

# RECEPT



## **Anotace dobrodružství**

*Pohodová cestovačka s jednoduchým úkolem. Příběh doprovázejí drobné vedlejší zápletky, které osvěží hru. Během putování mohou postavy navázat nové kontakty a přátelství.*

Morrack

# Recept

**Autor:** Roman „RomiK“ Hora

**Testeři:** Roman „RomiK“ Hora (PJ), Iveta „Morrack“ Mrázová, Jan „Kafe“ Kavalír, Pavel „Viking“ Lešetický, Lukáš „Kafe mladší“ Berka, Julius Štěpán „Kin“ Karajos, Marek „Gladius“ Hora, Jan „Fredy“ Krmášek, Paulo "Naoki" D'Alberti, Pavel "Goran" Veselský

## Slovo úvodem

Toto dobrodružství je takové obyčejné, dalo by se říci klasické. A já se musím přiznat k tomu, že je to pravda. Tento počín je záměrně napsán a vymyšlen tak, jak je. Vede mě k tomu mnoho různých důvodů, jedním z nich je i ten, že nechci aby moje družina hrála pořád vážná dobrodružství plná politiky, intrik a vražd.

Nicméně, nic nebrání aby si zkušenější Vypravěč přidal pár prvků a celé dobrodružství se přizpůsobí. Proč však dělat něco složité, když to může být i jednoduché?

Výhodou tohoto dobrodružství je i to, že není psáno pro žádný systém a proto s jeho odehráním s použitím nejrozšířenějších plavidlových systémů bych neviděl problém. Zasazení do libovolného světa by také nemělo být tak těžké. Bude se muset něco pozměnit, ale to budou jen jednotlivosti a slovíčka.

Dobrodružství, jak jsem jej napsal já se odehrává na Poinaru, což je větší ostrov asi dvě stě kilometrů od hlavního kontinentu – Erinelu. Celý ostrov je jedno velké císařství s několika málo svobodnějšími oblastmi. Po císařství se pohybují inkvizitoři, kteří mají za úkol vyhledávat kacíře a s povolením kněží je trestat. Z toho vyplývá, že na Poinaru je dosti zvláštní náboženství. Všichni zde věří v jednoho jediného boha, který je nazýván Bohem nejsvatějším. Jeho protivníkem je Dábel nejtemnější. Toto však nemá na zápletku vliv. Vlastně má, ale jen v jedné drobnosti, která se dá vymyslet jakkoliv jinak.

Družinu kontaktuje Artemid, což je zvláštní podrasa člověka – menší, drobnější s větší zálibou v alchymii a vědě jako takové. Tím, že tito lidé mají větší vztah k vědě a vědění, nejsou tolik nábožensky založení. A ejhle, máme zde konflikt – Artemid pohybující se na území císařství přivolá jistě pohledy inkvizitorů...

Nicméně, vše potřebné bude vysvětleno v dobrodružství a uvidíš, že změnit pár detailů je vlastně velmi jednoduché.

Cílem dobrodružství je hlavně zábava. Jelikož je toto jednoduché dobrodružství, nech hráče improvizovat a řešit problémy podle svého, uvidíš, jak se dobrodružství posune jinam. Veškeré scénky jsou napsané tak, aby navazovaly, ale dali se použít v libovolné situaci. Což je dobře, protože hráči mohou v roli svých postav zkoušet všechno a tobě stejně půjde dobrodružství dopředu. A nikdo nic nepozná.

Mapka jako taková není nutná, předpokládám, že si dobrodružství zasadíš do svého světa a tak si použiješ vlastní. Ani tak není příliš důležitá, popis krajiny a směr jakým dobrodružství půjde bude naznačen a to v podstatě stačí.

Popisy všech postav jsou za dobrodružstvím, v dodatcích. U každé kapitoly bude cizí postava charakterizována, potřebnější informace budou na konci dobrodružství.

Pokud by se ti toto dobrodružství líbilo, navštiv mé družinové stránky, kde je spousta zajímavých materiálů z teorie RPG, kronika našich hraní, několik komiksů a samozřejmě dalších dobrodružství a doplňků (které jsou využitelné ve vícero herních systémech). Stránky se jmenují (jak jinak) RomiKova družina a najdeš je na adrese <http://romikh.svetjinak.net> (Najdeš tam i kroniku toho, jak má družina hrála toto dobrodružství a budeš si moci udělat jistý obrázek o tom, jak to probíhalo. Ovšem, naše kronika obsahuje ještě několik prvků, které zde nejsou popsány, ale třeba tě to inspiruje k vlastní úpravě dobrodružství).

## Obsah

### **O dobrodružství**

- příběhu
- Co předcházelo
- Co se děje teď?
- Co bude dál?
- *O vzniku Ďáblovy stopy*

### **Popis dobrodružství**

- Zadání úkolu
- Melchior
- *Kofulín*
- Cesta
- Příhoda 1: Setkání s pytláky
- Příhoda 2: Doplníme si zásoby?
- Příhoda 3: Dobrý nocleh?
- Konečně průsmyk
- Cesta průsmykem

### **Dors, konečně**

- Příhoda 4: Drsný nález
- Konečně u cíle
- Leprovka?
- Nastupujeme cestu zpět

### **Návrat na Západ**

- Příhoda 5: Zadržení vojáci
- Příhoda 6: Noční zlodějček

- Konec dobrý, všechno dobré?
- Pravý konec

### **Dodatky**

- Systém
- Svět

### **Cizí postavy**

- Erwin
- Melchior
- Velko
- Násoj
- Frohl
- Jonatán
- Gremal
- Ludvík
- Josif
- Kurgan
- Kornet
- Gotreg
- Blahovoj
- Turniel

### **Zvláštní předměty**

- Kofulín
- Leprovka

### **Slovo závěrem**

## O dobrodružství

### O příběhu

Dobrodružství se odehrává ve světě Erinel, na ostrově Poinar. Tento ostrov je od hlavního Erinelského kontinentu vzdálen asi 200 kilometrů vzdušnou čarou. Všechny reálie světa budou v dobrodružství uvedeny v šedivém rámečku.

Dobrodružství je určené pro libovolně velkou družinu okolo páté úrovně. Nicméně, v snížení či zvýšení obtížnosti nevidím žádný problém – stačí jen pozměnit protivníky či jejich statistiky (aplikace na jednotlivé plavidlové systémy jsou uvedeny na konci tohoto dobrodružství).

Dobrodružství je obyčejné, nečekej v něm žádnou zradu, intriky a podobně. Dalo by se říct, že jde o tuctové dobrodružství, kdy je úkolem družiny ochrana významné osobnosti na její cestě za získáním vzácné látky. Proto i komplikace budou přizpůsobené – setkání s divokou zvěří, pašeráky, inkvizitorem i lidmi v nebezpečí a nakonec bude možnost získat vzácnou látku. Pokud má nějaká z postav nemocnou rodinu, přátele či jen hledá lék na nějakou bolest, může jí Melchior pomoci.

Dobrodružství by se nemělo dostat do míst, kdy začne vážnout. Pokud by se to dělo, přeber iniciativu a děj trochu lineárně posuň. Pokud si ničeho hráči nevšimnou, tím lépe. Pokud se ti to podaří, raději jim nech volné ruce, ale musejí hrát aktivně. Pokud nebudou hrát dobře, můžeš nějakou situaci ztížit. Případně, pokud by ti nevyhovovala klasická atmosféra dobrodružství, není problém jí změnit – na akční, hororovou či i komickou (cesta bude sledem legračních událostí).

Co by mohlo dělat potíže je, že s družinou poputují dvě cizí postavy – Erwin a Melchior. Neboj se ústy Melchiora postavám špatně poradit – ať na jeho rady nespolehají a má jen takovou váhu, jako obyčejná cizí postava. Nenech hráče vsázet na to, že jim ústy Melchiora budeš radit. To samé u Erwina, který toho příliš nenamluví a bude zde více jako služebník Melchiora.

### Co předcházelo?

Otázka je, jak hluboko chceme zajít. Pokud bychom se na to dívali z pohledu celého Poinaru, muselo předcházet izolování všech Artemidů v Trojměstí. Pokud bychom se na to dívali z pohledu Letohradského císaře, muselo předcházet vydání ediktu o zákazu vlastnění určitých látek (hlavně jedů a přísad do nebezpečných lektvarů).

Nicméně, my nemusíme jít až tak hluboko, nám stačí vědět jedna věc – všemu předcházel experiment jednoho artemidského alchymisty. Ten zjistil, že pro dokončení svého experimentu potřebuje ještě jednu ingredienci – ale kde ji nalézt?

Dlouho pátral, než našel tři různá místa – Černý močál, Šwertské vrchy a Dors. Dobrodružství předcházela výprava do Černého močálu i Šwertských vrchů. Možná ji dokonce absolvovala družina, ale pro toto dobrodružství to není nutné. Hlavní je, že tam se jen potvrdilo, že požadovaná ingredience se nachází v Dorsu.

Dobrodružství se bude odehrávat v oblasti Dors. Postavy se do ní dostanou až za polovinou cesty. Do té doby budou putovat obyčejnou oblastí, kterých je v každém císařství mnoho. Dors je jiný. Na celou velkou oblast je jen jedno velké město – Burubon. V tomto městě je největší chrám celého Poinaru a sídlo inkvizice.

Dors je obehnán neprostupnými horami, jeden průsmyk vede dovnitř na západě a jeden vede ven na východě. U každého z těchto průsmyků je pevnůstka na vybírání cla. Mimo Dors je císařská, v Dorsu je tato pevnůstka církevní – obývaná rytíři a inkvizitory.

Mimo „civilizaci“ je Dors velmi nebezpečný, obývaný jen barbarskými kmeny, lovci a někdy i uctívači temného boha. Dors, díky svému tvaru a umístění získal i druhé jméno – Ďáblova stopa. Podle pověstí se traduje, že když Ďábel nejtemnější utíkal před Bohem nejsvatějším,

dupl vzteky na toto pohoří a tak vznikl Dors. Tuto legendu podporuje fakt, že Dors je plný magie, zvláštních bytostí a rostlin, které jinde nerostou. Proto je zde i mnoho různých temných bytostí. Ty se však ukrývají před inkvizitory, kteří po nich pátrají...

V Dorsu je i relativně silná pašerácká síť. Jednotlivé skupiny pašeráků nejsou propojené, každý se snaží něco vytěžit. Pašují směrem na východ, do Trojměstí, kde Artemidé žijí. S družinou kontakt nenaváží a pokud ano, budou si myslet, že se jedná o nějakou provokaci.

Družina sama by si měla uvědomit, že pomoci jedné osobě k ingredienci není tak hrozný přečin jako spojit se s pašeráky. Pokud dojde ke spojení a něco se pokazí, družina se ocitne v rukou inkvizice. A poslední věc, Melchior si družinu vyhledal z jednoho důvodu – on věří tomu, že pašeráci nejsou čestní a proto si chce rostlinu sebrat sám (on dokonce musí, jak bude vysvětleno dále v dobrodružství).

### **Co se děje teď?**

Právě teď se Artemidský vědátor a Alchymista Melchior se svým společníkem a služebníkem Erwinem snaží najmout družinu. Proto, aby toto dobrodružství mohlo začít je nutné, aby družinu najal. Žádný strach, nepůjde o žádný podraz z jeho strany. Informace, které postavy dostanou budou pravdivé. Toto dobrodružství je jedno z těch klasičtějších podle zápletky – ochraň, najdi a získej.

### **Co bude dál?**

Družina získá práci a vypraví se vstříc nebezpečí. Hlavním úkolem bude ochránit Melchiora a dovést ho na sever Dorsu. Dále najít místo, kde se nachází potřebná ingredience (ještě jsem neřekl o co jde? Nevadí, za chvíli to prozradím) a pomoci mu ji získat. V tomto nebude takový problém, ale co komplikace cestou?

Co tedy ten Melchior chce? Zkouší vymyslet lektvar, který by mu umožnil vidět věci takové, jaké jsou. Jednoduše řečeno, rád by po napití poznal, kdo mu lže a kdo ne. Již sloučil několik látek, ale požadovaný efekt ještě není úplně ideální, proto si našel, že potřebuje Leprovku, velmi smradlavou a velmi vzácnou rostlinu, o které zjistil, že se dá najít v Dorsu... a abych nezapomněl, Leprovka není jen smradlavá a vzácná, ona je i nebezpečná. Ten, kdo ji sbírá bez potřebných znalostí a vybavení (speciálně vyrobeného) může onemocnět velmi těžkou nemocí, při které odpadává maso z kůže a velmi těžko se léčí.

### **O vzniku Ďáblovy stopy**

Tehdy, na začátku věků byly všechny věci jiné. Bohové nebyly tak jako dnes v nebesích a v zászvětí. Jak Bůh nejsvatější, tak Ďábel nejtemnější spolu bojovaly zde na zemi. Smrtné armády pod vedením svých nesmrtelných velitelů prolévaly svoji krev. Ze svých výzkumů a bádání v dávno napsaných knihách musím konstatovat jedině, armády světla a dobra ty zlé drtily jako kovářské kladivo rozžhavený kov.

Boje byly kruté, jen víra nám poskytovala světlo v těch temných dnech. Slunce nevycházelo pravidelně, země se chvěla a krev tekla. Dnes si již nedovedeme představit souboj Boha a Ďábla, ale tehdy, tehdy k němu opravdu došlo.

