může dát družině podrobný popis chlapce (*Brona*).

- **VOLITELNÉ** - Zajetí trpaslíka (odpoledne – podvečer)

- Pokud se družina nechá nakopnout a bude sondovat původ mince, je dost možné, že se pokusí najít nějakého trpaslíka.
- Jestli uvidíš takovou tendenci, dej jim šanci s pomocí CP někoho ze stráží kolem vesnice je na to upozorni slovy: „Mám *pocit, že nás někdo sleduje. Nevím, kde jsou, ale musí tu někde být. Určitě něco chystají...*“.
- Jestli se postavy vydají do terénu, bude jen na nich, jak si povedou.
- Pokud budou jako „slon v porcelánu“, je to náhrávka na dobrou přepadovou/kuchací akci ze strany trpaslíků.
- Pokud budou obratní/rozumní, dost možná narazí na předsunutého průzkumníka.
 - PS: Trpaslíci jsou pořád hlavně horníci. Nejsou to specialisti na průzkum, ale taky nejsou úplní idioti.
- Jestli družina nějak trpaslíka rozmluví (*to taky není jisté, protože trpaslíci k nepříteli rozzuření na lidi z údolí a viní je z vraždy, loupeže*), mohou se dovědět:
 - Mince byla pamětní dar od trpasličího krále. Dostal jí stařšina Argar (*zvaný „Koruna“*) za výrobu korunovačnických klenotů pro vládce Středohoří.
 - Je v ní vyryto jméno Argara i poděkování krále.
 - Byla jen jedna a byla uložena v Argarově hrobě.
 - Trpaslíci zjistili, že někdo jeho hrob znesvětil otevřením a vykradením.
 - Jsou si jistí, že hrob museli vykrást lidé.
 - Chtěli chytit zloděje, spravedlivě ho potrestat a získat ukradené věci zpět.
 - Při tom narazili na krev a oblečení mladého trpaslíka.
 - Je jasné, že ho někdo z údolí zabil.
 - Všichni za to zaplatí!





- Noční útok

- V noci se odehraje další útok na vesnici.
- Přijde to pravděpodobně nepozorovaně.
- Pokud však členové družiny budou hlídat, mohou si všimnout přepadového oddílu a zastavit přepadení v samém zárodku – pak to trpaslíci pro tuto noc vzdají.
- Jinak dojde k likvidaci několika strážů a útok bombami na město.
- Budou mrtví atd. – možná to nepřežijí ani postavy.
- Je taky možné zajmout nějaké trpasličí diverzanty a získat víc informací o tom co se děje.

DRUHÝ BLOK

DEN 2

- **VOLITELNÉ** – Výslech trpasličích kluků

- Touto dobou by už postavy měly znát popis kluka a teoreticky jim někdo z trpaslíků pověděl, že ho postrádají.
- Postavy v družině vědí, že byl ve vesnici a vyrazil k horám.
- Znají i to, co říkal a jak nalákal partu „kopáčů“ (a mohou *konfrontovat dva naprosto rozdílné příběhy*).
- Od trpaslíků mohou (*pokud by s nimi nějakým zázrakem spolupracovali*) dostat kontakt na jeho kamarády. Ty, kteří s ním byli na „Stezce odvahy“ a budou tak vědět, že se něco stalo. S kamarádem od té doby nemluvili a vyhýbali se mu.
- Dozví se od nich případně také, kde se vše stalo a mohou se tam vydat.
- **POZOR:** Určitě by se tam s družinou nemělo vydat celé trpasličí město. Stále panuje nedůvěra vůči lidem. Maximálně se někdo málo přidá jako průvodce. Splnění úkolu však bude hlavně na hráčích. I když, situace v DrD jsou nepředvídatelné ☺. Pokud si postavy nějak získají podporu trpasličího města, Beholdera budou čekat těžké chvíle...

- **VOLITELNÉ** – Průzkum hřbitova (*není určen specifický čas*)

- Šance, že se družina dostane na trpasličí hřbitov, je mizivá.
- Trpaslíci obecně nechtěli, aby lidé vstupovali do hor.
- O to hůř, když je teď *de facto* válka.
- Pokud by to ale družina přesto nějak zvládla, platí tyto informace:
 - Hřbitov je až za trpasličím městem – lidé by museli projít přes město trpaslíků, aby se tam dostali. Tj. je to na opačnou stranu od trpasličího města, než je podhůří s vesničany. Přes hory a skály je teoreticky možné se tam dostat, ale je to extrémně náročné a trvalo by to dny a vyžadovalo speciální vybavení.
 - Hřbitov nebyl hlídán (*nyní je tam na hlídce vždy jeden trpaslík, protože panují obavy „aby se lidé opět o něco nepokusili“*).





