

---

# **Dobrodružství "Divoký jezdec"**

***Vydání 0.1***

**Jan Hutař**

**11.03.2026**



<b>1 Shrnutí</b>	<b>3</b>
<b>2 Zadání úkolu</b>	<b>7</b>
<b>3 U myslivce</b>	<b>9</b>
<b>4 Dvě cesty k záchraně</b>	<b>11</b>
4.1 Cesta léku: Hledání přísady . . . . .	11
4.2 Cesta odpuštění: Hledání poutníků . . . . .	14
<b>5 Noční setkání</b>	<b>17</b>
5.1 Bledá kráska . . . . .	17
5.2 Pekelný pes . . . . .	17
<b>6 Závěr</b>	<b>19</b>
<b>7 Reference</b>	<b>21</b>
7.1 Časová linie . . . . .	21
7.2 Seznam postav . . . . .	22
7.3 Seznam monster . . . . .	22



Krátké strašidelné dobrodružství pro skupinku 2-4 začínajících hráčů.

Dobrodružství je postaveno na atmosféře, vyšetřování a morální volbě, s možností boje. Pravidla jsou záměrně volná, aby se dala snadno převést na jakýkoliv herní systém.

- **Téma:** Strašidelná atmosféra, pátrání, boj, puzzle
- **Prostředí:** Les u vesnice

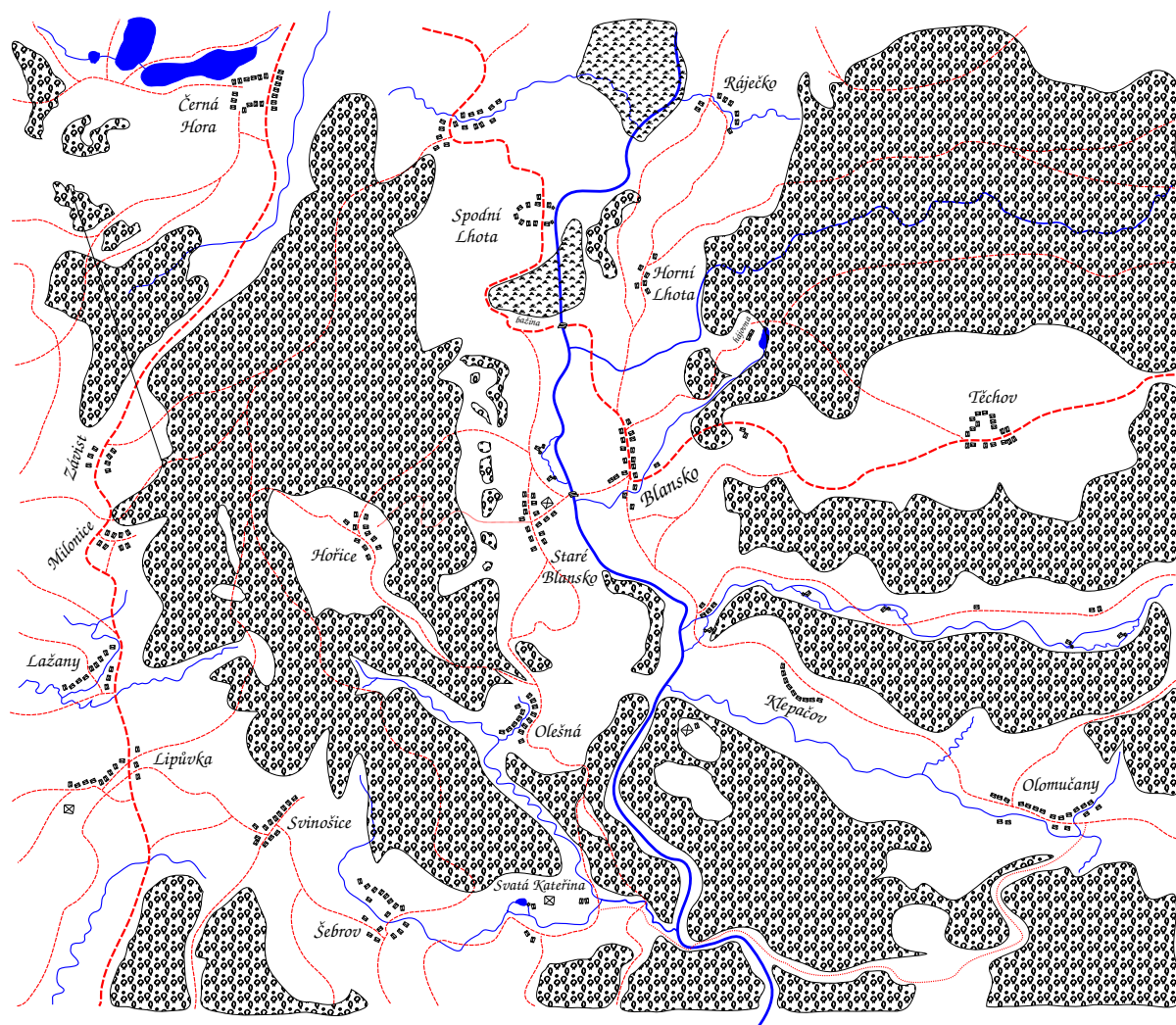
Odstavce uvozené textem „Popis pro hráče:“ lze hráčům bezpečně přečíst. Zbytek slouží jen potřebám vypravěče. Doporučujeme, aby si vypravěč text předem prošel, aby plně pochopil souvislosti a motivace postav. Dobrodružství se ideálně odehrává během jednoho večera a noci.