Slunce vyšlo na oblohu, jako kdyby symbolizovalo důležitost nadcházejícího dne. Armády stanuly proti sobě, mužů bylo více, než žije lidí na celém Poinaru dnes. Slunce svítilo na blyškové zbroje a zbraně armád světla, temné jen páliło do očí. Ano, i slunce stáło proti temným.

Bůh nejsvatější sestoupil na zemi. Byl vysoký jako deset mužů, svalnatý s nádherným mečem tvořeným ze světla. Jeho dobré oči pohladily každého bojovníka světla. Vojáci světla jásaly, země se třásla při jejich radostném pokřiku. Bohužel, radostný pokřik se brzy změnil v pokřik strachu – na bitevní pole sestoupil i Ďábel nejtemnější. Proklínaný a zlý pán černého trůnu v zászvětí, kam jsou dobří věřící unášeni a mučeni. Místo, kde zločinci a nepoctivci prožijí

mnohá léta muk a utrpení, než se nad nimi jednoho dne Bůh nejsvatější smiluje a vyvrátí zásvětí.

Barvy narudlé, hlavy rohaté, jazyka ohnivého a nohou s kopyty. Takový je jednoduchý a dostačující popis samotného Dávla. Jiný není nutný, neboť, kdo se snaží proniknout k podstatě temného, sám je temný. Ztělesnění všeho špatného na zemi drželo sekeru olizovanou rudými plameny. Náš pán se však nezalekl a svého protivníka oslovil. Při zvuku jeho hlasu vojáci armády světla pookřáli.

Bůh a Dábel se dohodli na souboji. Podmínkou bylo, že vítěz bere vše. Začal bitva neskutečná. Kdo to viděl již nemohl zapomenout. Se vsí skromností musím podotknout, že Bůh nejsvatější od počátku až do konce vyhrával. Když pukla plamenná sekera a d'ábel stanul neozbrojený před Bohem a jeho nekonečnou moudrostí, zavelel svým armádám k útoku a sám se dal na ústup. Bůh jej nepronásledoval, raději pomohl svým vojákům zvítězit a rozbít hordy zla. Ti, když viděli jak je jejich pán opustil bojovali s menší divokostí než jindy.

Jak Pán černého trůnu utíkal, země se třásla a všichni říkali: „Hle, to Bůh rozdrtil svého nepřítele. Hle, to dobro zvítězilo nad zlem. Radujme se lidé, neb sporům a válkám je již konec.“

Dábel utíkal až k nekonečným horám, jako kdyby chtěl lidem ukázat, že jeho doba neskončila, dupl takovou silou, že se země zatřásla v samých základech, vzteky zařičel a pukl. Moudří své doby usuzovali, že se vrátil zpět do zásvětí, a měli bohužel pravdu. Jediné co po ztělesnění odpornosti a všeho zlého zbylo je otisk jeho temného kopyta – Dávlova stopa...Dors.

*Legendu sepsal inkvizitor Kimor*

## Popis dobrodružství

### Zadání úkolu

Družina se nachází kdekoliv – na cestě, v hostinci, ve svém sídle či je rozdělena a každý se věnuje něčemu jinému, proto je musíme kontaktovat. Jelikož jde o typické dobrodružství, uděláme to typicky – sezveme si je všechny na jedno místo. Kam a jak (dopisem, zprávou, návštěvou tajemného) to záleží na tobě. Můj popis začne až zadáváním úkolu.

*Konečně jste zase všichni pohromadě. Vyprávíte si své zkušenosti a trpělivě nasloucháte svým společníkům o tom, co oni vyprávějí vám. Odpočinek je dobrá věc a vám se odpočívá hezky. Chtělo by to však nějakou práci a přivydělat si zase pár zlatek. Tahle myšlenka jistě tíží všechny.*

*Jak sedíte a klábosíte, přistoupil k vašemu stolu muž středního věku. Jeho oblečení je hezké, jistě má cenu menšího domku. Pod oblečením se mu rýsuje břicho, jistě je zvyklý i jíst samé dobroty. V obličeji nemá žádné výrazné rysy. Vlasy jsou tmavší, upravené. Když promluví, poznáte, že má velmi příjemný hlas a kultivovaný projev.*

*„Dobrý den, jmenuji se Erwin a jedním v zastoupení svého pána. Můj pán by si vás chtěl najmout na ochranu.“ Erwin se na vás podívá svým příjemným pohledem, usměje se a vyčkává na vaše otázky.*

Tento muž vyjádří svoji žádost – rád by si družinu najal pro svého zaměstnavatele (neprozradí o koho jde, ani to, že se jedná o Artemida, ti jsou na Poinaru díky inkvizici neoblíbení – jsou příliš vlažní ve víře a zahledění do vědy). Úkol je jednoduchý a odměna vysoká – dovést zaměstnavatele na místo v Dorsu, kde potřebuje získat jednu látku. Tato látka není příliš běžná a ani její přechovávání není povoleno. Proto by se vše mělo udělat co možná nejtajněji. A také není možné kontaktovat pašeráky, kterým Erwinův pán nedůvěřuje. Zaměstnavatel

potřebuje ochranu na cestě a při všech komplikacích. Pokud se družina nechá najmout, zaplatí 1500 zlatých (Velikost odměny uprav podle velikosti družiny. Mělo by vycházet asi tak 150 zlatých na hlavu). Družině vysvětlí, že pokud přijmou, dovede je na místo setkání se zaměstnavatelem. Tam se dozví všechny podrobnosti, které on jim říct nemůže.

Nyní nastal čas na otázky, které družina bude mít. Erwin ví o velké části informací a možných komplikací. Neboj se jeho ústy postavám sdělit mnohé, klidně i něco navíc. Nějaké informace si nech v záloze, aby také Melchior mohl na postavy zapůsobit. Čím více jim toho řekneš, tím lépe se družina připraví na nadcházející komplikace a bude jim moci lépe čelit. Podle toho, kolik jim řekneš (a před čím je varuješ) nastavíš i atmosféru a nebezpečnost dobrodružství. Když se budou ptát chytře, klidně jim něco prozrad' jako odměnu za přemýšlení.

Tato úvodní kapitola je krátká, pokud se družina rozhodne sejít se s Melchiorem, již musí být rozhodnuta přijmout úkol – jinak jim Erwin odmítne sdělit místo, kde se sejdou. Pro něho je hlavní, aby na setkání s Melchiorem přivedl již najatou skupinu, pro Melchiora není příliš bezpečné být viděn mimo Trojměstí. (O Trojměstí se příliš nerozepisují, není pro dobrodružství příliš důležité, jde o to, že tam jsou shromážděni všichni Artemidé).

## Melchior

Pokud se dostanete k této kapitole, je jasné, že družina má zájem pracovat pro neznámého. To, že budou Erwinovi důvěřovat je i zkouška. Pro Melchiora je důležité aby mu družina důvěřovala. Při jejich setkání udělá ještě jednu zkoušku.

Jakmile se dostanou na místo setkání, dá Erwin Melchiorovi znamení, klidně si to vychutnej, Melchior je alchymista, při své hře jsem použil barevnou světlici. Jakmile bylo dáno znamení, během půl hodiny se objevil Melchior.

*Erwin se ukázal jako velmi příjemný společník. Celou dobu vás dokázal bavit a přitom neporušit etiku nebo prozradit něco, co nechtěl. Je vidět, že se jedná o velmi inteligentního a bystrého muže. Vypadá i čestně a důvěryhodně.*

*Nějaký čas již putujete, když jste došli na místo, kde Erwin shodil batoh a vám dal znamení, že si můžete odpočinout. On sám ze svého batohu vytáhl podivnou věc, dlouhou asi půl metru, vypadá jako pergamenový válec na tyčce. Tuto podivnost zapíchl Erwin do země, z klacíků rozdělal malý ohýnek a následně zapálil šňůrku, která vysela z věci. Ozvala se rána, vyvalil se dým a podivnost vyletěla do vzduchu. Letěla stále výše a výše. Když už to vypadalo, že se otočí a spadne k zemi, vybuchla do krásného červeného světla. A to prý chce Erwinův zaměstnavatel zůstat v utajení.*

*Erwin se otočil k vám a říká: „Doufám, že jsem vás příliš nevylekal. V batohu mám ještě jednu rachejtli. Modrou. Kdybyste mě rovnou odmítli, vypálil bych modrou. Takhle můj pán ví, že máte zájem o práci a smí se vám ukázat.“*

Postavy mají chvíli na projev emocí. Možná již rachejtle znají, možná ještě ne. To nedokáží říct. Moje družina se s nimi setkala poprvé. Uteče asi půl hodina, během které nech hráče se trošku rozehrát a potom do tábořiště vstoupí alchymista Melchior.

*Erwin z malého ohýnku rozdělal táborový oheň, poprosil vás o vodu a kotlík, že prý jeho zaměstnavatel má rád horký čaj. Zvláště po dlouhé námaze. Než jste mohli přemýšlet, co je myšleno tou námahou postavil Erwin nad ohniště kotlík s vodou. Oheň vesele praská, voda se hřeje a do vašeho malého tábora vstoupila podivná osoba.*

*Malý a drobný muž, vysoký jako goblin, ale drobný jako lesní víla. Tělo je malé, naproti tomu hlava je velká. Vypadá jako soví. Pleť je velmi světlá, s tmavými kruhy pod očima. Tento podivný pán, mimochodem oblečen v méně skvostných šatech než Erwin, vás s úsměvem pozdravil: „Dobrého dne vám přeji. Vidím, že mi pan hrabě,“ a ukázal na Erwina „přivedl*

*skutečně schopně vypadající skupinu. Posadíme se a popovídejme si, jmenuji se Melchior a jak jste si jistě všimli, jsem artemid.“*

Melchior zopakuje postavám v rychlosti všechny informace, které jim řekl Erwin a přidá nějaké další, které jsi si nechal v zásobě. Může postavám dát i nějaké další informace, které se ti hodí pro další dobrodružství nebo vysvětlení minulých, jediné čeho se drží je jistá logika. Melchior může vědět o lecčems, ale stále nebude vědět úplně všechno.

Předpokládám, že k dohodě dojde, proto nech postavy si chvílku s Melchiorem pokecat. Ideální by bylo, aby se rozhodli vyrazit na cestu až další den. Zařídít se to dá lehce, Melchior bude unavený a družina bude mít jistě pár otázek. Během rozhovoru se musí družina postarat o jídlo, dojde na vaření. A dojde i na Melchiorovu zkoušku odvahy. Do kotlíku přikape zvláštní lektvar a bude trvat na tom, aby si každá z postav dala porci. On a Erwin si nedají. Pokud se bude někdo zdráhat, řekne jim Melchior, že v tom případě spolu nemohou pracovat. Družinu ujistí, že to není nebezpečné, že jim to pomůže. Pokud ani po tom bude někdo porci jídla odmítat, dobrodružství se neuskuteční. Je to kruté, ale Melchior chce někoho, na koho se bude moci absolutně spolehnout. Mimo Trojměstí mu všude hrozí smrtelné nebezpečí a Melchior trošku naivně věří, že ti, kteří projdou zkouškou a budou mu důvěřovat si zaslouží i jeho důvěru.

Pokud se však nají a budou Melchiorovi důvěřovat, udělají si z něho přítele. Hned jim také řekne, že jim do jídla nakapal Kofulín, látku která jim zvýší přirozenou imunitu proti nemocem a dodá sílu na dlouhou cestu. Nesmí se však používat často, neboť vyvolává menší závislost.

Další den se konečně může vyrazit na cestu.

### **Kofulín**

Alchymistický výrobek, nepříliš dostupný

Je to lektvar tmavší barvy, jeho výroba je velmi náročná. Spíše, jeho výrobní postup zná jen Melchior a ten se s tím jen tak nepochlubí. Chuti je tento lektvar značně hořké, musí se užívat míchaný s nějakým jiným nápojem – jinak může svojí hořkou chutí vyvolat zvracení.

Kofulín pracuje na principu kofeinu. Poživateli dodá energii a utlumí únavu. Také zvyšuje imunitu proti nemocem. Jeho nevýhodou je návykovost a nespavost (při častějším užívání). Velká dávka či spousta malých vyvolá bolestivé zvracení a v opravdu extrémních případech smrt z předávkování.

Další podrobnosti o Kofulínu budou uvedeny v dodatcích, za cizími postavami.

### **Cesta**

Cesta potrvá dva týdny. Nejprve budou dobrodruzi putovat na sever a po deseti dnech se stočí na západ. Jeden den jim zabere průchod Dorským průsmykem a budou v Dorsu, nebo také v Ďáblově stopě, jak se můžeme dočíst v některých legendách. Poté je bude čekat poslední část cesty – třídní cesta na sever Dorsu.

Dlouho, předlouho jsem rozvažoval zda do tohoto dobrodružství vložit mapku či ne, dokonce jsem si udělal jeden náskres a potom jsem zjistil, že není tak nutná – od začátku dobrodružství neuvádím žádná jména ani příliš geografických podrobností a proto to prozatím není tak nutné. Nicméně, až bude kompletně hotový modul Poinar pro svět Erinel, těšte se na mnohem víc informací o světě a prostředí. Na druhou stranu, takhle je alespoň dobrodružství lehkou použitelné v libovolném světě a systému.