- Na hřbitov se jinak příliš často nechodí (*jen pohřby*). Trpaslíci si na návštěvy zesnulých příliš nepotrpí. Dávají své drahé zpět zemi/Matce Hoře a vědí, že je o ně postaráno a vrátili se tam, odkud přišli. Samotné pohřební hostiny jsou okamžikem oslavných písní, vzpomínání a velkých příběhů, aby jméno nebožtíka nebylo zapomenuto. Také se hodně pije a slaví život zesnulého.
- Náhrobky pak zdobí runy a občas i rytina důležitého momentu z života trpaslíka, pokud si to zasloužil.
- Na hřbitově je mnoho sarkofágů a několik krypt.
- Jsou zde dva mohutné sarkofágy, na kterých lze najít škrábanec po páčidle (*nepodařilo se je otevřít – chlapec neměl dost sil*).
- Sarkofág Argara lze najít (*pokud postavy znají trpasličí runy*) poměrně snadno. Jeho náhrobek nebyl překvapivě tak mohutný jako předchozí dva, ale zase byl významnější než mnohé další.
- Trpaslíci netuší, jak se na hřbitov někdo z lidí vůbec mohl dostat, ale stačí jim nález mince a sled událostí už jim nedal prostor pro nějaké velké vyšetřování.
- **POZOR!** V sarkofágu pod tělem nebožtíka je malý, dutý, kovový váleček (*je asi 2 cm dlouhý a 1 cm široký, zdobený runami a zatím nenese stopy rzi, spíše se leskne...*).
- Pokud by ho postavy našly, najdou na něm i úzký pramen vlasů.
- Pokud by postavy dokázaly přimět nějakého trpaslíka k řeči, mohou se dovědět, že jde o ozdobu trpasličích mlad'ochů, kterou si vlétají do vlasů, když ještě nemají dost dlouhé vousy.

- **VOLITELNÉ** – Po stopách party kopáčů

- Pokud si družina nevedla nějak zázračně, asi se vydá klasickou metodou stopování.
- Stopy jsou sice staré (*pět dnů*), ale muly nějaké ty koblihy udělaly a není tak těžké podle nich postupovat.
- V horách se může odehrát:
 - Překonávání překážek na obratnost – namrzlé horské skalní ochozy a průrvy.
 - Souboj s horským obrem, nebo jinou sněžnou bestii.

- **VOLITELNÉ** – Z trpasličího města k šachtám

- Pokud mají postavy (*družina*) důvěru trpaslíků a hovořily s kamarády Brona, pak se mohou vydat zřejmě horskou stezkou (*tou, kterou šli chlapci tehdy na svou zkoušku odvahy*).
- Cestou je možné zažít nějakou událost na obratnost (*zdolávání terénní překážky, pád kamene, případně útok nějakého horského tvora*).
- Také je možné narazit na něco, co stojí za to (*bylina atd.*) a nastavit čas.





DEN 3

- „PROKLETÁ JÁMA“

- Pokud postavy dorazí k „Prokleté jámě“ bude už tunel těsně před vykopáním.
- Kopáči jsou už velmi unavení, ale pořád ještě kopou. Je dost možné, že některé z nich hráči vyruší a ti budou zmatení.
- Trpasličí chlapec, stejně jako kopáči, se je může pokusit napadnout.
 - V případě, že Beholder neovládne svou zuřivost, že se dílo narušuje.
- Družina může skálu ještě více znehodnotit.
- Družina může sledovat co se děje a pak vniknout do podzemí a uspořádat hon na bestii.
 - Démon se bude bránit prostřednictvím nešťastníků, které ovládá.
 - Beholder se také může pokusit ovládnout postavy hráčů!
- Pokud postavy přijdou o den později, Beholder už bude pryč!!!





9. Místa a lokace – inspirace a zevrubný popis (Jen pro PJe !!!)

Město trpaslíků - Dun Darach

Trpasličí město není moc velké (*cca 500 obyvatel*). Je umístěno ve skalní rozsedlině a v různých směrech z něj vedou stezky hlouběji do hor. Obydlí trpaslíků jsou vytesána do skal (*otvory*) a zevnitř umně upravena kameny. Není zde detailní mapa a je na tobě, jak údolí mezi skalami navrhneš. Určitě tu bude větší „brána“ do hlavní síně trpaslíků. Pak samozřejmě jednotlivá obydlí, a kdyby snad postavy nespátrány couraly po útrobách tohoto města, najdou podzemní chodby, které slouží spíše jako sklepy. Nic zvláštního se tu nekoná. Můžeš samozřejmě popsat, že nad vstupy do jednotlivých slojí jsou vždy trpasličí runy – jména jednotlivých rodů a podobně. Někde tu také jistě poteče horský pramen, sváděný kamenným akvaduktem po celém městě (*nad městem případně ledovcový vodopád atd.*). Z města vede několik cest na horská místa. Některá se ještě používají jako doly pro těžbu, jiná už dávno ne.

Vesnice pod horami - Inari

Inari je větší vesnice pod horami. Prakticky celá je postavena ze dřeva, ale tři stavby mají tu výsadu mít kamenné podezdívky. Jsou to: hostinec „Orlí hnízdo“, dřevařská dílna a obchod. Kolem města jsou postaveny dřevěné palisády. Po jejich koruně se dá chodit a střídají se tam místní na hlídce (*zesílené poté, co vypukly spory s trpaslíky*). Nově lidé z města před palisády uchystali ještě naostřené dřevěné kůly, které mají ztížit postup případných útočníků.

