

Dračí Hlidka

hra na hrdiny

DOBRODRUŽSTVÍ

ZLATÉ OBRŮVKY

CTIBOR "KORHUL" BRANČÍK



Dračí Hlídka

hra na hrdiny



Žánr a náročnost

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

Herní žánr: pohádková fantasy (s prvky folklóru jižní Moravy)

Obtížnost: Dobrodružství je primárně navrženo pro družinu začátečníků. Lze ho však použít i jako odpočinkový příběh pro ty zkušenější. Je zde prostor pro boj se slabšími protivníky, ale lze se mu i vyhnout. Sběr informací není také příliš složitý. Pokud postavy dodrží základní pravidla (tichá chůze, naslouchání a podobně), měly by mít dost informací pro snadný posun v příběhové linii.

Celková herní doba	2-3 hodiny
Očekávání sestava	3-5 postav
Lokace	podhůří
Roční období	letní slunovrat

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

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

*V Horyně, na úpatí Středohor leží malá víska Malyhor. V ní se vypráví legenda o třech obrech,
kteří se tu kdysi poprali o kořist.
Zlaté borůvky? Poklad pod skalami? Leda ve snu...*





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

Pokud jsi hráč, prosím, nečti dál!

Obsah

1. Příběh v kostce
2. Úvod pro družinu
3. Aktuální situace
4. Časová osa událostí
5. Předpokládaný průběh dobrodružství
6. Cizí postavy (NPC) a nestvůry
7. Slovo závěrem

1. Příběh v kostce

Dobrodruzi při svém putování krajem dorazí k malé vsi na úpatí hor. Tam zrovna probíhají slavnosti letního slunovratu. Postavy si zde mohou odpočinout a zúčastnit se oslav. Během nich určitě zaslechnou legendu o pokladu. Ten prý kdysi v horách ukryl loupeživý obr před svými komplici. Obr sám se však nějakým nedopatřením sevrkl do velikosti raracha. Dodnes tam poklad střeží. Říká se také, že má zahrádku, na které pěstuje všeliké vzácné bejlí..

Družina bude pátrat, co je na té legendě pravdy. Bude muset projít divokým lesem a odolat pokušení roztančených lesních víl. Musí najít raracha a pokusit se z něj vymámit jeho tajemství. Skoro určitě to bude znamenat poskytnutí pomoci s pěstováním magických borůvek, zaléváním či sháněním speciálního kompostu. Zápas s rarachem i s vlastním strachem může začít...

2. Úvod pro družinu (aneb co přečíst hráčům)

Po několika hodinách putování jste dorazili na dohled malebného údolí. Protéká jím nevelká říčka. Podle velkých kamenů vyvržených na jejím břehu však občas dokáže ukázat svou sílu. Za údolím se tyčí silueta vysokých horských štítů. Blízké kopce kolem jsou pokryty lesy, kam až oko dohlédne. Starý směrovník u cesty ohlašuje, že ves před vámi se jmenuje Malyhor. Slunce dnes pořádně připaluje. Dobře vychlazené pivo by určitě nebylo na škodu. Ušli jste tedy ještě pár kroků do vsi v naději, že naleznete nějakou tu krčmu. Přivítají vás tu nízká, ubohá, stavení. Jsou to polozemnice z kamení a proutí obaleného jilem, bez oken a komínů, jen s dírami ve střeších. Na oběd se právě z kopců vrací dřevorubci a uhlíři. Od kamenitých políček, kde roste len a pohanka, se courá několik dalších postav. Jeden z příchozích k vám z vesela prohodí: „Na oslavu slunovratu?“, pak zmizí v malém domku, kam míříte i vy. Cedule nad dveřmi hrdě hlásá “Krčma U Bobulí”...





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

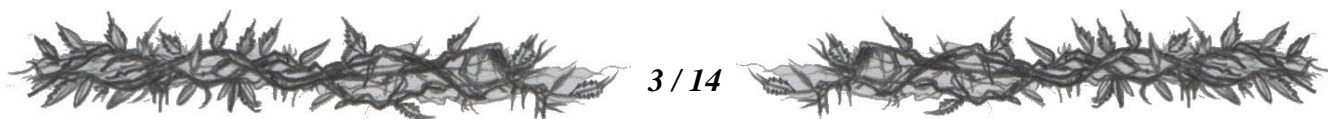
Postavy dorazily do vesnice a v krčmě mají možnost pohovořit s místními. Dozvědí se, že dnes je první letní úplněk a velký svátek. Dokonalá příležitost přerušit jednotvárnost náročného údělu zdejších lidí. Stejně jako o dalších svátcích během roku je to možnost zaradovat se a připomenout si, že bohové myslí i na tento kout světa. V tomto čase obvykle dorazí do vsi některý z potulných kněží. Ti se do tohoto kraje stáhli před pronásledováním ze strany chrámových hodnostářů, jejichž moc se upevňuje čím dál tím víc. Prací přichzic kněží je požehnat úrodě, vyčistit posvátnou studánku, obětinami udobřit duchy lesa a z vnitřností zabitého kohouta věštit, co lid čeká po zbytek roku. Krčma je zároveň první příležitostí vyslechnout legendu o Obřím kameni.