Prvních deset dní bude družina putovat relativně rovinatou a ze sedmdesáti procent zalesněnou krajinou. Melchior se bude družinu snažit vést mimo cesty – co nejvíce v utajení. To by bylo nejlepší, pokud se Artemid prozradí, mohlo by to vyvolat nelibost v některých



obyvatelích. Pokud budeš chtít, klidně družinu vlož do nějaké podobné situace, tu si budeš muset naimprovizovat sám.

Cesta a příhody na ní by neměly zabrat většinu herního času, proto jich uvedu jen pár, ale klidně si vytvoř další. Zatím se tedy zdržujeme pouze na území Ardalů:

### **Příhoda 1 – setkání s pytláky**

První den bude družina na cestě z obydlené oblasti, není tedy divu, že narazí v lese na lovce. Je jen na tobě, zda dojde k vyjednávání, boji. Bylo by celkem netypické, kdyby se družina a lovci jen tak beze slovíčka vyhnuli. Ale klidně se může stát, že se družina ukryje a počká až lovci odejdou jinam. Klidně to družiníky udělat nech, jejich hlavním cílem je utajení.

Pokud se dají s lovci do řeči, mohou zjistit jejich jména (Lovci jsou tři, jejich popis je v dodatcích). Chlapi se představí jako lovci, ale ve skutečnosti jsou pytláci. To postavy mohou zjistit přes speciální dovednosti svých povolání, jinak se pytláci nepodřeknou (i když na nějaké náznaky může dojít). Klidně může dojít k boji, ale zároveň můžeš pytláky ušetřit pro jiné detektivní dobrodružství – postavy budou pátrat po pytlácích a narazí na staré známé.

*Konečně jste vyrazili na cestu. Pokud bude vše probíhat jak má, za necelý měsíc budete zase zpět, bohatší o zkušenosti z cesty Dorsem a o peníze z Melchiorova měšce. Učenec sám je jistě velmi moudrý člověk. Bohužel, je i velmi upovídaný a proto vás celý den provází jeho hlas. Mnohdy poučuje, jindy vysvětluje a když není co vysvětlovat, jednoduše vyzvídá něco o vás. Ať máte být utajeni nebo ne, Melchior stále kecá.*

*Počasi vám vychází, slunce svítí, fouká lehký větřík a co je nejlepší, v nejbližších dnech to na děšť rozhodně nevypadá. Všichni víte, že nic dobrého netrvá věčně, čím déle je vaše cesta bez problémů, tím netrpělivěji je vyhlížíte.*

*A možná jsou již tady.*

*V lese, asi dvacet metrů od vás, kousek mimo vaši cestu se krčí tři muži a zády k vám něco dělají. Vypadá to, že něco připravují. Jeden z nich, štíhlý muž tmavých vlasů pracuje s dýkou či tesákem, další dva něco drží. Vypadá to, že jsou zabráni do práce a tak si vás nevšimli.*

Rozpis lovců je na konci dobrodružství, v dodatcích. Jako popis všech dalších CP a zvláštních předmětů. Výše je rozepsáno, jak se může situace vyvinout. Problém je v tom, že vyvinout se může jakkoliv. Což klade minimální důraz na tvé schopnosti, milý kolego. Pokud se tvoji hráči budou bavit, přízpusob si situaci pro co největší zábavu.

### **Příhoda 2 – Doplníme si zásoby?**

Třetí nebo čtvrtý den cesty, jak se ti bude hodit narazí družina na možnost doplnit si zásoby. Jak se pohybují lesem, vyplaší divokého kance. Obrovský samec, zpanikařený a vystrašený se rozběhne na první postavu. Rozběhne se a zaútočí. Pokud jí zraní, povalí ji na zem, způsobí nějakou zlomeninu a vzniklou mezerou se pokusí uprchnout. Zde záleží již jen na rychlosti postav, zda se kance pokusí ulovit či ne.

*Jste teprve kousek za začátkem, ale vaše cesta již začíná být únavná. Pořád jen putujete, většinou nepotkáte ani živáčka. Ptáci, zvířata a stromy, to je vaše společnost. Nic horšího, ale ani nic lepšího. Pokud se zkaží i počasí, bude to stát za starou bačkoru.*

*Pomalou přichází čas na oběd, za těch pár dní bezproblémové cesty vaše pozornost i rychlost trochu polevila a tak se jistě zase utáboříte. Uděláte si oběd, odpočínate a vydáte se dál.*

*Ohýnek již hoří, voda se vaří. Co je to za zvyk neustále pít čaj? Melchior se vám zdá jako člověk z jiného světa. Jeho zvyky, ukecanost a mnoho dalšího vám neustále připomíná kdo jste vy a kdo je on. On je vědec, mudrc a vy jste dobrodruzi, pro některé hrdinové a pro jiné služebníci.*

*Za chvíli bude oběd hotový.*

Vyber si jednu postavu:

*Jdeš se projít okolo tábořiště, protože se ti zdálo, že jsi zaslechl nějaký podivný zvuk přicházející kousek od vás. Přicházíš blíže, své přátele necháváš vzadu a skutečně, již slyšíš zřetelněji drásavý zvuk. Všimáš si stromu, který se trošku kymácí? Co by to mohlo...tvé uvažování je přerušeno výhružným zachrochtáním...*

A nyní je vhodné vložit boj. Kanec chvíli počká a podle reakcí postavy zareaguje. Když bude postava bez hnutí stát, bude výhružně chrochtat a možná udělá pár kroků blíž – aby postavu vystrašil. Jakmile se dá na útěk, vrhne se za ní a máš akční scénu. Nyní ti prozradím jedno veřejně známé tajemství – ty, jakožto režisér celé hry máš mnoho technik jak dostat hráče kam potřebuješ, jako třeba s tímto kancem.

Ono, lov na kance sice nebyla lehká záležitost, ale popusťme uzdu svojí fantazii a ponechejme postavám nějakou volnost a radost. Proto, pokud budou mít zájem a nebudou vystrašené prvotním kancovým nápirem, nechej ho utíkat směrem na nějakou z postav, tím jim dáš šanci jedno či dvě kola bojovat (a střelcům více). Pokud kance uloví, ať se klidně utáboří a připraví si nějaké zásoby, trofeje. Hlavní je zábava, pokud to tvé hráče zabaví, dopřej jim toto setkání.

### **Příhoda 3 – Dobrý nocleh?**

Již šest dní družina putuje na sever, brzy se dostanou k horám a potom vstoupí do opravdu nebezpečné oblasti. Možná mají dokonce i mapu, ale ta je teď zklame. V lese narazí na vesničku, která není na mapě. To není až tak neobvyklé, hráči možná překvapeni budou, postavy by asi nebyli. Na stopy vesničky dopředu moc nenarazí, jelikož se jedná o opravdu malou vesničku – tři domky a všeho všudy asi dvacítku lidí.

*Už je to opravdu úmorné. Cesta ubíhá pomalu, počasí je stále stejné a dokonce i ti ptáci zpívají pořád stejnou písničku. Samé zvuky zvěře a Melchiorův hlas. Kdyby nebyl tak sympatický, již by mu někdo pěstí rozrazil obličej. Ale on, svojí naivitou a dobrotivostí rozveselí každého z vás, který již má dlouhé a nudné cesty dost.*

*Pokračujete stále dál, Melchior vás vede, horské štíty se již blíží. A potom se to stalo. Jdete lesem. Náhle, aniž byste si toho všimli jste uprostřed vesničky. Tedy, spíše samoty – tři hliněné domy se střechou z nějaké slámy. Společná studna a asi šest mužů s nekvalitními, ale jistě smrtícími kušemi...*

Postavy přivítají namířené kuše z oken domů, kuše ač nekvalitní, přesto jistě smrtící. Počáteční nedůvěra bude moci být prolomena vyjednáváním. To nechám plně v tvé pravomoci, řiď se zdravým rozumem. Ve vesnici se dá sehnat nějaký alkohol horší kvality, nějaké ty zásoby a možná i nějaké obyčejnější zboží vlastní vesnické výroby. Vesničané však nepřijmou peníze – ty jim nejsou k ničemu. Zde funguje výměnný obchod.

Pokud chceš postavám ukázat bezpečný styl jednání, přivítej je s kušemi a až bude jasné, že to nejsou útočníci, vyšli jim v ústrety nejstarší obyvatele vesničky – pokud jim dobrodruzi neublíží, vyjde i starosta Jonatán.

Vesničané mají okolo svých baráček několik políček brambor, cibule, luštěnin. Chovají jednu krávu a dvě kozy. Do lesa se příliš neodvažují. V podstatě jsou velmi zaostalí – nevědí nic o světě za lesem. Pokud jim budou dobrodruzi vyprávět nějaký příběh a budou se k nim chovat vlídně, získají si je na svoji stranu.

Pokud chceš postavám nějak ztížit komunikaci, mluv za vesničany s použitím nějakého dialektu či jen špatného slovosledu uvidíš, jak to ztíží komunikaci. Klidně nech i vesničany

používat některá slova s jiným významem (nikoliv však slova opačná – když postava řekne zdraví, aby to znamenalo chcípni...)

Starostou vesnice je jistý Jonatán. On bude mluvit s postavami nejvíce a případně je ubytuje u sebe. Jeho rodina půjde bydlet k sousedům. Pokud k tomuto dojde, postavy se jistě s vesničany spřátelí, to ale může vyvolat komplikaci – v této vesnici je velmi ctěn zákon pohostinství – pokud postavy odmítnou pohoštění, nocleh či něco podobného, vyvolají mezi vesničany vlnu nelibosti.

Další, co by mohlo vyvolat lepší atmosféru je alkohol. Vesničané mohou mít ve vesnici velmi málo alkoholu a příliš mu neholdují. Stalo se, že projíždějící kupec opil starostu a následně podvedl vesničany při obchodech. Stejně tak dbej i na jistou logiku – kovář a podobná zaměstnání ve vesnici nejsou. Vesničané mohou chtít od postav něco vyměnit – železnou dýku, ozdůbku. Jelikož neznají ceny, mohou nabídnout více a je jen na postavách, zda je okradou či se zachovají čestně.

### **Konečně průsmyk**

Okolo desátého dne (pokud výprava pospíchala, či se naopak zdržovala, může být počet jiný) dorazí k Dorskému průsmyku. Při vstupu do průsmyku je malá císařská pevnůstka a v ní skupinka vojáků. Jejich úkolem je kontrolovat, kdo do průsmyku vchází a samozřejmě vybírat mýto. Mýto se týká jen těch, kdo do průsmyku vcházejí. Vojáci též varují cestovatele aby horalům neplatili více než deset zlatých za výpravu. V průsmyku totiž horalové vybírají své vlastní mýto, díky této platbě je průsmyk bez banditů a proto jsou trpěni.

Ovšem, poněkud jiná situace nastává pro družinu, že? Nebojte se, není to tak složité, kousek od pevnůstky je stezička, která ústí přímo do průsmyku. Není sjízdná pro koně. Pokud má družina koně, bude se muset část vydat průsmykem a část se vydat pevnůstkou. Pokud koně nemají, je to pro ně jednodušší – vojáci tuto stezku příliš nekontrolují. Důvodem je to, že je zatím nezajímá, kdo vchází do průsmyku – inkvizitoři to hlídají ze své strany více a proto tito vojáci nechávají vše na nich. Nicméně, družina nebude upozorněna na horaly a to je jiná. Oni mají povolení na vybírání peněz za průjezd a pokud při tom někoho zabijí (a nejednalo se o obchodníka), jsou nepostižitelní. Horalé na to nehřeší, ale pokud budou postavy dělat problém, dojde k boji.

Pokud družina i s Artemidem zkusí projet pevnůstkou, bude to znamenat jisté komplikace, i když nijak velké, tohle dobrodružství by nemuselo být nebezpečné jako ostatní (ani není za tím účelem psáno). Pokud vojáci spatří Artemida, budou chtít vědět přesný důvod jejich návštěvy Dorsu. Jakmile začne družina odpovídat nějak vyhýbavě, vojáci je zadrží a přivolají inkvizitora. Ten dorazí během dvou či tří dnů. Štěstím pro družinu bude, že tento inkvizitor Valimar bude celkem přátelským chlapíkem, který si nechá vše vysvětlit. Družina by mu neměla lhát, pokud mu řeknou vše po pravdě, pustí je.

Je zde i možnost, že se družina pokusí nějak dostat do průsmyku bez průchodu strážnicí. To není až tak těžké, nech hráče si to odehrát, ale nijak zvlášť velké problémy jim nedělej. Hlavně by nemělo dojít k situaci, kdy družina zabije některého z vojáků – to by značně zkomplikovalo celou situaci a družinu postavilo mimo zákon.

### **Cesta průsmykem**

Zabere celý jeden den. Je náročná a proto tempo bude pomalé. Asi v polovině dojde k dalšímu zdržení. Družinu zastaví skupinka horalů a bude požadovat zaplacení mýtného. Jazyk říše ovládají velmi dobře, ani nebudou příliš agresivní, družinu budou pokládat za doprovod nějakého šlechtice, proto si nic moc nedovolí. Řeknou si o dvacet zlatých. Pokud družina jednala s vojáky, ví, že jim nemá dávat více než deset.