- **Hospoda „Orlí hnízdo“** – Krčma stojí na kopečku, který je zároveň nejvyšším místem vesnice. Uvnitř je dvanáct stolů, každý pro šest lidí. Místnosti dominuje velký krb, na kterém se občas rožní maso. Kousek od krbu je dřevěná deska „barového pultu“. Za ním je místnost kuchyně (*kde je stará pec a také místnost, kde žije hostinský Pidloch - člověk*). Nemá tu žádné pomocníky. V patře jsou čtyři pokoje pro případné hosty. U hospody je i přístavek pro koně – malá stáj.
- **Obchod** – Krám je osazen velkými dřevěnými regály a skříněmi. Je tam pult, za kterým obsluhuje obchodník Lucius. Vzadu jsou dvě místnosti – jedna je sklad a dílna. Druhá je Luciov pokoj s ložnicí dohromady. K dostání je tu hlavně oblečení, kovové výrobky od trpaslíků a samozřejmě i základní vybavení na cesty – měchy, čutory, vaky, nože, křesadla, olej atd.
PS: Pokud by pro to byl vážný důvod a postavy hrály rozumně, může jim Lucius nabídnout i něco ze svého alchymistického vybavení. Ber ale na vědomí, že ho musí opravdu zaujmout. Jeho alchymistická minulost je pro téměř všechny lidi v Inari tajemstvím a on se jí nechlubí.
- **Dílna** – Je to částečně kovárna, částečně truhlárna atd. Budova je větší a v patře bydlí truhlář a tesař v jedné osobě, Tapias Grun, se svou ženou. Dílna je v přízemí a dochází sem i kovář.





Horský hřbitov

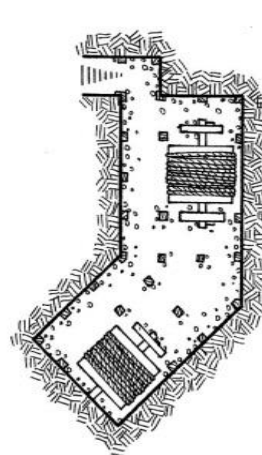
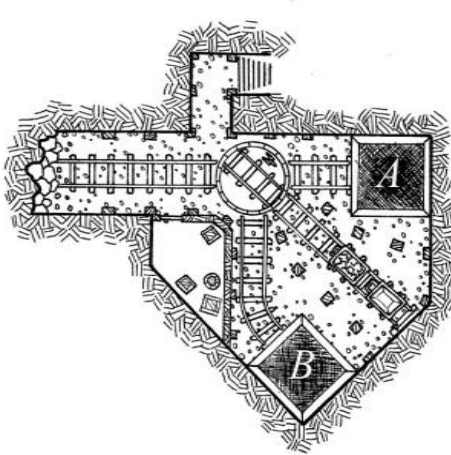
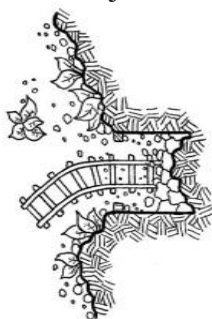
Je umístěn hlouběji v horách ve skalní rozsedině. Jsou zde do skal vytesány sochy trpaslíků a v jejich nohách pak vchody do rodových hrobek. Stejně tak jsou zde uprostřed údolí, v kruhu okolo velkého obsidiánového kamene, mohutné sarkofágy. Ty mají na kamenných deskách vytesané runy se jmény zesnulých. Tam jsou uložena těla zemřelých, kteří se těšili největší úctě. Tolik k těm honosnějším. Dále od kruhu jsou pak menší kamenné kvádry patřící těm, kteří v horách zemřeli anebo nepatřili k žádnému rodu. Je jen na tobě, jak hřbitov vykreslíš – jistý druh tajemna a důraz na duchovno lze ale dát kamennému monolitu a případnému krystalu na jeho vrcholu (*posvátný kámen*).

„Prokletá jáma“

Do údolí, kde je stará šachta - „Prokletá jáma“, se dá dostat dvěma způsoby. Buď to cestou z trpasličího města mezi skalami, nebo po horských skalních ochozech. Existuje tam cesta od okraje hor, která začíná nedaleko od vesnice Inari. Cesta vede přes hory a je nebezpečná, namrzlá a úzká. Ta pak končí u přírodní, vodou vymleté pasáže směrem dolů do údolí. Pro její zdolání bude potřeba použít nějaké nástroje – cepíny, hřeby atd. a lano. Především pro zdolání posledních cca deseti metrů z konce převisu na dno údolí. Stejně tak zpět je možné se dostat pouze s lezeckým vybavením anebo přes trpasličí město.