Pověst o Obřím kameni

Jednou se nad horami strhla ukrutná bouře, která trvala několik dnů. Hromy a blesky létaly na všechny strany a déšť málem vylil říčku z koryta. To se totiž obři hádali, jak si rozdělí poklad, který právě ukradli trpaslíkům. Nakonec jeden z nich využil toho, že ostatní nedávají pozor, popadl vak s pokladem a dal se na útěk do údolí. Když si toho ostatní konečně všimli, strašlivě zařvali a horem pádem utíkali za ním. Zloděj mezitím seběhl do podhůří a hledal, kde by se s pokladem ukryl. Vylezl právě až na Obří kopec. Viděl, že ostatní jsou mu v patách a s nimi i bouře, kterou přivolali. Protože obři se umí proměňovat na kámen a číhat v podobě skal na pocestné, rozhodl se zloděj, že se posadí na kopec a promění se ve skálu, aby ho ostatní nepoznali. A tak se také stalo. Obři přišli po jeho stopách, ale kromě vysokého balvanu na vrcholu kopce nenašli nic. Zloděj totiž napřed truhlu s pokladem zakopal a před zkameněním se na to místo posadil. A tak obři s další salvou blesků a hromů odtáhli pryč. Jenže zlodějíček se mezitím tak moc bál, že ho ostatní obři najdou, až se strachy scvrknul tak, že nebyl větší, než obyčejný skřítek. A od té doby na tom místě žije obr ze strachu proměněný v raracha. Ve dne dlí v duté skále ze svého bývalého těla. V noci vylézá ven a pečuje o záhony se zlatými borůvkami. Tomu, kdo by ho dokázal proměnit zpátky na obra, dá celý poklad, který je zakopaný pod skálou. Pokud by však chtěl někdo ochutnat borůvky z jeho zahrádky, ať počítá s tím, že se mu zle povede.

4. Časová osa událostí *(jedna z možností)*

- **Příchod do krčmy** – vyslechnutí legendy a informací o slavnosti
- **Slavnost a obřad** – spíše pro dokreslení situace (obřad, věštění, atd. – zapojení postav)
- **Podvečerní veselice** – večer je možné se pobavit a získat další úkoly vedoucí do kopců
- **Noční výprava** – je na čase vyrazit, protože legendy říkají, že právě dnes je správná šance
- **Pastvina** - pozorování lesních víl u pasáčka a vyslechnutí hovoru (úkol – ztracená nádoba)
- **Pod obřím vrchem** - setkání se sovou / případně boj s ní
- **Rarachova zahrádka** – setkání s rarachem, jeho žádost o netopýří trus pro borůvky
- **Netopýří jeskyně** – cesta do jeskyně, boj s netopýří a získání kompstu
- **Návrat k rarachovi** – odměna v podobě borůvek
- **Návrat do vesnice** - závěr dobrodružství, směna borůvek za něco hodnotného atd.





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

Slavnost a obřad

Dobrodružství začíná během slavnosti prvního letního úplňku. Oslavy vesničané započnou po obědě, kdy se na návsi sejde průvod tvořený hochy a dívkami. Dívky vpředu nesou panáka spleteného ze zelených ratolestí a oblečeného do ženských šatů. Obchází s ním jednotlivé chalupy, vnášejí ho dovnitř, aby jeho prostřednictvím potulný kněz požehnal domácnostem a přinesl rodinám zdraví. Panák představuje bohyni Porutu. Dívky mají na hlavách věnce a snaží se je tajně ukrýt do domu chlapce, na kterého si myslí. Hoši jdou svlečení do půli těla, oblečení jen ve žlutých vlněných kalhotách s černým vyšíváním vzorem. Na ramenou nesou borovou májku. Když průvod obejde ves, vrátí se zpátky na návěs se starou lípou. Tam je již vykopaná díra, do které se májka při vztyčení usadí.

Pak kněz pod májem provede oběti a věštby a po nich začne zábava. Na druhý, nízký máj se zavěsí ovčí kůže a v ní zabalená láhev borovičky a věnec klobás. Jsou právě v takové výšce, aby nebylo možné na ně vyskočit, ale ne výš. Starší obce vybere tři nejmladší pastýře ze vsi, kteří budou mít za úkol ubránit ovci před vlky. Jejich úkolem bude hlídat ovčí kůži před kýmkoli, kdo by ji chtěl ukrást. Pokud někoho přistihnou a podaří se jim ho zastavit, mají právo vsadit ho do dřevěné klece a vystavit veřejně ostatním obyvatelům k posměchu. Naopak, pokud budou pastýři neúspěšní, stanou se terčem vtipů oni. Je proto výzvou pro veškerou ostatní chasu nejen kůži ukrást, ale udělat to tak, aby se na to ještě dlouho vzpomínalo.

Podvečerní veselice

Dále už oslava probíhá tak, jak by se dalo očekávat. Zpívá se a hraje na gusle a píšťaly, tančí se, děvčata se prohání v tanci, děti běhají všude kolem a výskají, chlapi pijí jako o závod, ženské sprádají pomluvy, babky vzpomínají na mládí a dědci přemýšlí, jak zmizet, aby se mohli věnovat oblíbené hazardní hře. Během slavnosti se mohou postavy věnovat například následujícím činnostem:

Přetlačování – Na zemi je vyrytý kruh. Do něj se postaví dva soupeři, zaklesnou se do sebe za ramena a snaží se jeden druhého vytlačit. Zábava spíš pro chlapy, většina holek by byla radši, kdyby si s nimi někdo zatancoval. Kdo prohraje, zve na kořalku.