*Konečně jedete průsmykem. Ráz krajiny je zde jiný – kameny, skály. Více si užijete slunce, i když se v dálce objevují mraky. Je zde i méně zvuků zvěře a zpěvu ptáků. Po tvrdší zemi můžete jít rychleji, ale bohužel – větší tempo vám nedovolí cesta, je to náročný terén. Přeze všechno, tímto tempem dorazíte na konec průsmyku k večeru. Otázkou je, jak se dostanete přes církevní pevnůstku. Tam jsou rytíři řádu a inkvizitoři a ti si okolní hory i cestovatele hlídají lépe než císařští vojáci.*

*Rozvahy, zvuk melchiorova hlasu a klapání bot (podkov) po kamenité zemi. Z toho jste vyrušeni až třemi horaly, kteří čekají u cesty. Mají u sebe zbraně, ale nemají je v rukou. Vypadají celkem mírumilovně, pokud tak horalové vypadat mohou v očích civilizovaných lidí. Dobře stavěný muž, kterému v obličejí dominuje několikrát zlomený nos se poklidně zvedl a jde k vám. Došel na několik metrů a výborným jazykem císařství říká: „Pozdrav vás Bůh nejsvatější. Jste na našem území. Za průjezd průsmykem se platí,“ podrbe se na obličejí a přemýšlivým hlasem pokračuje „Zaplatíte nám dvacet zlatých a budete moci bezpečně pokračovat.“*

Náčelník horalů se jmenuje Gremal, přesto, že je to jen epizodní postava, i on bude rozepsán v dodatcích s aplikacemi na různé systémy.

Pokud by družina odmítala zaplatit, horalové značně ztvrdnou a půjdou na to po zbojnicku – vytasí zbraně a začnou vyhrožovat. V podstatě, výběr mýtného je jejich právo, i když nepotvrzené písemně. Klidně může dojít k boji. Družina nesmí cítit, že je všemocná. Boj je klidně vyhrát nechej, ale s nějakými ztrátami či alespoň těžkými zraněními – ať vědí, jakou cenu má život bez komplikací.

Ať už dojde k boji či nedojde, tahle situace je pouze takovou mini epizodkou na cestě dobrodruhů. Moje družina (jak se dá dočíst i v kronice) to hrála tak, že jedna postava vyzvala náčelníka horalů na páku. Ostatní fandili a dvojice si dala páku. Soutěž byla tvrdá, ale postava zvítězila. Všichni byli spokojeni, dokonce i náčelník horalů – potkal pravého muže a tak je nechali projet zadarmo.

Kdyby zatím nedošlo k žádnému boji a ty jsi přesto chtěl družince nějakou tu akci dát, doufej, že dobrodruzi nepohrdnou nějakým tím zbloudilým trolelem či podobným monstrem, které se zde může vyskytovat.

Pokud družina horaly pobije, při dalším průjezdu průsmykem to může mít značně ztížené, horalové mohou zjistit, kro průsmykem projížděl a pomstít se...

## **Dors, konečně**

Družina je již za polovinou cesty tam. Dors je větší údolí v pohoří nazývaném Dorské štíty. Jelikož má kruhový tvar, vznikla legenda (vydatně podpořená inkvizicí), že toto místo je ďáblova stopa. Sem sám nejtemnější pán šlápl svým kopytem a poznamenal zemi svoji smrdutou přítomností. Pravda je však jiná, je tomu asi tři tisíce let, co zde Artemidé prováděli pokusy s vulkanickou energií – Dors je památkou na jeden nepovedený experiment.

To je i důvodem, proč je toto místo magicky nestálé a nebezpečné. Rostlinám i zvířectvu se zde celkem dobře daří, i lidem žijícím z darů přírody. Nicméně, sem tam dojde k proměnám známých druhů v neznámé – zde bylo nejvíce zaznamenaných lykantropů, zde se kdysi dávno objevil drak. Sem pronikají hrdinové, když touží ulovit nějakou neznámou příšeru a proslavit se, zde leží kosti mnoha lovců zvláštností.

Melchiorův cíl je sever Dorsu. Sever je nejnebezpečnější, každá vesnička, samota i shluk domků má dřevěné palisády. Kolují legendy o skupinách vlkodlaků, kteří vyvražďují celé vesnice.

Obyvatelstvo je značně barbarské – zdejší lidé jsou potomci vyhnaných skaltských barbarů, proto je zde nižší stupeň civilizace. Jediné místo, kde se dá žít civilizovaně je město Burubon, tam je největší Poinarský chrám a sídlo inkvizice.

Družina prochází průsmykem do údolí. Zde je též malá pevnůstka kontrolující pohyb osob a vybírající mýtné od cestovatelů vstupujících do průsmyku. Zde však nejsou císařští vojáci, ale církevní rytíři vedení inkvizitorem. Družina má zase šanci proklouznout – pokud hráči vymyslí dobrý plán, klidně je nech ať se jim povede. I vyjednávat lze – inkvizitor Oleg je zvyklý jednat s lidmi a dost často zapomíná na to, že je inkvizitor a nikoliv obchodník. Inkvizitora ani rytíře nebudu příliš rozepisovat, mnohem větší šance je, že družina nepojede pevnůstkou, ale přes hory.

Pokud by došlo k boji a nějaký rytíř či snad sám inkvizitor byl zabit, nedávám družině příliš dlouhý život – půjde po nich inkvizice a to je zlé. Pro svoji družinu si to uprav dle svého, ale nemyslím si, že by bylo nutné aby hráči likvidovali kohokoliv beztrestně.

Cesta na sever Dorsu jim bude trvat čtyři dny. Mapa není nutná, navíc bude jednodušší pro tebe si dobrodružství zasadit do svého světa.

Dorští lidé jsou jednodušší, méně civilizovaní a nedůvěřiví. Často jsou horkokrevní, náznak problémů raději řeší odstraněním neznámého.

#### **Příhoda 4: Drsný nález**

Družina navštívila jiné prostředí, než na které je zvyklá. To by sebou mělo nést jisté dojmy a vzpomínky. Proto začneme vykládat trumfy. Dors je krutý, družina cestuje potají, po malých pěšinách a nebo lesem, většina vesnic ani není na mapkách, Dors je celkově nepřítisli zmapovanou oblastí (i když inkvizice by vám ve svých archivech jistě řekla něco jiného). Na lovce nestvůr se dá narazit často. Družina na ně narazí, ale budou již po smrti – roztrhání.

*Ráz krajiny se po opuštění průsmyku změnil. Stromy jsou zde větší, mohutnější a celkově takové živější. Živě si dokážete představit, jak vykoření a přemístí se z místa na místo. Byli jste varováni i před keři, které svojí vůní lákají oběti a následně je sežerou. Dors je jiný svět, nebezpečnější.*

*Ač to vypadalo na děšť, počasí se umoudřilo. Letošní léto bude jistě velmi teplé a povedené. Už zase slyšíte ptáky, ale něco vám chybí. Melchior není tolik slyšet. Dors jej zcela uchvátil – rostliny jsou zde jinak stavěné a odlišné. Možná mu jazyk zavázalo i hrožící nebezpečí, kdo ví?*

*Dupy dup. Dupy dup. Dup dup dup. Co to je?*

*Kůň! Z lesa proti vám vybíhá kůň. Je splašený, ale nepřítisli uřícený. To znamená, že nemůže běžet zdaleka. Možná jen někomu utekl a ten někdo jej zrovna teď hledá...*

Družina si může nabrat nějakou výbavu či zbraně. Mnoho z toho bude zakrvácené. Těla tří dobrodruhů ponosou stopy zubů a drápů. Stopy okolo (které bude moci najít hraničář) budou vypovídat o velkém ještěrovi – že by bazilišek či něco podobného?

Tato scéna je zde spíše na vystrašení dobrodruhů. Klidně se dá i vynechat. Ale pro navození atmosféry strachu a napětí jí doporučuji.

Samotného netvora družina nepotká – ledažebly se vydali jej lovit, ale až po splnění úkolu pro Melchiora, ten to nedovolí – nebude chtít zbytečně riskovat. Zde může dojít k hádce mezi ním a postavami. I když to nepředpokládám. Celá tato scéna by měla být smutná (nad osudem mrtvých), měla by v postavách zanechat stopu, že tohle může potkat i je...hráči budou jistě očekávat, kdy je netvor napadne – vyhněme se tedy klišé a nechme si netvora na jiné dobrodružství.

## **Konečně u cíle**

Nechme nervózní družinku dorazit až k cíli cesty. Nyní má družinka několik možností. Družinka se musí utábořit a připravit nějaký plán, jak Leprovku získat. V podstatě by to nemělo být nijak moc složité. Rostlina si roste divoce, nikomu nepatří a nikdo ji nehlídá, ale...

...přeci to nebude tak jednoduché, i když s komplikacemi družina jistě počítá. Dejme jim je tedy.

Družina dorazí, unaveni po cestě dostanou od Melchiora radu, aby se utábořili a odpočali si. Pokud hrajete na body únavy, bude jasné, proč je tato rada rozumná. Pokud na ně nehrajete, musíš si to nějak zařídit. Družina se utábořit nemusí, prostě jen posuneš události. Toť tvoje právo.

Ráno, než se družina vypraví pro Leprovku se stane něco zajímavého.

*Snídaně je skoro již za vámi, příprava na poslední úsek vaší cesty je v plném proudu. Melchior, který si zvykl na Dors již zase vše komentuje a vysvětluje. Po několikadenním mlčení je to celkem příjemné, ale na jak dlouho? V jednu chvíli jeho hlas utichl. Všichni, kteří jsou na jeho žvanění zvyklí se s podivem dívají co se to děje. Vidíte jen Melchiorova záda, jak mizí v křoví. Inu, na každého občas přijde potřeba, která musí být vykonána.*

*Sotva Melchior odešel a z křoví se začaly ozývat praskavé zvuky unikajících plynů vyrušilo vás z poslechu a usmívání se nad komičností situace klapání koňských kopyt. Do tábora vjel řádový rytíř ve své bílé zbroji s rudým křížem na prsou. Zastavil koně, seskočil a připravil si meč, kdyby došlo k boji.*

*Jde k vám, ukazuje, že má ruce prázdné.*

Řádový rytíř začne vyzvídat, co tam družina dělá a podobně – jeho úkolem je pátrat po pašerácích. Čirou náhodou se dozvěděl, že někde v těchto místech by měla tábořit skupina pašeráků. Ač popis nesedne na družinu, mohli by to být oni.

Teď tě jistě napadá, co by zmohl sám jeden rytíř proti skupině pašerák? Nebo proti družině, která se rozhodne to s ním vyřídit zkrátka? Nic. Ale rytíř není sám, asi sto metrů za ním jde skoro dvacítko jeho vojáků.

Vojáci zůstanou ukryti opodál. Všichni jsou oděni do kroužkové zbroje, mají štít, kopí a těžký meč. Ten, který bude s postavami mluvit je rytíř Ludvík. A opravdu má šlechtický titul – je synem zemana. Ovšem, příbuzenských vztahů se vzdal, užívá je titul rytíř.

S postavami bude jednat čestně. Nechá si vše vysvětlit. Pokud však dostane nějaké nedostačující vysvětlení či se mu bude zdát, že mu postavy lžou (to je na tvém rozhodnutí a na tom, co mu postavy řeknou) bude je sledovat.

Družina mu klidně může namluvit, že zde loví nějaké zvláštní zvíře, pátrá po pašerácích či po vyznavačích temného boha – může jim dát nějakou kontrolní otázku (pokud loví zvíře, jak jej chtějí lovit a podobně). Třeba, kdysi družina vymyslí, že loví baziliška, zeptá se jich, jak ho chtějí ulovit – pokud mu řeknou nějakou hloupost, neuvěří jim. To s těmi pašeráky je celkem dobrá výmluva, ale musejí se z toho vylhat oni – on jim sám poskytl popis. Pokud jej použijí doslovně a nebo viditelně lživě opět jim rytíř neuvěří a družina se dostane pod dohled. Melchior se vrátí až chvílku po odjezdu rytířů.

Použití Erwina a vydávat se jako doprovod šlechtice není také příliš dobrý nápad – co by dělal šlechtic tady? Jedině si zaplatil ochranu a lovil nějaké zvláštní zvíře...

Pokud to postavy nezvládnou, může jim tohle zkomplikovat dobrodružství, protože se dostanou mezi pašeráky a rytíře. Když budeš chtít a družina se tímto směrem vyvíjí, klidně ji nechej nějak spřátelit s pašeráky a dát se na jejich stranu. Kdo říká, že dobrodruzi musejí sloužit pouze jedné straně? Melchior nebude proti spojení se s pašeráky – může s nimi dále obchodovat. Ale to jen pro případ, že by družina tímto směrem opravdu směřovala. Protože,

jak bylo psáno výše, Melchior pašerákům nedůvěřuje. Hru však musíme trochu přizpůsobit družině a proto drobná změna Melchiorova charakteru není nic špatného.

Nicméně, pokud je družina sledována rytířem, vše se může zkomplikovat jakmile se Melchior vrátí z křoví...Pozor na to, pokud družina tuto situaci nezvládne, ohrožuje splnění úkolu.