Šachta samotná je situována v jedné ze skal. Kolem vchodu (*vysokého asi šest metrů a širokého zhruba čtyři*) jsou velké kamenné bloky. Kdysi to byla velká zdobená kamenná brána. Nyní je ale její část rozmetána po okolí (*následek výbuchu*).

Ve vstupní části dolu je odbočka vpravo, tam je schodiště do horního patra, kde lze nalézt dva šlapací rumpály (rozuměj středověký jeřáb). Ty původně spouštěly klece výtahu šachtami A a B. V současné chvíli jsou však klece utržené a leží na dnech šachet A a B.



Jak hluboké šachty jsou, ponechme na úvaze vypravěče. Je však třeba podotknout, že šachta A je výše, než hlubší šachta B. Spojná chodba mezi nimi celkem příkře klesá. Svažitosť chodeb je naznačena rozšiřujícími stupni.

V mapové příloze je hlavní chodba s kolejištěm. V obou částech jeskyně sestupuje mírně dolů. Kutné štolý jdou potom kolem nich, rovněž se svažují a navzájem se propojují v klesajících spojných štolách. Již zde je možné nalézt zbytky po těžbě a právě zde bývala intenzivní důlní činnost.

Dno stoly B - zde trpaslíci narazili na přírodní jeskyni malých rozměrů, která však pokračuje otevřenou dírou a sestupem do hlubších a větších prostor a tam se nachází jezírko many a beholder.

Při vytištění 2,5x zvětšených kreseb na formát A3 lze přílohy použít jako battle mapy.



10. UŽITEČNÉ INFORMACE

Tyto předměty lze ve vhodném herním okamžiku jednotlivě ukázat nebo předat hráčům:

Vzácná trpasličí mince



Podivný váleček z hrobky





1. Cizí postavy (NPC) a Beholder

(Jen pro PJe !!!)

Bron - trpasličí chlapec

- Věk :** 15
Rasa : Trpaslík
Popis : Ještě nedospělý trpaslík. Má spíše slabé strniště než vous. Za to má ale dlouhé černé vlasy. Ty má spletené do mnoha malých copů a na několika místech je drží zvláštní měděné válečky s runovými vrypy. Má černé oči a ostrý orlí nos. Oproti ostatním trpaslíkům ještě není tak mohutný v ramenou. Na sobě má šedivou tuniku s utrženým rukávem, opasek s přezkou, hnědé kalhoty a hnědou kapuci.
Role : Byl ovládnut Beholderem a teď slouží jako vykonavatel jeho vůle. Utržený rukáv potřísněný husí krví nastražil u vesnice lidí (*směrem k horské cestě, odkud přicházejí trpaslíci*). K šachtě vylákal partu kopáčů z vesnice Inari, která má odstranit zával (*údajně pro záchranu jeho rodiny*).

Pidloch - hostinský

- Věk :** cca 40
Rasa : Člověk
Popis : Asi 180 centimetrů vysoký, hubený chlap. Má prošedivělé vlasy po stranách hlavy. Na čele a na temeni se mu táhne lysina. Jeho levé oko je bohužel už od narození šilhavé. Na první pohled je to poměrně odpudivá existence. Je to však dobrý člověk, s jehož tělem si příroda zle pohrála. Na sobě má typické hadry hostinského – zástěru a zmijovku na hlavě.
Role : Ví, jak vypadal trpasličí chlapec, ale trpaslíkům o něm nic neřekl (*slyšel o tom, že to mohou být nepřátelé chlapcovy rodiny a chlapce samotného*). Ví také, že parta kopáčů neodešla celá, ale že tu zůstal „Starý“

„Starý“ (vlastním jménem Flynn)

- Věk :** cca 60
Rasa : Člověk (*ranhojič*)
Popis : Asi 170 centimetrů vysoký, shrbený chlap. Díky tomu, jak chodí nahrbený, vypadá menší, než je. Na levou nohu mírně kulhá a je vidět, že toho hodně zažil. Jeho ruce provází mírný třes – jasný znak jakési choroby stáří. Má dlouhé špinavé vlasy a trochu vodnaté modré oči. Na sobě má cestovní hadry, které jsou otrhané a také jedna bota už zřejmě přišla, aspoň částečně, o podrážku. Můžete ho vidět s dlouhou dýmkou.
Role : Ví základní informace o partě, která vyrazila do hor. Ví také, kudy zhruba šli, jaký byl jejich úkol a čím dostali zapláceno. Ví přesně, jak vypadala mince. Určitě družinu upozorní na to, že víc o minci by URČITĚ věděl nějaký trpaslík z okolí...
PS : „Starý“ se rád toulá kolem vesnice. Je to mimo jiné skvělý léčitel a bylinkář. Tak se také před časem přidal k partě kopáčů. Narazili na něj vyhladovělého a ztraceného v lesích a pomohli mu. On jim to oplatil svým léčitelským uměním.





Lucius – obchodník a vetešník

Věk : cca 60

Rasa : Člověk

Popis : Asi 160 centimetrů vysoký, extrémně hubený muž s propadlými tvářemi a popelavě bledou barvou obličeje. Má delší mastné šedé vlasy a nepříjemně zlé oči. Na sobě má starší obnošené hadry.