Věnečky – Ne každé z dívek se podaří nenápadně zanechat věneček v domě svého milého. Buďto byly málo šikovné, anebo jsou prostě nezadané a ještě se pro žádného nerozhodly. Ideální příležitost pro toho, kdo má zájem o věneček zabojovat. Je však třeba jednat rychle. Největší šanci má samozřejmě nejlepší tanečník, protože jedině u tance se vám podaří dívku odlákat z hloučku ostatních a získat možnost si s ní nerušeně popovídat. Nenápadný pohled do tváře matky, která svou dceru celý večer bedlivě sleduje z lavice, pak prozradí, zda máte nárok na to být vyvoleným anebo je lepší dát ruce pryč, protože rodiče by vaší lásce moc nepřáli.





Dračí Hlídka

hra na hrátiny



Kráska – Nejhezčí dívka vesnice, Stázina, to je ovšem výzva. Je trochu domýšlivá, přezírává a má své rozmary. Dnes je ale přítulná. **Při tanci prozradí, že chce náhrdelník ze zlatých borůvek, co rostou na Obřím vrchu.**

Fazole – Pár chlapů a dědků už mělo dost hlučné zábavy a nenápadně se vytratili bokem mezi chalupy, aby se věnovali své oblíbené hazardní hře – Fazolím. Ve středu půlkruhu s poloměrem deseti kroků je malý důlek. Hráči postupně hází fazole do důlku. Kdo se trefí doprostřed, bere všechny fazole, co jsou na zemi. Kdo má po třech kolech nejvíc fazolí, vyhrává a dostane od každého haléř. Kdyby je tu ale načapaly ženské! Hned by je odtáhly k muzice a museli by je vzít do kola. Během hry dědci stočí řeč na pověst o obrovi. **Jeden z nich slyšel, že ve městě žije jakýsi učený doktor, který by prý dobře zaplatil, pokud by mu někdo donesl šťávu z těch zlatých borůvek, co je opatruje rarach v hoře.** Potíž je v tom, že ty borůvky prý během této jediné noci ve svitu úplňku vykvetou, urodí plody a ty do rána dozrají, takže je skřet před úsvitem sklídí a zavře se zase do skály. A koho by nachytil ve své zahrádce, toho prý promění v kámen.

Krádež ovce – samozřejmě největší výzvou dne je ukradení ovčí kůže zavěšené na májce. Ovčáci kolem ní ale krouží jako vosy před bouřkou a odlákat je nebude snadné. Navíc mají v rukou dřevěné čagany a pro ránu, která zjedná respekt, nepůjdou daleko. Navíc jsou sehraní z nočního hlídání ovcí a budou používat různé finty. Zatímco Janek sedí pod májkou a předstírá spánek, ostatní stojí opodál a jakoby si ničeho nevšímají. Jenže jak se někdo začne šplhat na májku, Janek vyskočí, chytne dotyčného za nohu a pískne na ostatní, aby mu přišli na pomoc.

Veršovánky – Jak se setmí, přichází část večera, kdy se může projevit ostrovtip každého z dědiny. Kapela utichne, předstupují před ni jednotliví hoši a předříkávají vtipné, leckdy i přisprostlé zpěvné říkanky na motivy toho, co se za poslední dobu ve vesnici a jejím okolí odehrálo. Po dozpívání kapela přehraje melodii a zpěvák tančí a vyskakuje do vzduchu. Ostatní obyvatelé bedlivě poslouchají a nejlepšího odmění bouřlivým smíchem, potleskem a uznáním. Pokud to samozřejmě nepřepískne a svojí rýmovačkou někoho příliš neurazí. Pak by mohla nastat klidně i menší bitka. Nechte někoho z obyvatel zarecitovat následující básničku: „**Jacek, Francek, když byla tma, vydali sa na kameň, jak tam na nich húkla sova, vyběhli hned z lesa ven.**” Ta popisuje loňskou výpravu dvou chasníků na Obří vrch, která však skončila už po pár krocích lesem.

Tak a nyní už by mělo být postavám naprosto jasné, co se po nich chce, a měly by mít i motivaci, proč to udělat. **Pokud se k výpravě do lesa nemají, je možné předložit ještě jednu poslední vějčku:**

Opilý dědek, jehož žena se před několika lety ztratila v lese, se připotácí k některé z postav. Může začít vyprávět příběh. Je to už dávno, co ho manželka donutila, aby šli hledat poklad, protože toužila po bohatství. Našli zahrádku se zlatými borůvkami a potkali tam malého skřeta. Bába mu mazala med kolem huby a hlavně vykládala, jak jsou s dědkem chudí a jaký vedou nuzný život. Pořád se ho vyptávala na poklad, který tam měli obři nechat. Skřet jim však řekl, že je to zlým kouzlem zakleté zlato. Rarachovi se jich nakonec zzelelo a každému daroval jednu borůvku na přilepšenou. Řekl jim, že šťáva z ní je léčivá. Jenže stará Maruna měla spadeno na zlato a pořád na skřeta dotírala, až se dopálil a řekl, že jí ho teda ukáže. Skála se rozestoupila a v měsíčním světle se něco zalesklo ve vzniklé průrvě. Hloupá ženská do jeskyně vlezla a skála se za ní zavřela. Dědka pak skřet nechal jít, ale řekl mu, ať už se na vrch víckrát žádný zloděj neopovazuje a ať raději nikomu nevykládá, že tam kdy byl.