### **Leproverka?**

Stačí počkat až rytíři odjedou a potom si dojít pro rostlinu. Výstup to nebude až tak jednoduchý, aplikovat se dají dovednosti jako pohyb v horách, šplh a lezení či nějaké podobné. Kopec je zalesněný, neudržovaný a celkem prudký.

Bohužel, tohle se odehrává těžko, kromě toho, že to přidá body únavy a dlouho trvá. Ale to nevádí, nám se to hodí hlavně pro další scénku, noční.

*Jakmile vycházíte na vrcholek kopce, přes nos vás udeří zvláštní a vcelku nepříjemný pach. Takhle nějak si představujete klasický odér skřetího doupěte a nutno podotknout, že ta, která jste již navštívily takhle smrděla. Je to pach rozkladu, hniječícího masu a prostě něčeho dalšího, těžko definovatelného, ale zajisté nepříjemného.*

*Rostlina, která takový pach vydává je menší, zelená a dosti tvrdá na pohled. Kopanec by jí jistě zlomil, ale rukou by se lámala těžko. A navíc je obalená nepříjemně vypadajícími chlupy. Melchior svým kazatelským hlasem varuje každého, kdo by se jí chtěl dotknout – je prý velké riziko nakažení nemocí při které odpadáva nemocnému maso od kůže.*

*Sám Melchior však květinu potřebuje a také je na to připraven – vyndal tři menší kožené a zvláště ovoněné pytle a jemně s jejich pomocí vydlobl tři květiny. Dokonce ani na pytle nedovolil nikomu šáhnout. Nyní vás tedy čeká cesta zpět. Jaká to ironie, deset dní cesty pro deset minut sbírání rostliny...*

Nyní se tedy přiblížila chvíle splnění úkolu, družina si vyzvedne Leprovku a čeká je cesta zpět. Ani ta nebude bez nebezpečí, ale už nebude tak dlouhá jako cesta pro květinu. Přeci jen, cíle bylo dosaženo a soustředěnost by z hráčů mohla pomalinku vyprchávat.

Jak to vypadá, vše spěje ke šťastnému závěru, tak opět zatočíme malinko koly osudu. Skupinka se nachází na území jednoho kmene barbarů, vedle sídlí jiný kmen. Kmen, na jehož území se družina zrovna teď nachází je ve vztahu nepřátelském k sousednímu kmeni. Družina si nasbírá Leprovku a vrátí se do tábora. Až se budou připravovat k odchodu (po odpočinku, druhý den)...zaslechnou vzdálený rámus – zvuky bitvy. Z druhé strany kopce se střetli kmeny v zbytečném krveprolití.

Tlupy se střetnou a obě ustoupí do lesa. Tím pádem se tam ale stane nebezpečno pro družinu. Pokud narazí na nějakého z barbarů, dost možná dojde k boji. Tito barbaři opravdu nemají rádi cizince...

Toto je snad jediná chvíle, kdy zákon pohostinství není ctěn, ale pošlapán těžkými botami války. Situace, která z toho může vzniknout je na tobě – buď obyčejná bojová akce s nějakými barbary, nebo plížení se v noci z obklíčení a nebo také napínavá scéna, kdy se postavy ukrývají, nocují bez ohně a v zimě, jsou unavené a nemohou si dovolit spát, protože, kdyby je barbaři našli, neměli by slitování.

### **Nastupujeme cestu zpět**

Jakmile se družina vzdálí jeden den cesty od kopečku s Leprovkou, nebezpečí od barbarů pomine. Ale nastoupí jiné. V cestě postav táboří pašeráci. Podle toho, jak bude družina hrát – si jich všimne jako první nebo na sebe narazí náhodně. Pašeráci jsou celkem pozorní a proto, pokud chceš klidně může družina rovnou vpochodovat do pasti.

Pašeráci nepůjdou do přímého boje, raději zaútočí kušemi ze zálohy. Nicméně, dokud je možnost, že by jim z družiny mohlo něco kápnout, nebudou bojovat. Mohou zkusit navázat

kontakt. Jednání s pašeráky nebude lehké – jejich jedinou starostí je zisk, co nejvyšší. Klidně mohou zlákat postavy sebou a následně je někde udat a vydělat na tom.

Pašeráků je celkem pět, ale podle velikosti družiny si je přizpůsob. Uber nebo přidej. Pašeráci jsou Josif, Kurgan, Kornet, Gotreg, Blahovoj.

Je otázka, jak se této návnady chytne družinka. Pokud se ti to nikam nehodí, klidně pašeráky vynechej. Pokud si s nimi družina přisedne k táboráku, večer zaútočí na pašeráky skupina rytířů. Všechny je povede rytíř Ludvík. (pokud jsi jej nevyužil již jinde). Ale není problém aby rytíře vedl nějaký jeho bratr ve zbroji.

Družina se buď dá na útek a nebo se pustí do boje na straně pašeráků. Pokud by se do boje pustila na straně rytířů dojde k obratu – společně porazí pašeráky a následně rytíři družinu zajmou a doprovodí do Burubonu, k inkvizičnímu výslechu. Útek je tedy nejlepší možností. Z Dorsu co nejrychleji pryč. Pokud by děj příliš stagnoval, vlož nějakou nebezpečnou scénu – masožravý keř, oživlý strom...něco, co družinu vtáhne do děje a hráče nechá neustále myslet na nebezpečí.

Pašeráci, jejich výzbroj a výstroj je rozepsána v dodatcích, jako ostatně mnoho jiných CP.

### **Návrat na Západ**

Družinu čeká průjezd pevnostkami. Jelikož jej absolvují podruhé nebude se dít nic tak složitějšího – mohou se přes menší tvrzičky prokecat a horalům zase zaplatit. Pokud se přes horaly při své první cestě probojovali, měli by si najít jinou cestu. Jakmile vstoupí do průsmyku, zpráva o nich se roznese a do večera budou na jejich kostech hodovat mrchožrouti. Nicméně, touhle kapitolkou bych se příliš nezdržoval. Družina tudy již jednou projela a proto to není až tak podstatné.

Nyní družinu čeká deseti denní cesta na jih. To by nemusel být takový problém, ale situace na západě začíná vřít. Celý Poinar se chystá na občanskou válku, nejvíce klidu je paradoxně v Dorsu. Do svého světa tohle klidně zakomponuj jako nějakou válku šlechticů. Pokud tedy máš zájem pokračovat v tomto příběhu až do konce. Mnohá zkušenost praví jen to, že jakmile se splní úkol, odbude PJ konec několika slovy – vrátili jste se a rozdělili si odměnu.

Takže, stále nás čeká deset dní cesty na jih. Nebudeme je již tak pitvat, ale nějakou událost tam ještě vložíme. Zvláště, když je družina na severu – mezi panstvími dvou znepřátelených šlechticů.

### **Příhoda 5: Zadržení vojáci**

Třetí den cesty se družina dostává do míst, kde před několika dny tábořili vojáci znepřáteleného šlechtice. Jejich úkolem bylo provést nějaké sabotáže a narušit vojenské zásobování. Na tuto akci se jednalo o velkou skupinku – osmdesát vojáků, z toho deset jízdních. Nicméně, nějaký špion se o nich dozvěděl a vojáky udal. Ti byli překvapeni a zajati téměř bez boje.

Armáda i se zajatci se utábořila ve vesnici u cesty. Vesničané ukryli před vojáky co mohli – dcery, přebytečné zásoby a vše ostatní. Vojáci zde tábořili pět dní, během kterých vyslýchali zajatce a nakonec odtáhli.

A v této situaci přijíždí družinka do vesnice. Lidé jsou ještě vyděšení a nedůvěřiví na vše ozbrojené. Vojáci zde tolik škod nenapáchali, ale snědli co mohli a hlavně to, jak jednali se zajatci...

Zajímavou scénkou by mohl být průjezd vesnicí a setkání s matkou, jejíž syn byl mladý, stal se vojákem a následně padl někde v bitvě. V podstatě jde pouze o rozhovor. Pokud se družina rozhodne zastavit se ve vesnici, mohou mluvit i s dalšími vesničany. To znamená, že se mohou dozvědět víc informací o oblasti, sporech šlechticů, úrodě a zemědělství, ale i něco ze života těchto lidí.



Scéna by měla být dojemná, vesničané vědí, že cizí vojáci jsou nepřátelé, ale pro ně jsou v podstatě všichni vojáci nepřátelé. Někteří budou litovat mladíky, které nejspíš čeká smrt a druzí budou naopak rádi, že nepřátelští vojáci potáhnou do horoucích pekel.

Tato událost by měla posloužit i hráčům dozvědět se více o světě kde hrajete, pochopit jej a získat nějaké další informace, možná se i nechat nasměrovat na nějakou zajímavou práci. Kdo ví? Otázka je, jak se k tomu postaví hráči.

### **Příhoda 6: Noční zlodějčiek**

Šestého dne se stane další zajímavá událostka. Jakmile se cestující skupinka utáboří, ulehne ke spánku a připraví hlídky, vnikne do tábora zlodějčiek. Ten půjde po zásobách a všem, co se dá ukrást lehce. Nechce se prozradit, rád by však našel něco cenného. Tato část se nedá rozepsat pomocným textem pro PJ, protože bude hodně závislá na tom, jak vyzněla celá hra do teď. Zde dej hráčům přesně tu situaci, kterou uznáš za vhodnou a která je zabaví.

Jmenuje se Turniel a je elf. Jeho životní osud je dlouhý a smutný, začíná odchodem z rodného Natalu, protloukáním se světem bez cíle a sklouznutím ke krádežím, donášení i vydírání a podobně.

Měl by se dostat do tábora, něco malého ukrást a buď se prozradit a nebo naopak utéct i s úlovkem. Pokud se prozradí, může začít noční hon na zloděje, při kterém jej družina buď dopadne nebo nedopadne. Pokud jej dopadne, vše bude podobné jako kdyby byl chycen v táboře a pokud jej nedopadne, vše bude stejné, jako kdyby se neprozradil. Pokud jej družiníci nedopadnou, Turniel se vrátí a bude se snažit je vydírat – viděl Artemida a tuší, že kují nějakou lišárnu. Tímto činem se stane družinovým nepřítelem a je dost možné, že dojde k nějaké újmě, na jeho osobě samozřejmě.

Pokud bude chycen, je na družině co s ním udělá. Turniel není žádný bojovník, umí zabít zezadu i otrávit. Nicméně, pokusí se z toho vyhat – vzbudit v postavách lítost a když bude mít šanci tak i prchnout.

Další zápletkou, která by mohla vydat na celé další dobrodružství je situace, kdy se Turniel pokusí ukrást Leprovku. Prozradí se, bude zajat a nakazí se i nemocí. Melchior je veskrze kladný charakter a tak, pokud se s elfem nějak dohodnou, zaplatí družině za nalezení léku (či nějaké další přísady aby on mohl vyrobit lék). Turniela potom zaměstná podobně jako Erwina. Tato zápletko se dá použít, kdy jsi chtěl dát postavám nějakou pozitivní motivaci a ukázat jim, že i dobré konce existují.

Jak se družinka postaví k tomuto nešťastníkovi? On nikdy nebyl zlý, jen se mu nepovedl život a následně se z toho nedostal...

### **Konec dobrý, všechno dobré?**

Chýlíme se k závěru, družinka již putuje desátý den na jih a proto se blíží k místu, kde se Melchior oddělí a s Erwinem si půjde po svých (možná i s Turnielem). Dobrodružství se ti zatím nezdálo příliš akční? Vážně ne? Moje družina během tohoto měsíce získala pár nových jizev, zlomenin a dokonce jednu ztrátu na životě.

Nicméně, pokud ti toto dobrodružství nepřišlo akční do teď, zkusím to napravit. Poslední před tím, než se Melchior oddělí bude past. Jak se říká, slovo dalo slovo a nějakí lidé z podsvětí se dozvěděli, že se zde nachází vlivná osoba a že putuje s ochranou na jih. Kupodivu se tito lidé nedozvěděli o Melchiorovi, ale o Erwinovi, který má titul hraběte. Proto připraví past a pokusí se unést Erwina. Smutné je, že se nikdy nepoučí, jako kdyby nevěděli, že družina je prostě družina.

*Putujete, již zítra se Melchior od vás oddělí a společně s Erwinem si půjdou po svých. Dostanete peníze a možná i něco navíc, jelikož se Melchior tváří dost tajuplně. Jistě pro vás chystá nějaké překvapení.*

*Už se chýlí k večeru, když přicházíte na mýtinu, kde je několik lidí. Všichni jsou ozbrojeni a vypadá to, že na někoho čekají. Dokonce to vypadá, že čekají na vás. Jakmile se přiblížíte, ozve se zahvízdání a všichni se zvedají, tasí zbraně a jdou k vám. Vyjednaváč, možný velitel zapráská kníry a houkne na vás: „vydejte nám hraběte nebo zdechnete!“*

*Co? Oni chtějí hraběte? To je Erwin... vypadá to, že nemají ani páru o tom, že je s vámi někdo významnější. Melchior je zaražen. Erwin vypadá, jako kdyby se jim chtěl vzdát aby neohrozil svého pána. Co uděláte vy?*

Boj by měl být s převahou družiny. Dopřejme hráčům nějakou radost (v mých hrách jsou často slabší než protivníci a musejí hodně přemýšlet, jak protivníka porazit). Proto jim občas dám nějaký takový boj – ať se necítí odstrčeni.