Role : Ve hře je jen jako možnost pro postavy, aby doplnily zásoby a vybavení (*pokud mají dost peněz a je zřejmé, že to nepůjde jinak*). Obecně může dát informace o místním obchodu – že trpaslíci dodávají kovové předměty a železnou rudu a kupují od lidí z Inari dřevěné věci a hlavně jídlo (*většinou ovoce, obilí a nalovenou zvěř*). Kdysi také praktikoval alchymii, ale ne na žádné vysoké úrovni. I dnes je to jen jeho záliba, ale není to o něm příliš známo.

Tapias Grun - tesař

Věk : cca 25

Rasa : Hobit

Popis : Tapias je typický hobit. I když je poměrně mladý, ruce má mozolnaté a věčně špinavé. Na sobě nosí špinavé plátěné hadry a koženou zástěru. Má kudrnaté hnědé vlasy a hnědé oči. Buclatá tvář je teď spíš utrápená a samá modřina. Má natržené obočí a kolem hlavy obvaz (*měl ji rozbitou*). Trochu špatně vyslovuje (*jako když se kousneš do jazyka*).

Role : Tapias si vzpomíná, že dostal vzácnou minci od hospodského jako platbu za výrobu sudů a povozu. Sám si chtěl předplatit velké nákupy železných nástrojů od trpaslíků a zaplatil jim právě touto mincí. Pak se najednou zamračili, chytili ho, začali rvát a on dostal pořádně namlácano.

Beholder

Popis : Beholder je démonická magická bytost. Má podobu levitující koule masa s velkými zubatými ústy. Má jedno centrální oko a mnoho dalších, menších na pružných stopkách. Tyto bulvy používá na vrhání smrtící magie. ***Tělo Beholdera je zranitelné jak klasicky, tak i magií nebo ohněm.*** Je vysoce inteligentní, zlý a má silné telepatické schopnosti. Jeho typickým prostředím je podzemí. Nesnáší slunce, jehož světlo ho může i zabít. Toto neplatí pro všechny druhy. Komunikuje telepaticky a je schopen ovládnout či podmanit si ostatní.

Role : Chce odstranit zával, který ho zdržuje u vyčerpaného zřídla v podzemí a opustit hory. Poté, co se zřídlo porušilo, ho už na místě nic nedrží. Ovládá chlapce Brona. Pokud by Beholder zemřel, osoby které kontroluje, získají svou vůli zpět. Je zlovolný a v dané situaci by rád rozpoutal válku mezi trpaslíky a lidmi. Trpaslíci by pak na něj neměli čas a on by byl víc v bezpečí. Navíc mu tato myšlenka na zbytečné zabíjení přijde zábavná.

Magie : Beholdeři používají rozmanitou škálu kouzel – často energetickou magii (*blesky, magické střely, ohnivě koule atd.*). Dále pak proměnu masa na kámen a zkamenění obecně. Dále pak uspávání a zpomalování. Dokáží také omámit zvířata i lidi, přivolat strach nebo vážná zranění či nemoc. Mají na to dost energie, ale NĚ NEOMEZENĚ!

Doporučení : *Sílu Beholdera nastav podle stavu družiny. Pokud je družina (ne vlastní vinou) na pokraji smrti, zohleďni to. Hra má být především o zábavě.*





12. Rychlé shrnutí a možné časování

(Jen pro PJe !!!)

PRVNÍ BLOK vyhrazený čas 3,5 – 4 hodiny

- Příjezd do vesnice Inari a boj s trpaslíky 30 min
- Návštěva hospody „Orlí hnízdo“ (první info o tesaři) 15 min
- Návštěva a výslech zraněného tesaře 15 min
- Návštěva hospodského (info o partě kopáčů a Bronovi) 15 min
- Návštěva Starého (kamarád party kopáčů) 15 min
- Noční útok 30 min

Čas lze také „nastavit“ přes možnost nákupů v Inari a nepovinné questy

DRUHÝ BLOK vyhrazený čas 3,5 - 4 hodiny

- Průzkum hřbitova 20 min
- Rozhovor s kamarády mladého trpaslíka Brona 20 min
- Cesta k jeskyni (přes trpaslíky) 20 min
- **NEBO** Cesta k jeskyni (stopování a horské stezky) 60 min
- Pacifikování Beholdera / cesta ke zřídlu do hlubin 90 min

Čas lze také „nastavit“ přidáním pastí a bojových situací při pochodu horami a samozřejmě i v Prokleté jámě samotné.

14. Poznámky a nápověda

(Jen pro PJe !!!)