V odlehlém kraji, poblíž vesnice obklopené hlubokými lesy, žije nevrlý a krutý myslivec Joryn. Jeho jedinými společníky jsou jeho lovečtí psi. Příběh začíná jednoho chladného večera, kdy u jeho dveří zaklepe malá skupinka poutníků - starý Vít, jeho dcera Anežka a její nemocný synek Tomáš - a prosí o přístřeší před zimou. Joryn je surově odmítne a poštvne na ně psy, aby je zahnal.

Vít, v návalu bezmocného hněvu a strachu o rodinu, Joryna nevědomky prokleje. Není to žádný mág, ale síla jeho emoce probudila v kraji starou, spící magii. Od následujícího rána leží Joryn v těžkých horečkách, neschopen vnímat okolí. Kletba pomalu šíří i jeho psy, kteří trpí podobnými příznaky a jejich občasné vytí je čím dál tím méně zvířecí. Pokud se kletba nezlomí, Joryn a jeho psi se promění v pekelné bestie z pověsti o [Divokém jezdcí](#).

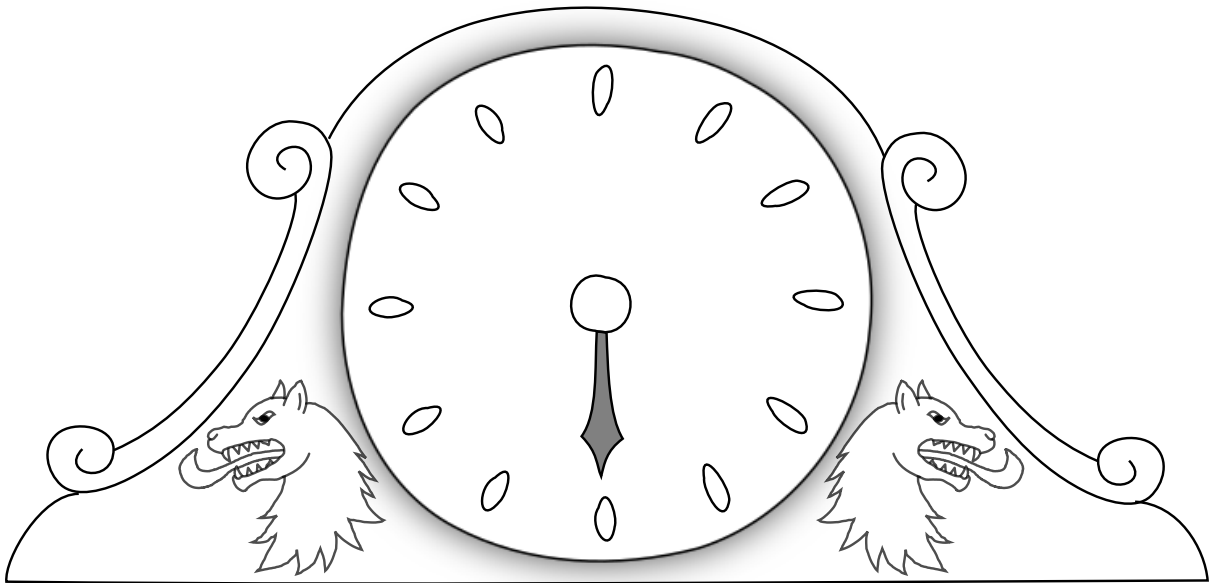
Družinku pošle do hájovny místní bylinkářka Radmila, aby zjistila, co se s myslivcem děje. Na místě najdou nemocného Joryna a vyděšenou hospodyni Martu. Pokud popíše myslivcovy příznaky bylinkářce, řekne jim, že to není obyčejná horečka, ale že to vypadá na usazující se prokletí.



Hrdinové mají dvě cesty k vyřešení situace:

1. **Cesta léku:** Mohou pro Radmilu sehnat vzácnou přísadu na silný lektvar proti uhranutí. Cesta za ním je zavede do nebezpečných míst kus za vesnicí, kde budou bloudit močalem a bojovat.
2. **Cesta odpuštění:** Mohou vypátrat ztracené poutníky a přesvědčit je, aby kletbu zrušili. To vyžaduje získávání informací a pochopení, že kletbu nelze zrušit pouhým příkazem, ale pouze upřímným aktem soucitu.