Jakmile rozdrťí loupežníky, mohou dorazit na místo, kde se od nich Melchior oddělí.

### **Pravý konec**

Nyní přichází chvíle, kterou družiníci dlouho očekávali. Melchior se s nimi rozloučí, vyplatí jim slíbenou odměnu a zmizí z jejich života. Možná navždy, možná jen na nějakou chvíli, než bude potřebovat další službu. Ještě před tím než odejde, může nějakou z postav odměnit. Jistě máš nějaké koncepty postav (charakterník, postavník, příběh) nebo máš alespoň představu po čem postavy touží – posuň nějaké z nich v příběhu. Celá hra by se klidně mohla nést v duchu odehrávajícího se příběhu nějaké z nich. Pokud ano, dej další nějakou odměnu (po čem touží), či jí nějak posuň v jejím hledání. (Třeba, jedna z postav v mé družině hledá lék na nemoc, která skolila spoustu lidí ve vesnici. Melchior je samozřejmě alchymista a vyzná se v mnohých věcech. Proto jsem malinko postrčil hráče aby mu to došlo a zkusil se Melchiora zeptat. Jakmile tohle postava udělala, Melchior samozřejmě navrhl pár postupů a postava má nyní možnost pátrat v užším okruhu).

## **Dodatky**

### **Systém**

Dobrodružství, tak jak je napsáno by nemělo být problémově hratelné v plavidlových systémech Dračí doupe a Dračí doupe Plus. Pro oba tyto systémy budou dále uvedeny aplikace – číselné statistiky nepřátel i přátel. Samozřejmě, i rozpis zvláštních předmětů bude v těchto aplikacích zahrnut.

Rád bych uvedl i aplikace pro ostatní systémy, jako jsou D20, GURPS, DnD 3.5e, ale nemám tyto systémy po ruce. Pokud by se však našel někdo, komu se toto dobrodružství líbilo a rád by aplikace vypracoval – necht' se mi ozve na mail: [brash@centrum.cz](mailto:brash@centrum.cz) a dohodneme se, bude uveden jako autor aplikací a já budu rád.

### **Svět**

Dobrodružství se odehrává ve světě Erinelu, na jednom z jeho větších ostrovů a nových modulů – Poinaru. Nicméně, není nutné aby tak bylo hráno, snažil jsem se o jednoduchost a lehkou zasaditelnost kamkoliv. Myslím, že by s tím neměl být problém.

### **Cizí postavy**

Teď přichází asi to nejdůležitější z dodatků – popis vzhledu cizích postav a jejich chování, vybavení i atributů pro různé systémy. Všechny cizí postavy uvádím v pořadí, v jakém se v dobrodružství vyskytly. A abych nezapomněl, uvádím jen ty, které do děje nějak zasáhnou. Pokud bys potřeboval nějakou jinou, není problém jí vymyslet nějaký vzhled a použít čísla nějaké z postav v tomto dobrodružství již zúčastněné.

## Erwin

Člověk, aristokrat

**Vzhled:** Erwin je asi čtyřicetiletý muž střední postavy. Má menší břicho, tmavé vlasy a celkem souměrnou tvář. Žádný z jeho rysů není příliš výrazný. Má příjemný hlas, mluví dost vědecky, to je způsobeno jeho dlouholetou službou alchymistovi Melchiorovi.

Erwin se bude pasivně objevovat v celém dobrodružství, proto si dej pozor aby do děje nevstupoval příliš často (podobně jako Melchior). Nesmí krást postavám šanci uplatnit se. Má titul hraběte, on ho nepoužívá, ale Melchior jej tak mezi řečí občas nazve.

**Chování:** Erwin je čestným mužem. Není příliš věřící, na to viděl moc vědeckých experimentů, ale vsází na důvěru, upřímnost a pomoc. Rád přiloží ruku k dílu. Nikdy nelže. Než aby lhal, raději informaci neprozradí. Jeho čest by mu nedovolila promluvit ani na mučidlech. Za Melchiora je ochoten nasadit vlastní život.

**Vybavení:** Erwin je samozřejmě oděn v obleku odpovídajícím jeho stavu. U pasu má krátký meč a dýku. Nevypadá, že by je uměl použít, ale náhodného zloděje by to mohlo odradit. Má u sebe váček s penězi (přesná částka není nutná, ale je to on, kdo vyplácí družiny, hradí náklady na cestu a podobně). Pokud se ti to hodí, dej mu nějaký magický předmět či lektvar. A to jak v systému DrD (kde máš široký výběr předmětů), tak v systému DrD+, kde si můžeš nějaký vymyslet. Postavám by se do rukou dostat neměl.

**DrD, DrD+:** Erwin nemá žádné hrdinské povolání a proto jeho atributy nemají smysl rozepisovat. Pokud se dostane o nějaké nebezpečné situace, počítej s ním jako s obyčejným člověkem na vyšší úrovni. Je naprosto průměrný.

## Melchior

Artemid, Alchymista

**Vzhled:** Malá a drobná postava charakterizuje tohoto člověka. Ač patří mezi lidské podrasy, není úplně člověkem, je artemidem. Artemidé jsou nižší a drobnější než normální lidé, výrazným rysem je velká hlava – ta je větší než lidská a má trošku soví rysy. Proto v poměru k artemidskému tělu je opravdu velká.

Melchior vypadá důvěryhodně a příjemně, pod očima má tmavší kruhy (od častého používání kofulínu, jak by sám řekl). Mluví pomalu, vědecky. Sem tam má problém vzpomenout si na nějaké slovíčko.

**Chování:** Melchior je trošku naivnější a velmi upovídané povahy. Dobrodružství můžeš zpestřit jeho proslovy. Ty by neměly být urážlivé, maximálně takové učitelské. Je schopen povídat o všem. O mnohém zasvěceně. Pro mnohé by mohl být komickou postavou – mluví vědecky, občas nějaké slovo zapomene, občas nějaké slovo použije špatně. Melchior má rád klid, ticho (když nemluví on) a důvěru. Pro něho je velmi důležité být ve společnosti upřímných a dobrých lidí, kterým může důvěřovat. Pokud dojde k boji nebo nebezpečí, raději se někde ukryje.

**Vybavení:** Melchior s sebou samozřejmě má několik různě mocných magických předmětů či lektvarů. Ty by se postavám do rukou dostat neměly (snad jen nějakým z lektvarů by mohl pomoci). Ale na druhou stranu, kdo by si vzal hodně lektvarů na dlouhou a nebezpečnou cestu? Magické předměty se postavám do rukou nedostanou. Pokud bys však chtěl nechat družinu je získat, podle pravidel (DrD) si je najdi. DrD+ se k magickým předmětům staví trošku složitěji, tam budeš mít situaci složitější. Ale také to jde. Jen, pokud je nebude Melchior přes astrální svět obnovovat, rychle magická moc vyprchá...

**DrD:** Pro potřeby tohoto systému můžeme o Melchiorovi uvažovat jako o alchymistovi/theurgovi asi tak 14. úrovně, možná vyšší. Atributy nemá smysl uvádět, protože on je jen loutkou ve tvých rukách. Do bojů by zasahovat neměl.

**DrD+:** Pokud bychom chtěli Melchiora natlačit do jednoho z šesti dobrodružných povolání, byl by theurgem. Pokud by sis jej chtěl nechat jako cizí povolání, nehrácké, byl by alchymistou. Ani zde nejsou atributy příliš důležité. Pro potřeby magie a nějakých schopností jej považuj za osobu asi tak 11. úrovně.

## Velko

Člověk, hraničář

**Vzhled:** Muž poměrně ostrých rysů, barva pokožky je snědší než u ostatních. Jeho vlasy mají barvu tmavě černou, jsou mastné a nepěstěné. Pohyby jsou rychlé, nervózní. Chvillemi se zdá, že i vystrašené. Stejně je i jeho vyjadřování, rychlé a ostré. Pro neznalé až urážlivé.

**Chování:** Velko je vůdcem celé této pytlácké tlupy. Díky tomu, že celý život žije jako zloděj a pytlák je nervově vyřízený – mluví rychle, je nervózní a ani pro urážku nejde daleko. Sám se také rychle urazí. Je i celkem zbabělec.

**Vybavení:** Oblečen je v zelenavém oděvu, boty má kožené, s kožíškem. Asi byly velmi drahé. Vyzbrojen je tesákem a krátkým lukem s toulcem šípů. Vypadá to, že pytláci musejí mít někdo poblíž tábor, protože kromě zbraní u sebe nemá žádnou výbavu. Samozřejmě, u pasu se mu houpe váček s pěti zlatými (číslo si změň podle hodnoty peněz ve svém světě).

**DrD:** Pytlák – hraničář, 4. úroveň (Sil: 14, Obr: 14, Odl: 11, Int: 15, Char: 11, Žt: 25) Tělo mu chrání vycpávaná zbroj. Zbraně, které by v boji mohl použít jsou tesák a krátký luk (s dvaceti šípy).

**DrD+:** Pytlák – hraničář, 4. úroveň (Sil: 5, Obr: 2, Zrč: 2, Vol: 2, Int: 1, Char: 2). Tělo chrání prošívaná zbroj. Zbraně jsou tesák a krátký luk s dvaceti šípy. Obecné dovednosti bude mít tak, aby mohl bez postihu bojovat i střilet. Hraničářská zaměření budou orientovaná na lov a přírodu.

## Násoj

Horál, hraničář

**Vzhled:** Poměrně mladý. Jemné rysy, mastné vlasy a štíhlá postava. Obličej má liščí rysy. Nevypadá příliš důvěryhodně a přitom je to on, kdo je z této party nejdůvěryhodnější. Má v úctě život. Dokáže zkrotit Velka a ten má zase velký vliv na Frohla. Mluví pomalu, klidně. Umí dobře jednat s lidmi, když přijde zákon, on je na mluvení.

**Chování:** Poklidný a přemýšlivý. Uctívá přírodu, život a čest. Ano, zní to divně, ale on drží celou partu nad vodou. Vždy se mu podaří přemluvit Velka a svést jej z nápadu na loupež. Nebýt jeho, celá parta by již byla po smrti, Velko by se zbláznil a Frohl by někde zemřel. Ale pozor, příroda to znamená i vítězství silnějšího nad slabším. Život je zakončen smrtí. Proto Násoj není žádný naivní a hloupý trumbera.

**Vybavení:** Jako ostatní, i on je vybaven Krátkým lukem a toulcem s šípy. Několik z těch šípů je lepších (mají zpětné háčky). Kromě meče na osobní obranu a malého štítu nemá jinou výbavu. Oblečen je v nepříliš čistém a často spravovaném oblečení. U pasu má též měšec, s větším počtem drobných mincí.

**DrD:** Barbar, pytlák – hraničář, 3. úroveň (Sil: 15, Obr: 12, Odl: 15, Int: 15, Chr: 6, Žt: 26) Pro potřeby DrD uvažujme, že je vyzbrojen širokým mečem a štítem. Samozřejmě krátký luk, toulce s dvaceti šípy (z nichž několik je speciálně upravených - +2 k účinnosti)

**DrD+:** Horál, pytlák – hraničář, 3. úroveň (Sil: 3, Obr: 0, Zrč: 3, Vol: 2, Int: 2, Char: 2) Pro potřeby Pluska uvažujme, že je vyzbrojen krátkým mečem, malým štítem a krátkým lukem s toulcem plným šípů (20) z nichž jich je několik mršících. Obecné dovednosti bude mít tak, aby mohl bez postihu, bojovat i střilet. Hraničářská zaměření budou orientovaná na lov, přírodu a jednání s lidmi. Klidně může mít i střeleckou zdatnost.

## Frohl

Člověk, bojovník

**Vzhled:** Oblouhlá postava vypadá svalnatě, ale to jen vypadá. Frohl je více obalen tukem než svaly. Tmavý knír i vlasy dodávají jeho obličejí divočejší vzhled. Od pohledu vypadá jako člověk, kterému nedělá problém se hodně a rychle rozčítit. Je zašpiněný, mastné vlasy a potřhané oblečení. Moc nemluví, protože šišlá – chybí mu oba přední zuby. Dalším důvodem, proč nemluví je fakt, že on moc na mluvení není.

**Chování:** Bouchni a máš klid. Když tě někdo provokuje, zakřič na něj až mu spadne střecha na hlavu. To je zjednodušený model chování tohoto jedince. Rád se napije, rád si zařadí. V divočině se nechává vést svými společníky a dá na ně. Je z nich nejsilnější, všichni to vědí, ale on uznává jejich vedení. Je to on, kdo by vymýšlel kdejakou zlodějinu. Jeho druhové s ním mají mnoho problémů, ale jeho síla je zachránila v nejedné potyčce.

**Vybavení:** Tento muž je spíše nosič těžkých úlovků a taková pojistak, kdyby došlo k přepadení nebo se banda setkala s nějakou šelmou. Tomu odpovídá i jeho výbava – je ozbrojenější více než jeho druhové a není tak zaměřen na lov. Má u sebe více základního vybavení – křesadlo, batoh a podobně. Jako jediný je oblečen v nějaké pořádné zbroji. Riskuje rámus, ale kolikrát své dva druhy již vytáhl z bryndy...