Hospoda	Orlí Hnízdo
Vesnice / město trpaslíků	Dun Darach
Vesnice lidí pod horami	Inari
Název hor	Středohoří
Název jeskyně	„Prokletá jáma“
Název říčky	Vlčí potok
Tesař	Tapias Grun (hobit)
Starý	Flynn (člověk)
Hostinský	Pidloch (člověk)
Obchodník	Lucius (člověk)
Mladý chlapec	Bron (trpaslík)
„Fake“ otec	Snorgar
„Fake“ bratr	Nori
„Fake“ děda	Durgan Ostrovid („mistr Kamenovid“)
„Fake“ vůdce místních trpaslíků	Torgar Modrý („vládce Kamenotepců“)
Okradená mrtvola trpaslíka	Argar „Koruna“ (byla u něj vzácná mince a ametysty)
Členové družiny kopáčů	Waren, Petrus, Jarovít a Vladar
Užitečná jména trpaslíků	Grum Yardisson, Kazadar, Azram Svensson. Gudrun Hakkison Darek Damminesson, Gumli Gumlisson, Garil Skagsson Barri Boregarsson
Užitečná jména lidí	Royse, Lanfrid, Caul, Bastan, Naldan, Lestrade

Užitečná jména jsou tu proto, ať můžeš rychle reagovat, kdyby se tě hráči vyptávali na další osoby. Pak je užitečné, když máš nějaká jména v zásobě. Využij je a přiřaď jim roli, kterou pro ně budeš potřebovat.





15. EPILOG

V tomto příběhu existuje příliš mnoho alternativních konců. Je možné, že postavy Beholdera zabijí, ale válku mezi trpaslíky a lidmi už nepůjde zastavit. Také je možné, že Beholder dokáže uprchnout. Anebo že při jeho lovu budou spolupracovat jak trpaslíci, tak lidé. Nic není předem jisté... Během herních testů dopadla každá družina úplně jinak. Proto zůstává závěrečný epilog úkolem pro tebe. Budeš to ty, kdo hráčům na konci epicky popíše, jak jejich konání dopadlo. Věříme, že si s tím poradíš se ctí.





16. SLOVO ZÁVĚREM

Zpracování příběhu do použitelné podoby pro ostatní je velká výzva. Je to tvrdý test mistrovství ve vypravěčství a literárních dovednostech. Dobrodružství musí být sepsáno tak, aby se v něm kterýkoli jiný Pán Jeskyně rychle a intuitivně pohyboval. Pokud něco takového máš nebo si na něco podobného troufáš, budeme moc rádi, když se s námi spojíš. Najdeš nás na adrese