„Radši jsem všem řekl, že šla ráno do lesa a už se nevrátila. Bylo to tak pro mě lepší, aspoň jsem se té fúrie zbavil.“ dědek nakonec postavy varuje, aby na Obří vrch nechodily. Pokud se ho postavy zeptají, co udělal s borůvkou, řekne jim, že ji snědl, když se pak jednou ztratil v noci v lese po cestě z města.

Pastvina

POPIS: Šlapete travou a proplétáte se mezi kapradím a ostružinami. Už byste měli být u Obřího vrchu, ačkoli vám nepřipadá, že byste vyšli až tak vysoko. Ale co to!? Louka? A slyšíme správně pískání na píšťalku? A nějaké holky se tam smějí...

Na pastvině stojí salaš. Všichni pastýři až na jednoho šli do vesnice na slavnost. Starý Barděj vždycky zůstává na pastvině a na svátek prvního letního úplňku nikdy do vsi nechodí. A teď postavy uvidí proč. Přichází za ním v noci lesní víly a tráví s ním noc plnou kratochvil. Tančí na jeho pískání ve svitu Měsíce a vyzvídají od něj, co se děje ve světě lidí. Ovčáci mají na salaši smečku velkých psů, kteří jsou přítomností víl ukolébaní k polospánku, ale jakmile se postavy přiblíží k salaši nebo k ovčákovi na vzdálenost, co by kamenem dohodil, začnou se probouzet a štěkat. Pokud postavy rej víl přeruší, ty se rozprchnou do lesa. Družina však může celou věc pozorovat ve skrytu a kochat se pohledem na něžné lesní panny (zkouška na ukrývání). V rozhovoru mohou zaslechnout, že letos nemůžou víly ovčáka pořádně pohostit, protože rarach z hory ukradl vílám nějaký džbán, do kterého sbíraly lesní rosu k pití.

Pod Obřím vrchem

POPIS: Vyšplhali jste po prudkém svahu až pod temeno Obřího vrchu. Stojíte na kraji lesa. Před vámi se k nebi tyčí černá skála osvětlená paprsky Měsíce, který je teď na obloze nejvýš. Do vašich lehce propocených halen se zakousl chladný vítr, který tady na kopci vane. Pod skálou je kamenné pole tvořené velkými odloučenými balvany, které bude třeba přejít, abyste se dostali až na vrchol. Šplhání v prostých krpcích po nich není vůbec příjemné. Hrany balvanů přes tenkou podrážku tlačí do chodidel, nohy kloužou.

Šplhání po balvanech bude další činnost, u které postavám hrozí zranění – naražená kolena, vymknuté kotníky, které uvízly ve spárách mezi kameny. Překonání kamenného pole bude pro postavy zkouškou. Je samozřejmě možné přes kamenné pole nejít a zkusit najít lepší cestu. Buď zadem po severním svahu kolem pramene, anebo lesem pod rarachovou zahrádkou. V tom případě se postavy nejspíše vyhnou setkání s výrem.

V opačném případě se zeptejte hráčů, zda se jejich postavy snaží pohybovat potichu. A pokud ano, nechte je podstoupit střet se sovou schovanou ve skalách, zda je uslyší. Použitá dovednost bude nejspíše lovecká dovednost (Přežití v divočině). V tom se ze skály zvedne jakýsi stín, roztáhne křídla, neslyšně nad vámi zakrouží a usadí se na velikou jedli poblíž. Temná silueta se rýsuje proti Měsícem rozjasněnému nebi. Ozve se zlověstné zahoukání. Vzpomínáte na historku, jak se tehdy ve vsi objevil sokolník, který se chtěl vydat do skal pro vajíčka velikého výra a vrátil se s obličejem zle rozdrásaným od jeho pařátů a zobáku?

Pokud postavy přijdou až přímo ke skále k místu označenému jako hnízdiště výra, výr se z jedle zvedne a na postavy zaútočí ve snaze je odehnat. Protože je sova v letu tichá, nech postavy hodit na výzvu, zda si útoku všimnou. Sova nalétne shora se zlověstným svistem na někoho z družiny a





pokusí se ho klovnout zobákem nebo mu zatnout pařáty do obličeje. Pokud se bude družina bránit, či snad začne po sově střílet, ta raději odletí směrem k rarachově zahrádce.

Případně je možné do boje zapojit výrů více.

Rarachova zahrádka

POPIS: Na západním svahu kamenné pole ustupuje. Les tu dorůstá skoro až ke skále a před ní leží menší plošina ze všech stran obrostlá ostružiním a maliním. Ve skále je tmavá zející průrva široká tak akorát pro jednoho člověka. Vidíte kamennou zídku. Kolem ní je pár úzkých balvanů velikosti i vzhledem připomínajících lidské postavy. Kameny jsou náhodně rozesety kolem dokola. Některé jsou vztyčené, ale je zde také pár povalených na zemi bez ladu a skladu. Za zídkou je navršená homole hlíny a kamení, porostlá borůvkám a jeřabinami. V borůvkách se něco zlatě leskne.