**DrD:** Člověk, pytlák – válečník, 3. úroveň (Sil: 15, Obr: 9, Odl: 18, Int: 11, Char: 5, Žt: 35)

Pro potřeby DrD je vyzbrojen obouručním mečem a navlečen je v kroužkové zbroji. Je to bitevní kolos této skupiny pytláků.

**DrD+:** Člověk, pytlák – bojovník, 3. úroveň (Sil 3, Obr: 3, Zrč: 1, Vol: 2, Int: 2, Chr: 1). Obečen je v kroužkové zbroji (díky ní má menší postih, ale to nevadí. Obr je stejně lichá a tak se útok zaokrouhluje dolů). Bojuje širokým mečem, který svírá obouručně (tím snižuje postih za chybějící sílu, takže i ten je velmi nízký). Archetypy bojovníka rozděl podle svého, ideální by byl barbar či bijec. Případně jejich kombinace. Obecné dovednosti bude mít samozřejmě zaměřené na fyzické.

## Jonatán

Člověk, starosta

**Vzhled:** Menší muž s řídkými šedivějícími vlasy. Jeho tvář je vrásčitá. Oči jsou poměrně bystré, ústa postrádají několik zubů. Starosta není, jako všichni ve vesnici vzdělaný. On je nejchytřejší, ale v porovnání s postavami je velmi hloupý. Jeho pohyby jsou pomalé, rozvážné. Občas sebou trošku cukne, asi postižení po nějaké nehodě.

**Chování:** Rozhodně není žádným hrdinou. S družinou začne jednat až po ujištění se, že mu nehrozí žádné nebezpečí. Chce mít něco, co ve vesnici nikdo jiný nemá. Proto by mohl za nějakou menší železnou zbraň nabídnout mnohonásobně vyšší cenu. Je vcelku přátelský a dobrácký.

**Vybavení:** Je ve své domovské vesnici, u sebe nemá nic kromě oblečení, ale na dosah ruky má skoro vše, co se nachází ve vesnici.

**DrD:** Je to úplně obyčejný vesničan, který měl to štěstí, že dokázal přemýšlet rychleji než ostatní úplně obyčejní vesničané. Pokud by byl terčem nějakých kouzel, považuj jej za osobu asi tak na páté úrovni.

**DrD+:** Nepředpokládám, že by jeho atributy byly nějak potřeba. Je to naprosto obyčejný člověk. Jen, kdyby družina na něho něco zkoušela, počítej mu atributy od nuly do plus tří, jak se ti to bude hodit. Kdyby byl ovlivňován knězem a nebo byl terčem nějakého kouzla, uvažuj o něm jako o postavě na páté úrovni.

## Gremal

Horal, bojovník

**Vzhled:** Vysoký, svalnatý. Pravý prototyp hrdinného barbara. Světle hnědé vlasy jsou dlouhé až po ramena, jsou čisté. Obličejí dominuje nos, který byl několikrát zlomen. To dokazuje jednu věc – tento muž je válečník. Svoji duši zasvětil boji. Nasvědčuje tomu i dosti sebejistý krok, pevné držení těla a pohled.

**Chování:** Gremal je barbar tělem i duší. Není příliš násilný, ale když má boj být, ať tedy je. Nemá rád zbabělost a lež. Dle svých, pro civilizované lidi primitivních, pravidel je čestný. Co řekne to platí, to samé vyžaduje od ostatních. Když jej někdo podvede, může se být jist, že průsmykem živý neprojede. Pokud s ním někdo jedná čestně, jako muž s mužem, Gremal vyjde hodně vstřícně.

**Vybavení:** Má sebou zásoby, teplé oblečení a samozřejmě stan. Něco nesou jeho dva společníci (ti zde nejsou uvedeni, ale kdyby došlo k boji, použij atributy Frohla bez postihů a nebo o malinko slabšího Gremala – niž mu třeba ÚČ a OČ o jedna). Gramel sebou má měšec s penězi, více drobnými, ale má jich dost. A samozřejmě má svoje zbraně – dvě sekery.

**DrD:** Barbar, válečník – bojovník, 7. úroveň (Sil: 18, Obr: 10, Odl: 17, Int: 9, Char: 10, Žt: 60). Oděn je do plátové zbroje. Která je vyzdobena nějakými trofejemi. Bojuje válečnou sekerou, ve které má zakletého démona obrany (a tak nemá žádný postih k obraně za zbraň).

**DrD+:** Horal, bojovník, 7. úroveň (Sil: 5, Obr: 6, Zrč: 4, Vol: 3, Int: 2, Chr: 3) Zbroj, která chrání jeho tělo je šupinová, na hlavě má kroužkovou helmu. Vyzbrojen je válečnou sekerou, kterou třímá obouruč. Má s ní sice mírný postih, ale když někoho trefí, velmi to bolí. Postavy na nižší úrovni by zásah riskovat neměli.

## Ludvík

Člověk, bojovník

**Vzhled:** Vysoký a urostlý muž. Pohybuje s s kočičí elegancí, která se dá vypěstovat jen na šlechtickém dvoře. Světlé vlasy rostou až k ramenům, jsou opečovávány. Jsou mastnější než u jiných, ale to bude dlouhotrvajícím pobytem v divočině. Oči jsou světlé, ocelové. Zuby jsou bílé. Když se usmívá, působí velmi příjemným dojmem.

**Chování:** Ludvík je silně věřícím člověkem (poinarské náboženství je velmi blízké středověkému křesťanství). Sám je rytířem řádu a to znamená jediné – jeho osobní pocity jsou zatlačeny do pozadí a vše co dělá, dělá ve jménu Boha a řádu. I když se mu přičí s někým bojovat, pokud je to pro slávu boží, bojovat bude. Je tvrdý a neúprosný, přemýšlivý. To z něho může udělat velmi silného nepřítele.

**Vybavení:** Jedná se o rytíře na cestě, provádí průzkum Dorsu a hledá pašeráky. Z toho lze usuzovat, že jeho mise má převážně vojenský charakter. Kromě nějaký drobných mincí u sebe má jen výbavu do divočiny – stan, příkrývku, zásoby potravin a relativně kvalitní mapy celého Dorsu. Na bojovou výpravu nemá cenu tahat spoustu zbytečností, proto toho nemá tolik. Několik léčivých lektvarů je samozřejmostí. Každý z jeho vojáků má jeden lektvar rudého kříže.

**DrD:** Člověk, válečník – šermíř, 8 úroveň (Sil: 15, Obr: 13, Odl: 17, Int: 11, Char: 9, Žt: 79). Oděn je do rytířské zbroje. Bojuje mečem bastardem a štítem. V meči má zakletého démona proti magickým tvorům. Ve štítě má zakletého démona obrany (+1 k OČ).

**DrD+:** Člověk, bojovník, 8. úroveň (archetypy rytíř a kondotiér). (Sil: 5, Obr: 6, Zrč: 4, Vol: 2, Int: 2, Chr: 3). Pro potřeby tohoto systému je oděn v šupinové zbroji a má plnou přilbu. Dovedností na snížení postihů za tak těžkou zbroj jsou samozřejmostí. Používá střední štít v kombinaci s širokým mečem. Chybějící síla je -1, ale to snižuje pouze Bojové číslo o 1, což není tak hrozné.

## Josif

Člověk, zloděj

**Vzhled:** Menší a drobný člověk liščího vzhledu. Vlasy jsou učesané, dalo by se říci přilepené na hlavě. Tento člověk evokuje představu lišky a tím je na první pohled sympatický, ale na druhý pohled je velmi nepříjemné s ním jednat. Trošku větší nos a protáhlý obličej s mírným předkusem jsou jeho prvotní znaky.

**Chování:** Zisk a pohodlný život vedou tohoto muže v jeho činech. Kdysi chtěl být obchodníkem, ale zjistil, že pašování vynáší mnohem více. Je nebezpečnější, ale co z toho? Kdo chce žít dlouhý život. Josif je občas blázen a pouští se do dosti ztřeštěných akcí. Jde mu hlavně o jeho život, ostatní jej tolik nezajímají.

**Vybavení:** samozřejmě má mapy oblasti. Velmi dobré, lepší než jaké se dají koupit. Má i základní výbavu pro přežití do divočiny. Mnoho z této výbavy je kvalitnější než bývá zvykem. Batoh, který nosí má zpevněný, aby jej tolik nebolela záda, měšec je napěchován penězi. Má u sebe i nějaké drahé kamení. Takové menší bohatství. A v batohu má i nějaké zakázané látky, které by rád někde prodal.

**DrD:** Člověk, zloděj, 5. úroveň (Sil: 11, Obr: 16, Odl: 11, Int: 10, Char: 17, Žt: 26). Při boji je navlečen do koženého brnění. Pro boj zblízka používá krátký meč a dýku. Raději však bojuje z dálky odněkud z krytu, k tomu používá svoji oblíbenou lehkou kuši se zásobou dvaceti šipek. Pro všechny případy u sebe nosí ukryté dvě velmi ostré vrhací dýky (+1 k úročnosti).

**DrD+:** Člověk, zloděj, 5. úroveň (Sil: 3, Obr: 4, Zrč: 4, Vol: 3, Int: 1, Chr: 1). Když dojde k boji zblízka, používá dvě dýky (dlouhou a bodnou). Svě tělo si kryje pobíjenou zbrojí. Nerad však bojuje nablízko. Raději používá svoji zlodějskou kuši. S tou je dobrý (jako zloděj je zaměřen na ni a na obchodování). Má u sebe toulec a dvacet obyčejných šipek.

## Kurgan

Horal, Hraničář

**Vzhled:** Několika slovy by se dal popsat jako divoký lesní muž – silnější, vysoká postava s divokým výrazem ve tváři. Tmavé dlouhé vlasy a vous až na hrud'. Z obličej je vidět málo. Skoro nemluví, jen koná. Když někdy promluví, je to většinou velmi cenná rada. Vypadá rozvážně.

**Chování:** Jeho domovem je divočina. Neumí jednat s lidmi a tak se drží band pohybujících se divočinou. Rád by měl rodinu a klidný život, ale divočiny by se nevzdal a na ženu, která by s ním chtěla žít jen v divočině nenarazil. Je čestný a dobrácký, ale je ve špatné bandě a tak se neprojeví. Proto mluví málo a jen tam, kde neukáže své pravé já.

**Vybavení:** vybaven je lékárníčkou, díky níž dokáže poskytovat velmi rychlé ošetření vážných zranění. Má u sebe kvalitní výstroj do divočiny – lano, příkrývku, křesadlo, louče a velmi kvalitní zásoby. Pravděpodobně si je sám nalovil a připravil. Peněz nemá tolik a ani jeho oblečení není tak kvalitní a zdobené. Zato se v něm jistě dobře ukrývá v divočině.

**DrD:** Barbar, hraničář, 3. úroveň (Sil: 17, Obr: 12, Odl: 13, Int: 14, Char: 8, Žt: 26). Kurgan nosí kroužkovou zbroj. Při boji používá kopí a když dojde k boji na těsno, vytasí svoji šavli. Na dálku samozřejmě používá kvalitní dlouhý luk. K němu má devatenáct obyčejných šípů a pět loveckých.

**DrD+:** Horal, hraničář, 3. úroveň (Sil: 3, Obr: 1, Zrč: 4, Vol: 1, Int: 1, Chr: 2). Jako hraničář se rozvíjí na přežití v divočině (stopování, ukrývání, lov a spřízněnosti se zvířeti a na lukostřelbu). Bojuje kopím a lehkou šavlí, štít nepoužívá. Zbroj nosí pobíjenou. Když dojde na střelbu, se svým krátkým skládaným lukem dokáže být velmi nebezpečný. Vlastní devatenáct obyčejných šípů a pět dalekonosných šípů.

## Kornet

Člověk, zloděj

**Vzhled:** Usmívající se sympat'ák s rošťáckým výrazem v obličejí. Neustále se usmívá, blond'até vlasy a modré oči. Jedná se o velmi hezkého mladého muže, který zlomil srdce

mnoha dam. Mluví hezky, vzletně. Dobře vyjednává. Je zvyklý, že ač nestojí v čele skupiny, jeho názor je brán v potaz.

**Chování:** Zvyklý, že je vždy oblíbený a proto je trošku namyšlenější než mnozí jiní, u žen má úspěch, považuje je za hloupější tvory. Je prolhaný, obelže snad každého. Dokonce i přátelům v bandě lže. Lže jim proto, že lhát musí. Nic jiného se v životě nenaučil. Lhát a bodat do zad. Nemá žádnou čest, ani svědomí či odpovědnost. Tyto vlastnosti raději přenechá jiným.

**Vybavení:** ač je v bandě pašeráků již dlouho, stále se nenaučil co všechno si nosit do divočiny. Je značně lehkovážný co se výbavy týče. Jídlo si od ostatních vyžebra a nebo jim za něj zaplatí. Má nejvíce peněz z celé skupiny. Kromě batohu s nějakými zakázanými látkami, které chce prodat, příkrývky a hodně peněz i s několika cennými drahokamy nemá skoro nic. Dokonce má i několik odštěpků zlata – tím platí svým spoludruziníkům. Sám by v divočině jistě nepřežil.