www.DraciHlidka.cz

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



© 2017 Pavel (Tirus) Ondrusz

Korektury: Petr (Pret) Vařeka, Tomáš (Čahoun) Cigánek

Ilustrace obálky: Ondřej Hrdina

Mapy: Lukáš (Bunny) Králík

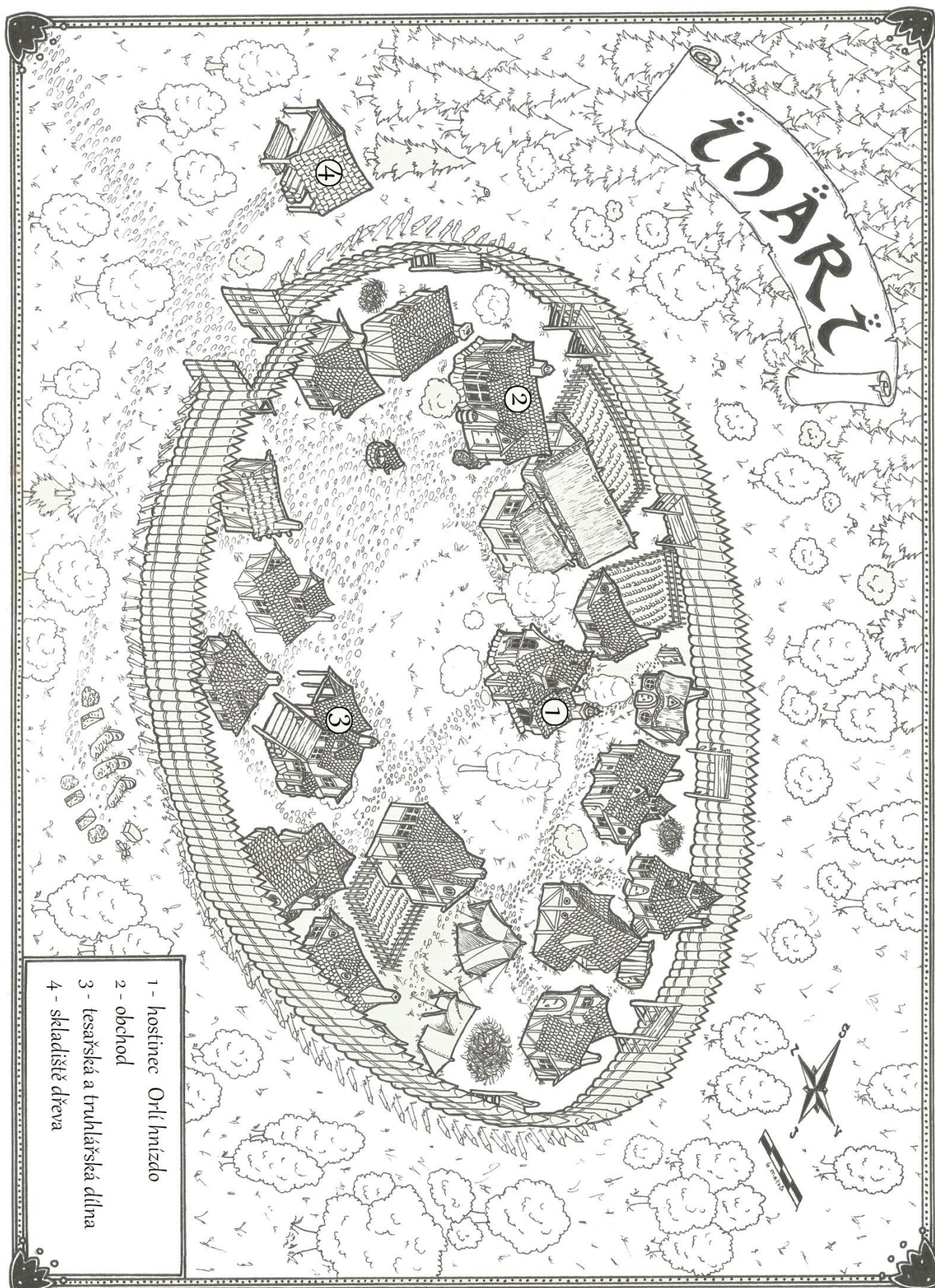
Všechna práva vyhrazena

Toto dobrodružství je výhradním autorským dílem výše uvedeného autora.

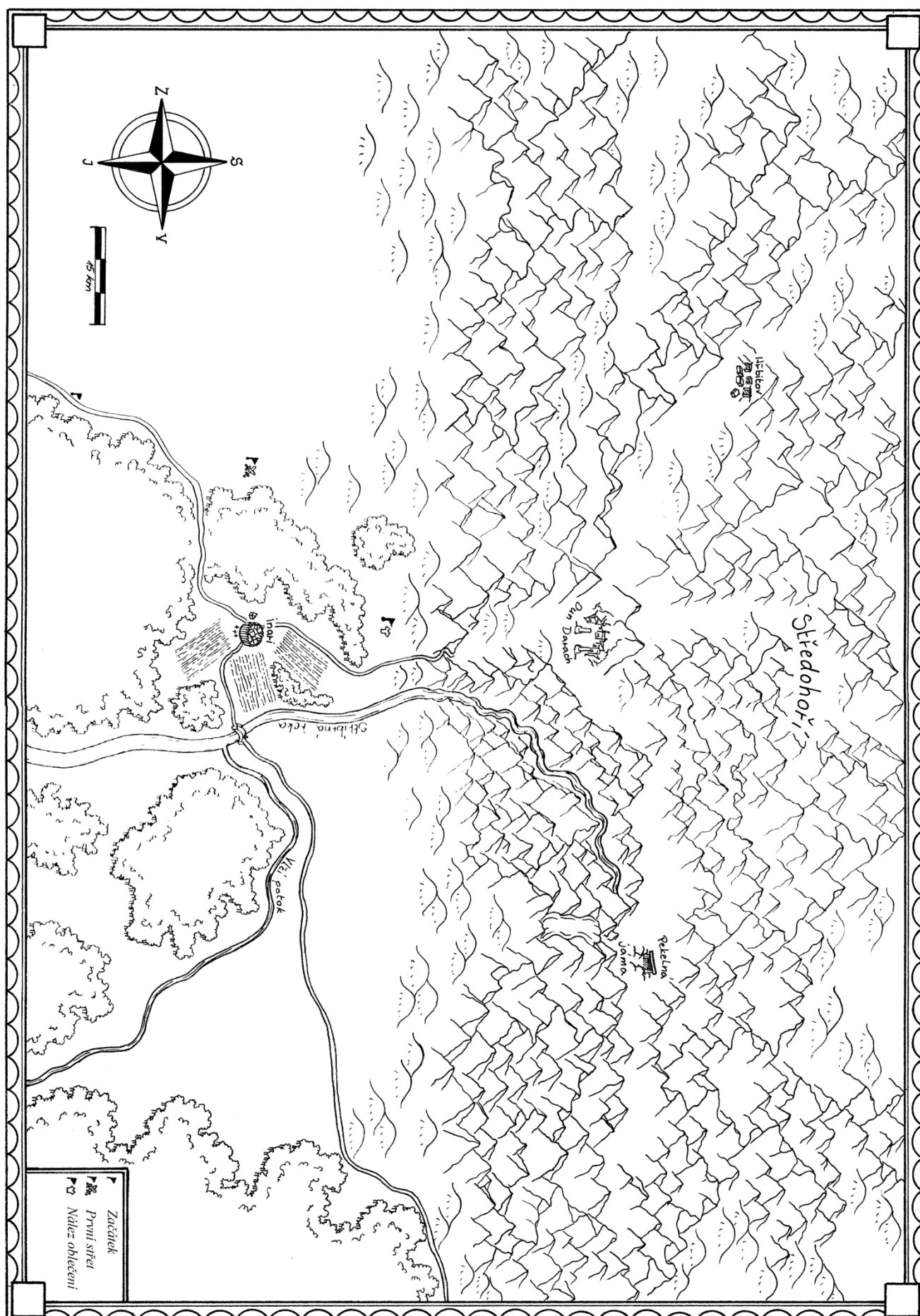
Původní zdroj byl upraven do podoby příručky, která je umístěna k volnému stahování na portálu www.DraciHlidka.cz a určena hráčům fantasy RPG her.