Dalším krokem družiny bude nejspíše prohledávání skal a hledání rarachovy zahrádky, která se nachází na západním úbočí. Je potřeba se k ní prodrat skrze ostružiní a maliní, a tak zkuste popsat postavám, jak se po trmácení do kopce musí ještě potýkat s trny a šlahouny. Skoro to vypadá, jako by je tam někdo nastražil schválně. Cesta to bude náročná a dokáže postavy slušně unavit.

Pokud budou postavy v skrytu pozorovat plošinu, než se na ni vydají, uvidí malou postavičku, jak vychází ze skalní průrvy, vejde do zděné zahrádky pečujíc o své záhony. Pleje, zalévá, zalamuje přebytečné větévky a pozoruje noční motýly, kterak opylují květy. Pokud budou dobrodruzi čekat o něco déle, uvidí, že za rarachem přiletí sova a začne si s ním povídat. V té chvíli se rarach o družině od sovy dozví, pokud už ji neodhalil dříve kvůli tomu, že se postavy prozradily. Rarach vládne magií kamene a rostlin a v případě nejvyššího ohrožení bude umět někoho proměnit v kámen. Tuto schopnost ale použije, jen pokud ho postavy nějak podvedou nebo zradí. Spíše se pokusí postavy zajmout a zjistit, co jsou zač.

Pokud začnou postavy rovnou krást, zaútočí na ně rarach kouzly, poté vyběhne z jeskyně a použije na ně kouzla magie rostlin a kamene. V zahrádce postavy uvidí, že borůvky ještě není zralé. Zatím se na něm lesknou jen zlaté kvítky.

Pokud postavy počkají nebo začnou zjišťovat, zda je někdo v okolí, rarach se za chvíli objeví (přijde z jeskyně nebo od pramene s džbánem plným vody), přivítá je a dá se s nimi do řeči. Představí se, jako pan Obr. Bude ho zajímat, odkud postavy přišly na Obří vrch a proč.

Pokud se řeč stočí na borůvky, řekne, že by jim mohl nějaké darovat, když mu postavy pomůžou. Borůvky prospívají dobře, ale mohly by být ještě větší, pokud by mu postavy přinesly to správné hnojivo. Tím je netopýří trus z nedaleké jeskyně. Není na tom nic nebezpečného, jen je v jeskyni trochu tma. Ale pan Obr se bojí vzdálit od svého záhonu dál než k prameni, aby mu ho někdo nezničil.

O sobě pan Obr řekne, že se tu usadil před mnoha lety a založil tu svůj záhon, o který se stará. Vadí mu, že když je sucho jako toto jaro, musí chodit pro vodu až k prameni, který je pod skalou. S krátkýma nohama se dost nachodí.

O pokladu se příliš nebude chtít bavit, ale jestliže budou postavy naléhat, legendu o obrech potvrdí. Dále z něj mohou vytáhnout, že monolity kolem zahrádky nejsou zkamenělé osoby, ale jen nastražené balvany, které tak vypadají a mají odradit lidi. To je ale jeho velké tajemství, které prozradí jen pod nátlakem. O pokladu prozradí, že je zakopaný hluboko pod skálou. Pokud by došlo k tomu, že by postavy prostě donutily raracha, aby je k pokladu dovedl, otevře pomocí magie jeskyni, vejde s nimi dovnitř, jeskyni zavře a pomocí magie odejde. Družinu nechá za jejich opovržlivost zavřenou, dost možná na věky věků. Tenhle prvek ale zařaďte jediné tehdy, pokud se družina zachová k rarachovi opravdu nevybíravě.





Rarachovo doupě

POPIS: *Rarachovo doupě ve skále je malá vlhká jeskyně. Má v ní spížírnu plnou ovoce, semen a lesních plodů, umístěných na miskách ze stromové kůry. Lůžko má vydlabané ve velkém kmeni stromu, který dost dobře mohl být kdysi obřím kyjem, je vystlané listím a suchou trávou. Ve výklenku stojí hliněný džbán zdobený jilmovým listem.*

Pokud by postavy nějakým způsobem džbán použily, zjistí, že je kouzelný (viz níže). Pojme totiž třikrát víc vody, než by na první pohled měl, přitom se však dá pohodlně unést. Pokud se setkala družina na pastvinách s vílami, bude už o nádobě vědět. Každopádně se může pokusit jej panu Obrovi ukrást. Ovšem pozor. Jakmile přinese družina trus z netopýří jeskyně, bude chtít pan Obr nádobu použít na zalití záhonů a přijde na to, že mu ji družina vzala. Na to bude reagovat stejně podrážděně, jako by mu chtěli ukrást jeho výpěstky nebo jej nutit k tomu, aby jim ukázal poklad.

Pokud by postavy téma džbánu nadhodily a pokusily se vyjednat jeho odevzdání, musely by panu Obrovi nějak významně ulehčit do budoucna nošení vody, jinak nebude chtít džbán odevzdat. Pokud by postavy opět sáhly k násilí, rarach se vzdá a nabídne jim, že je zavede k pokladu, pokud mu džbán nechají (ve skutečnosti do pasti, viz výše).