**DrD:** Člověk, zloděj, 3. úroveň (Sil: 10, Obr: 19, Odl: 10, Int: 12, Char: 16, Žt: 16). Vyzbrojen je obuškem, dýkou a šavlí. Rád používá dýku pro velmi zákeřné útoky. Kuše se mu rozbila cestou a tak dokáže bojovat jen zblízka. Jeho taktika je taková, že když přátelé zaměstnají protivníky, on se přiblíží zezadu a napáchá hrozné škody...

**DrD+:** Člověk, zloděj, 3. úroveň (Sil: 1, Obr: 4, Zrč: 2, Vol: 0, Int: 3, Chr: 2). Svoje drahé tělo chrání koženou zbrojí s koženou přilbou. Na dálku bojovat neumí, to mu ale nevadí – je specialistou na velmi zákeřné útoky s dýkou (má tři, dvě dlouhé a jednu bodnou). Pokud chce nepřítele omráčit, používá obušek.

### Gotreg

Člověk, bojovník

**Vzhled:** Menší postavy s plešatou hlavou. Díky tomu, že není tak vzrostlý vypadá tlustě. Ale není, je sice obalený tukem, ale pod touto vrstvou se nacházejí svaly pevné jako z ocele. Jedno jeho oko je neustále přivřené. Kdysi býval frajer a rád se takto výhrůžně díval, jeden čaroděj mu chtěl udělat něco naschvál a tak mu to zůstalo.

**Chování:** Hloupý, zbytečně agresivní a pomlouvačný. Jeho pomluvy jsou hloupé a proto rychle prohlédnuté. Pokud chce někdo vyprovokovat nějakou hádku, jednoduše mu stačí obrátit se na Gotrega a chvíli jej provokovat. Rád zabíjí dlouho. Dělá mu radost, když má nad protivníkem převahu.

**Vybavení:** Snaží se vypadat chytře a tak má kvalitní výbavu. Vždy pozoruje Josifa a tak je vybaven velmi podobně. Dokonce i co se kvality týče. Své peníze utrácí za výbavu, alkohol a pobavení se ženami. V podstatě má dobrou výbavu na přežití v divočině, několik mohutných (a jistě velmi drahých) šperků a ozdob).

**DrD:** Člověk, válečník, 4. úroveň (Sil: 17, Obr: 11, Odl: 14, Int: 13, Char: 10, Žt: 36). Oděn je do kroužkové zbroje. Zbraní má několik a střídá je dle situace – proti silnému protivníkovi používá obouruční meč. Vsází na jistotu a obrovská zranění, kterými mnohého protivníka vyřadí. Pokud stojí proti slabšímu protivníkovi, používá šavli – způsobuje krvácivá zranění a tím donutí soupeře umírat déle a ve větších bolestech. Dýka na dorážení protivníka je samozřejmostí.

**DrD+:** Člověk, bojovník, 4. úroveň (archetypy bijce a gladiátora). (Sil: 3, Obr: 4, Zrč: 2, Vol: 1, Int: 1, Chr: 3). Pro potřeby Pluska používá pouze pobíjenou zbroj s kroužkovou kuklou. Vyzbrojen je jedenapůlručním mečem, kterým bojuje obouručně (i tak má postih za chybějící sílu, ale už sama zbraň leckoho odradí od boje s tímto šílencem). Tuto zbraň používá proti vyrovnaným soupeřům. Na slabší používá lehkou šavli. Pokud bojuje s někým slabším, vypomáhá si prázdnou rukou a šavli způsobuje nepříjemná zranění. Boj si užívá a snaží se protivníka před smrtí ponížit. Vlastní dýku, kterou prořezává hrdla poraženým nepřítelům.

### Blahovoj



### Temný elf, Bojovník

**Vzhled:** Vysoký, štíhlý, elegantně se pohybující i vypadající. Na první pohled je vidět, že tento muž mezi skupinu pašeráků nepatří. Vypadá jako lesní elf, jemné rysy, světlé vlasy. Ale nenechme se zmást touto fasádou příjemného lesníka. Je to temný elf se vším všudy. Jediné, čím se však od lesního elfa liší je hlas. Mluví hrubě a chraptivě. Přes obličej s mu táhne dlouhá a ošklivá jizva. Díky této jizvě nahání strach.

**Chování:** Zlý intrikán. Žil mezi elfy v Natalu, ale pro svoji zlou a nesnášenlivou povahu byl vyhnán. Je krutý. Trápil malá zvířátka a dokonce i slabší tvory. Jeho životní filozofie je jednoduchá – velký zisk, moc a luxus. A samozřejmě otroky. O ty mu jde. Tento pašerák má velmi blízko k tomu stát se přísluhovačem ďábla.

**Vybavení:** Kromě základního vybavení do divočiny, map i jiných území než Dorsu a několika vyděračských dopisů u sebe mnoho nemá. Peníze má ukryté a u sebe neso jen menší částku. Válečnická výbava na opečovávání zbrojí a zbraní je kvalitnější než u mnoha vesnických a městských kovářů. Dokonce vlastní i jeden sluneční prsten a jeden prsten knížete Dráculy. Namáčet jej do krve pro něho není takový problém, dělá mu potěšení ubližovat slabším...

**DrD:** Elf (temný), válečník, 4. úroveň (Sil: 18, Obr: 14, Odl: 14, Int: 16, Chr: 9, Žt: 38). Je oděn do plátové zbroje. Ta je velmi dobře promazaná. Je z temného kovu, který neodráží tolik světlo. K boji používá široký meč a tesák. Může bojovat mečem, tesákem a nebo oběma zbraněmi najednou. Je mu to vcelku jedno. Také u sebe nosí dlouhý luk a dvacítku šípů z nichž některé jsou otrávené.

**DrD+:** Temný elf, bojovník, 4. úroveň (Sil: 4, Obr: 4, Zrč: 4, Vol: 4, Int: 1, Chr: 1). Pro svoji ochranu používá kroužkovou zbroj a konickou přilbu. Přilba je ozdobena rohy, takže ve tmě vypadá jeho postava hrozivě. K boji používá široký meč (obouručně) nebo tesák. Občas vezme do každé ruky jednu zbraň a snaží se bojovat s oběma. Nicméně v boji se dvěma zbraněmi je začátečník. Ke střelbě používá dlouhý skládaný luk, který sice nenapne úplně, ale i tak jsou jeho šípy smrtící (zvláště proto že v toulci s dvaceti šípy se jich nachází i několik otrávených). On je pozná, mají modré opeření.

### Turniel

#### Elf, zloděj

**Vzhled:** špinavý mladík s krátce střiženými vlasy. Obličej zdobí kratší jizva na bradě a zlomený nos. Oči jsou smutné, jistě mnoho viděly. Ústa jsou plná zubů, které nejsou příliš zdravé. Takhle vypadá člověk, který nepohrdne ničím, co je k jídlu.

**Chování:** Život sám vychoval z Turniela to, čím je. Smrt rodičů, vyhnání z rodné země a nutnost uživit se. Brzy se postavil na vlastní nohy, jako zlodějíček. Naučil se krást, udávat a vydírat. Již v tom nevidí nic špatného, svět je krutý, on musí být také. Ač má ve skrytu duše ukrytou jemnost, navenek se snaží působit tvrdě. Pokud bude někdy v situaci před popravou, bude se smrti smát do tváře, ale neviděl zapláče nad svým smutným životem.

**Vybavení:** nemyslím si, že má cenu psát všechno co tento ubožák nemá. On totiž kromě rezavé dýky a několika menších předmětů po kapsách nemá vůbec nic. V noci mrzne a hladoví. Proto se odváží na lup...

**DrD:** Elf, zloděj, 1. úroveň (Sil: 9, Obr: 18, Odl: 8, Int: 17, Char: 17, Žt: 5). Na sobě nemá žádnou zbroj, jako zbraň používá rezavou dýku která se na 30% po úspěšném útoku zlomí).

**DrD+:** Elf, zloděj, 1. úroveň (Sil: 1, Obr: 2, Zrč: 4, Vol: -2, Int: 2, Chr: 2). Nemá žádnou zbroj. Jako zbraň používá rezavou dýku, která se při úspěšném útoku na hod 3 a 5 na 1k6 zlomí.

### Zvláštní předměty

Uvádím jen takové předměty, které jsou něčím netypické a objevili se v dobrodružství. Pokud by je někdo chtěl používat i v dalších dobrodružstvích, možná budou potřebovat menší úpravu.

### **Kofulín**

Alchymistický výrobek. Jedná se o výtazek z rostliny, která se jmenuje kávovník. Tato rostlina nám dává zrna z kterých se vaří nápoj káva. Kteří mnozí konzumují. Ale Melchior, díky svému destilačnímu aparátu zjistil jednu věc – ze zrn kávy se dá získat čistý posilovač, který nazval Kofulín. Proces je to pomalý a složitý, ale výsledek stojí za to.

Kofulín vám dá spoustu energie, při větším množství vám nedovolí spát. Můžete déle chodit, běhat i bojovat (poloviční únava v době účinku). Neusnete (bonus k hodu proti usnutí a nebo rovno automatický úspěch a menší potřeba spánku). Prostě standardní účinky jako kofein. Nicméně, má to i svá úskalí. Kofulín je natolik silný, že je hodně návykový. Stačí jej používat týden v kuse a zjistíte, že již nedokážete přestat. Začnou se vám dělat černé kruhy pod očima a začínáte být unaveni vždy, když v sobě tuto látku nemáte. Týden až měsíc bez kofulínu vás vyléčí. Pokud se vaše závislost stane opravdu silnou, nemáte šanci se vyléčit a dříve či později zemřete.

Kofulín vás dokáže zabít dvěma způsoby – velké množství vyvolá silné křeče, zvracení a u slabších osob i smrt. nicméně, množství musí být velké a tak nelze použít jako jed (je velmi hořké chuti). Druhý způsob je silná závislost – v tomto případě již kofulín nepomáhá proti únavě, ale sám ji vyvolává. Čím více kofulínu konzumujete, tím jste unavenější. Čím jste unavenější, tím více kofulínu potřebujete. Brzy přestane tlouci srdce a vy zemřete.

### **Leprovka**

#### **Popis**

Rostlina nízkého vzrůstu. Roste v chomáčích listů z nichž vyrůstá stonek se zeleným květem. Květ je malý, zelený a lehko přehlédnutelný. To je chyba. Leprovka je masožravá a na svůj květ láká mnohé malé živočichy. Pokud se jejího květu někdo dotkne, a rostlina jej nezvládne pozřít, může se nakazit nemocí, při které odpadá maso z kostí. To je základní obranný mechanismus této rostliny. Poznat se dá lehce – podle hnilobného pachu, který je všude tam, kde roste.

Lisy jsou tuhé, temně zelené a ochlupacené.

#### **Výskyt**

Je velmi vzácná, roste v krajích, kde je vyšší výskyt magické energie. Je velmi odolná. Nemá příliš ráda světlo.

#### **Užívaná část**

Který blázen by jí sbíral a užíval? Snad jen alchymisté. A ti jí sbírají celou.

#### **Sběr a úprava**

Rostlinu je třeba vyjmout ze země s kořenem. Musíte být velmi opatrní – nesmíte se jí dotknout rukama. Ani většina látek vás neochrání. Mnozí alchymisté, kteří o této květině vědí a odváží se jí sebrat mají speciálně vyrobené vaky jen na tuto jednu květinu. Květina se musí vyjmout ze země, nechat několik dní odumřít a potom se s ní může manipulovat. I po několika dnech vypadá jako čerstvě utržená, akorát již nesmrdí.

#### **Působení**

Nikdo krom alchymistů, kteří jí přidávají do lektvarů o této rostlině moc neví. Báby kořenářky jí proklínají a vyhýbají se jí na sto honů. Jistě funguje jen v kombinaci s jinými

magickými přísadami. Nikdo však neví přesně jak. Jen opravdu bláznivý a nebo zoufalý alchymista ji zkusí použít.

### **Užití**

Není k jídlu ani k pití. Pokud vezmete dobytek na pastvu leprovek, chcípne. Stejně tak i lidé. Snad jako přísada v lektvaru či masti? Kdo ví.

### **Slovo závěrem**

Bylo to vyčerpávající, pokud jsi dočetl až jsem, si jistě hrdinou jako postavy ve tvých hrách. Za sebe mohu jen doufat, že se ti celé dobrodružství líbilo a že si jej zahraješ i se svojí družinou. Také bych se zde na konci rád omluvil za všechny chyby – ať už gramatické či překlepy. Ono, když po sobě člověk něco čte po několikáté, již si chyb nevšimne. Kdyby se mi podařilo sehnat korektora textu, bylo by to jiné. možná přišel ten pravý čas na poslední žádost – výše je uveden mail přímo na moji osobu, pokud narazíš na nějaké gramatické chyby a pošleš mi je, do další verze dobrodružství je opravím. Samozřejmě, pokud si projdeš celý dokument a pošleš mi seznam chyb k opravení, budeš uveden jako korektor textu.

Dobrodružství je vyhotoveno ve dvou kopiích – ve formátu html, který je umístěn na serveru DraciDoupe.cz a ve stahovatelném formátu pdf, který je ke stažení ze stránek RomiKovy družiny. Děkuji za přečtení tohoto dobrodružství.