*Jde o volně použitelný zdroj za podmínky zachování informací o autorovi a portálu Dračí Hlidka.
Není povoleno umisťovat toto dobrodružství, ani jeho fragmenty, na jiných portálech či uložkách.*

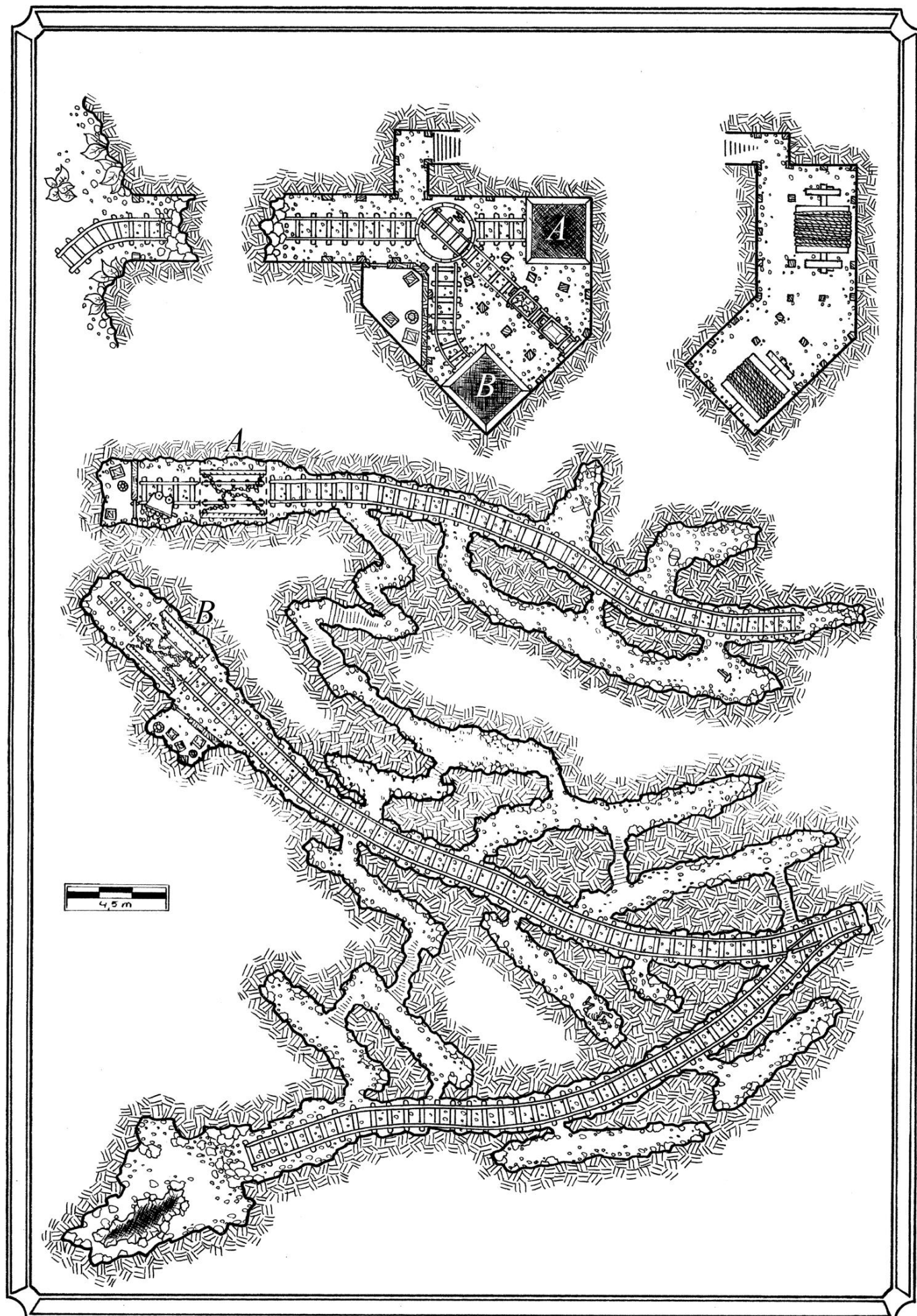




Podhůří – mapa pro vypravěče



Prokletá jáma: vstup do jeskyně



Mapa jeskynního domu s beholderem. V pravé horní části je čárkovaně znázorněný přístup shora přírodní šachtou. Hloubka šachty je opět dle uvážení vypravěče.