Netopýří jeskyně

POPIS: *Z temného otvoru ve skále číší chlad a vane nepříjemný puch. Kapradiny po pás vysoké jsou celé od rosy. Než se člověk dostane ke vchodu, je celý mokrý a naskočí mu husí kůže. Občas se ve vzduchu mihne netopýr, zakrouží a vletí do otvoru. Měsíc už se sklání nad obzor. Je třeba jednat rychle, jinak to do východu slunce nestihnete.*

Jeskyně leží nedaleko na severním úbočí kopce. Cesta k ní se dá zvládnout bez problému podle instrukcí pana Obra. Vchod do jeskyně leží v propasti, do které je nutné sešplhat; je možné to předložit postavám jako další zkoušku, pokud je žádoucí je obrat ještě o pár zdrojů.

Jeskyně je úzká, nízká a je v ní tma. Chodba je klikatá, ale krátká. Je v ní nános bahna a z něj trčí sem tam nějaký kámen nebo balvan. Některými částmi se člověk jen tak tak prodere, pokud má širší ramena nebo větší břicho.

Bez světla je cesta do jeskyně a z jeskyně nebezpečná, Hrozí, že se člověk udeří do hlavy nebo si zhmoždí jinou část těla. V cestě je širší průrva, do které lze při neopatrném pohybu spadnout (tělesná, případně duševní výzva). Zdolání cesty je při světle otázkou pár minut, bez světla i půl hodiny. Postavy může vyplašit netopýr vlétuvší do jeskyně, leknutím by mohly upustit pochodeň na zem do kaluže vody.

Na konci chodby se postavy dostanou do malého domu. U stropu je zavěšené hejno netopýřů. Pokud přijdou postavy bez světla, nebudou si jich netopýři všimnout a postavy uslyší maximálně pištivé zvuky odněkud shora. Přítomnost netopýřů jim prozradí puch jejich trusu, který tu leží všude na zemi jako mazlavý povlak. Pokud mají postavy rozsvíceno, případně pokud si nějaké světlo opatří, netopýři to vyplaší, ti se zvednou, vyletí ven z jeskyně, přičemž to vypadá, jako by se na postavy chystali vrhnout.

Smrad z netopýřích výkalů je opravdu silný a i silným povahám se může udělat nevolno





Návrat k rarachovi

POPIS: *Vycházíte ven z jeskyně a mžouráte, tmavá skála se jasně rýsuje proti světlajícímu nebi. Snad Slunce ještě nevyšlo...*

Pokud se postavy v jeskyni zdržely víc, než bylo potřeba, nechte je vyjít ven a sdělte jim, že již mají jen málo času na to se vrátit k panu Obrovi. Nechte je podstoupit zkoušku, zda to stihnou.

Pokud postavy stihnou návrat k jeskyni pana Obra před východem slunce, rarach si od nich vezme netopýří trus a pohnojí jím záhony. Pokud se mu některá z postav zvláště zalíbí, může ji nechat, aby mu pomohla. Pak záhony zalije (zde může odhalit, že postavy ukradly džbán). Poslední paprsky zapadajícího Měsíce, který se sklání nad lesem, dopadnou na kuličky borůvek a ty se rychle zvětší, takže budou velké jako lískové ořechy. A jsou celé ze zlata. Pan Obr si jednu s radostí utrhne a slupne ji. Pak požádá některou z postav, aby mu přinesla z jeskyně ošatku z kůry, a natrhá do ní i zbytek plodů.

Ti členové družiny, kteří se k němu chovali s náležitou úctou, budou obdarováni za pomoc jednou borůvkou.

- **VOLITELNÉ** Pokud se družina rozhodne vzít úrodu násilím, pan Obr se bude bránit a snažit se utéct do jeskyně, zavřít za sebou pomocí kouzel vchod. Pár borůvek mu u toho samozřejmě může upadnout na zem. Je ovšem otázka, zda kradené, budou mít stejný účinek jako darované.

Závěr dobrodružství

Postavy se mohou nyní vrátit do vsi. Po noci strávené v lese už budou členové družiny asi dost unavení. Můžou si zdřímnout v lese nebo se stavit po cestě na salaši. Pokud získali džbán, můžou si ho nechat nebo jej předat ovčákovi, který ho vílám odevzdá.

Pokud toho ještě postavy či hráči nemají dost, mohou na ně někde ve vsi nebo na cestě z lesa čekat opilí chasníci, které bude zajímat, co dělali v noci v lese. Zvláště pokud se postavám nepodařilo opustit dědinu v noci nepozorovaně.

Po návratu do vesnice pak nezbývá než se rozhodnout, co se získanými borůvkami? Navštívit město a prodat je doktorovi, co o něm mluvil jeden z dědků? Nebo rychle zajít za Stázinou, která si borůvku ochotně vezme, vloží okamžitě do úst a pak hned vyplivne, že je kyselá? Nebo si ji nechat na památku? To už je námět na nějaké jiné dobrodružství.

Jak dobrodružství skončí, to je samozřejmě věcí vývoje ve vaší konkrétní hře a nebylo by správné vám podsouvat jakýkoli zamýšlený závěr. Je to na zodpovědnosti vás všech, aby se případný příběh odehrál tak, abyste s ním byli po jeho odehrání spokojeni.



6. Cizí postavy (NPC) a nestvůry

Vesničané

Obyvatelé vesnice jsou běžní lidé a vesměs nedůležité cizí postavy. Zde jen pár těch nejzajímavějších:

Potulný kněz Drobdar

Dovednosti: Vše od mastičkáře a zaříkávače, modlitby, uřknutí, rituály a mystika.

Jakmile si odbude tradiční věštbu a obřad, přisedne si ke stolu stařešinů. S těmi začne rozebírat, jak znamení seslaná bohy vyložit. Vesměs se bude chovat nenápadně, občas za ním přijde někdo z vesnice požádat o zvláštní požehnání a daruje za něj knězi něco na přilepšenou.

Role : Může postavám požehnat a případně je v závěru hry nasměrovat na svého známého, který by jim snad dokázal poradit s trápením (trvalým zmenšením) Obra.

Děda Struhár, zvaný Smrad'och

Dovednosti: Házení nožů a dýk, troche komediant a kdysi i akrobat

Léta tréninku mu umožnily dosáhnout téměř úplné dokonalosti ve hře Fazole. Je vdovec, a tak přemlouvá ostatní dědky z vesnice, aby si s ním šli zahrát. Ze hry většinou odchází se slušnou hromádkou luštěnin, které večer namočí a druhý den si z nich uvaří polévku. Odtud jeho přezdívka.

Role : Je schopen postavám zajistit nabroušení zbraní a může poskytnout užitečnou radu (zvláště, pokud se postavy nechytají na dějovou linku)

Stázina

Dovednosti: Umí hrát na city lidí a ovlivňovat chování ostatních

Je to nejhezčí holka ve vsi (charisma 19⁺). Využívá svých předností, aby klukům pomotala hlavu.

Role : Náročná holka, která by ráda borůvky. Dle sestavy družiny a odhodlání PJe je možné děvče potrápit (případně potýrat družinu ☺)

Ovčáci

Každý z nich je pro účely boje brán jako člověk / hraničář na první úrovni.

Ovčák Janek

Dovednosti: Stopování, boj s holí

Nejstarší z ovčáků hlídajících ovci na májce. Jako zbraň používá čagan

Ovčák Marcin

Dovednosti: Boj s holí, boj beze zbraně

Urostlý mladík, obdivovaný dívkami pro svoji statečnost. Byl to on, kdo na jaře, když přišli na salaš hladoví vlci, jedinou ranou zlomil jednomu z nich hřbet, což smečku zahnal na útěk.

Ovčák Józ

Dovednosti: Střelba z praku, přežití v přírodě, vedení zvířat

Nejmladší z ovčáků. Synek rolníka, ale odešel na salaš, protože má rád práci se stádem a ta mu skutečně jde. Proti vlkům má vždy připravený prak a tobolku valounů. Umí trefit kmen stromu na padesát kroků.



Lesní bytosti

Rarach – pan Obr

Dovednosti: Mluvení se zvířaty, Magie kamene a rostlin, Pohyb v divočině, Talenty pana zahradníka (mistr při obraně své zahrádky)

Sotva půl metru vysoký mužíček. Má na sobě něco jako pončo sešité z kůží, listů, ptáčích per a dalších přírodních materiálů. Má dvě vypoulené hnědé oči “navrch hlavy” a pod nosem rozčepýřený knír. Temeno je lysé. Za nehty má špínu a vůbec je umolousaný od hlíny a bláta. Mluví překvapivě hlubokým hlasem. Působí přemýšlivě, ale snadno se dopálí, pokud mu někdo začne škodit.

Zajímá ho pouze jeho zahrádka. Vzdaluje se od ní jenom tehdy, když potřebuje v lese nasbírat něco k snědku anebo když musí jít pro vodu. Jinak tráví veškerý čas v okolí své skály. Pokud jej někdo napadne, bude se bránit kouzly.

Legenda o tom, že dokáže pohledem někoho proměnit v kámen, není pravdivá. Balvany kolem zahrádky nastražil schválně, aby se tam lidé báli chodit a nerušili ho. V případě, že budou postavy drzé, může se pokusit jim zkameněním vyhrožovat.

Z hlediska pravidel se jedná o ošklivého, zhruba o velikosti člověka.

DŮLEŽITÉ : Rarach nikdy nebyl moc odvážný tvor a rozhodně neoplýval sebedůvěrou. Po té noci, kdy ho pronásledovali ostatní obři a kdy se z nějakého důvodu strachem zmenšil, je to s ním už jenom horší. Dokáže to maskovat, ale pravdou je, že je to ustrašený tvor. Svůj klid a mír našel ve své zahrádce a rostlinách. Pokud se cítí ohrožený, panikaří a přechá. Nemá se rád za to, jaký je. Sám to ale nedokáže změnit a snaží se na to nemyslet. Když mu však myšlenky sklouznou k těmto úvahám, je mu jasné, že by dal cokoli za to, aby byl jiný. Aby byl odvážný a ještě víc za to, aby byl znovu obrem. Toto ale nikomu za běžných okolností nepoví. Nemá přátele a lidem nevěří. Pokud by to ale postavy nějakým způsobem zjistily, pak je ochoten jim jako odměnu nabídnout svůj poklad.

Řešení jeho situace však není součástí tohoto příběhu. Jestli budeš chtít na tento quest navázat, je to jen na tobě. Pátrání po léku na rarachovo zmenšení a ztracenou sebedůvěru můžeš začít odkazem na potulného kněze. Ten může postavám dát tip na svého známého, který by možná dokázal pomoci... Tento další příběh a jeho řešení však budeš zřejmě muset vymyslet sám.

Příklad kouzel pana Obra:

„Třesky plesky, třesky plesk, ať tě balvan sevře v pěst.“

Kámen, na kterém stojí postava, se rozpukne, sevře nohu nebo jinou končetinu postavy, způsobí bolestivou pohmožděninu. Navíc bude postava uvězněná. Uvolnění ze sevření bude zkouškou. Kouzlo způsobí cíli jizvu a pohmoždění kotníku..

„Abych lapky chytil snáz, povolávám zimostráz.“

Šlahouny popínavé rostliny rostoucí po skále se začnou stáčet k postavě a omotávat ji jako pevné provazy. Kromě znehybnění jí způsobí také modřiny a oděrky.

„Od zlodějské neřesti, kopřivy vás očistí.“

Kolem kamenné zídky vyrostou do pasu vysoké kopřivy, které pálí jako čert. Kdo do kopřiv vejde, je zasažen tělesným jodem. Ten působí silné opuchnutí zasažené části / pálení a svědění – postih k některým duševním akcím – nepřesně.



Sova – Výr

Životy : 12
ÚČ : 5 drápy / 4 zobák
OČ : 3
Velikost : A

Sova je tajemný noční pták, o kterém koluje spousta legend a jemuž jsou přisuzovány mystické atributy moudrosti, ale také role posla špatných zpráv (smrti). Sova má výborný sluch i zrak (vidí však dobře jen na dálku). Výr je jedna z největších sov s rozpětím křídel až dva metry. Své hnízdo mívá ukryté ve skalách uprostřed lesů a bedlivě si ho střeží před vetřelci. Pokud se někdo přiblíží k hnízdu, samice na něj bude nejprve varovně syčet, poté na něj klidně vyrazí a bude se snažit zasáhnout jej paráty nebo odlákat od hnízda.

Netopýří hejno

Životy : 30
ÚČ : X (vždy +1 za každých 5 netopýrů, kteří ještě žijí) + 2
OČ : 1
Velikost : A0
Počet : cca 30 kousků v hejnu

Netopýří hejno je nebezpečné množstvím útočníků. Velmi těžko se mu brání. I kdyby se to postavě nějak povedlo, utrpí stejně zranění aspoň za 1 život. Netopýři jsou velmi rychlí a přesní letci, ale mohou být poměrně slušně zastrašení pomocí otevřeného ohně (máchání pochodně a podobně). Kouzla typu blesků zasáhnou vždy jen jednoho netopýra v hejnu a proto nejsou moc užitečná (pokud nejde o kouzla plošná – ohnivý déšť a podobně)

Kouzelné předměty

Zlatá borůvka

Pozřená syrová borůvka působí jako elixír, který dokáže postavu zvětšit o jednu třídu velikosti. Člověk se tak zvětší na velikost obra, trpaslík na velikost člověka a podobně. Díky tomu se pro něj některé akce stanou nemožnými a jiné zase možnými. Efekt borůvky funguje dlouho – celý jeden den. Dá se však zkrátit velkým množstvím vypitých tekutin. Ty naředí účinnou látku v těle.

Vylisovaná šťáva z jedné borůvky se dá také užít vnitřně jako lék na tělesné jizvy způsobené nemocemi trávicího traktu.

Poznámka : Na Obra bohužel borůvka příliš neúčinkuje. On sám má pocit, že trochu ano. Pravda je však taková, že si to spíše sugeruje. Pokud tomu tak kdy vůbec bylo, pak už je to pryč. Jeho tělo si vybudovalo imunitu a látka na něj nepůsobí.

Vílí džbán

Hliněná nádoba, do které by se vešly tak čtyři korbele piva. Je ale očarováný. Díky tomu pojme třikrát více tekutiny, než se zdá. A přitom váží pořád stejně. Na jiné než kapalné látky však kouzelný efekt džbánu neúčinkuje.



Reálie světa a užitečné tipy

Vesnice - Malyhor
Blízká říčka - Bělava
Název krčmy - “U Bobulí”

Dívčí jména

Klárka
Magdaléna
Jaruna
Stará Větrovcová
Stará Kokořinka

Mužská jména

Ondráš
Tomek
Jůra
Romek
Starý Bartoš
Starý Štolba

Jméno knězova přítele

otec Věrovít z Halenkova - *může znát lék na obrovu velikost – návazný příběh*





7. Slovo závěrem

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

www.DraciHlidka.cz

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



© 2017 Ctibor (Korhul) Brančík

Korektury: Pavel Tirus Ondrusz, Petr Pret Vařeka

Ilustrace obálky: Ondřej Hrdina

Všechna práva vyhrazena

Toto dobrodružství je výhradním autorským dílem výše uvedeného autora.

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

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