Čas hraje proti nim, protože s blížícím se rámem síla kletby roste a v lese se probouzejí i jiné podivné bytosti. Začínají v 18:00 večer a Joryn se dá zachránit do 6:00 ráno - uplynulý čas můžeš hráčům zakreslovat na tyto hodiny:





## Zadání úkolu

Dobrodružství začíná ve chvíli, kdy si postavy zavolá stará bylinkářka Radmila. Sama už je nemohoucí, a potřebuje tak někoho, kdo by se k nemocnému vydal místo ní.

### **i** Popis pro hráče: Bylinkářka zadává úkol

Stará bylinkářka Radmila, o jejíž záda se už léta opírá moudrost ale i únava, si vás k sobě zavolá. „Děti moje,“ začne pomalu, „mám starosti. Před polednem ke mně přiběhla hospodyně myslivce Joryna. Je prý těžce nemocen a neví o světě. Jeho hospodyně Marta je dobrá duše, ale je to ustrašená myška, tak kdo ví, co je na tom pravdy. Dojděte tam a podívejte se, jestli je myslivec v pořádku. Vemte mu tenhle lektvar proti horkosti, ale myslím že to stačit nebude. Něco se mi na tom nezdá.“



## U myslivce

Cesta k hájovně vede skrz les, který s přicházejícím večerem získává zlověstnou atmosféru.

### **i Popis pro hráče: Les cestou k myslivně**

Procházíte zšeřelým lesem. Koruny starých stromů zakrývají oblohu a jen občas skrze ně pronikne paprsek bledého měsíčního světla, který kreslí po zemi strašidelné obrazce. Je nepřirozené ticho, slyšíte jen praskání větviček pod vašimi nohama a vlastní zrychlený dech. Vzduch je chladný a voní tlejícím listím a vlhkou hlínou.

Když dorazí na místo, najdou usedlost a přilehlou ohradu se psy.

### **i Popis pro hráče: Myslivna a Joryn**

Když jí řeknete, že jdete od kořenářky, ustrašená hospodyně Marta vás uvede do pánovy jizby. V největší místnosti domu plápolá oheň v krbu a vrhá na stěny mihotavé stíny. Na stěnách visí trofeje zvířat s prázdnými skleněnými očima. Z rohu, od postele, se ozývá těžké, chraptivé dýchání a tiché vzlykání. Vedle postele stojí na stoličce večere, které se nikdo ani nedotkl.

Na lůžku leží mohutný muž. Očividně ho sužuje vysoká horečka. Tělo se občas prohne v křečích, zpoceně čelo se leskne ve světle ohně a z úst mu uniká tiché, nesrozumitelné mumlání: '... pryč odsud... bestie... moje hlava!'. Je úplně mimo sebe, ztracený ve vlastním horečnatém snu.

### **i Popis pro hráče: Psi v ohradě**

V přilehlé ohradě leží na zemi několik velkých loveckých psů. Neštěkají, ani se nehýbou. Jen leží na boku, zrychleně dýchají a jejich boky se rychle zvedají a klesají. Jejich oči jsou otevřené, ale prázdné a skelné. Panuje zde hrobové ticho, které působí mnohem zlověstněji než jakýkoliv štěkot. Vtom jeden z nich zvedne hlavu a místo štěkotu se z jeho hrdla vydere protáhlé, mrazivé zavytí, které zní spíš jako nářek zatracené duše než psí vytí. Hned poté zase apaticky klesne k zemi.

Postavy mohou promluvit s hospodyní Martou. Je vyděšená, ale pokud ji uklidní, svěří se jim.

**i Popis pro hráče: Rozhovor s hospodyní Martou**

„Pán... je přísný. Včera ráno přišli ti chudáci, žena s dítětem a starý otec. Prosili jen o trochu tepla ve stodole. Prý v tom dešti co byl prožili noc v lese. On na ně ale poštvál psy a hnal je pryč do deště. Křičel, ať táhnou a že jistě v lese pytláci. Utíkali támhle k Černému lesu. Chudák dítě tak kašlalo... ona ho tak pevně držela. V poledne pán lehl s horečkou a od té doby se to jenom zhoršuje. Je to boží trest, to je jasné!“

Pokud se ja Joryna ptají ve vesnici v hospodě:

**i Popis pro hráče: Štamgast o Jorynovi**

„Joryn? Ten si myslí, že mu patří celý les i s námi co tu žijeme ve vesnici. Všichni se mu snaží vyhýbat. Nedá se s ním normálně mluvit. Jednou na mě narazil když jsem sbíral šišky na topení a hnal mě palicí jako bych kradl v královské pokladnici. A navíc se povídá, že pytláci a prodává maso načerno. Jen k těm svým psům se chová hezky a ti ho taky poslechnou na slovo.“

## Dvě cesty k záchraně

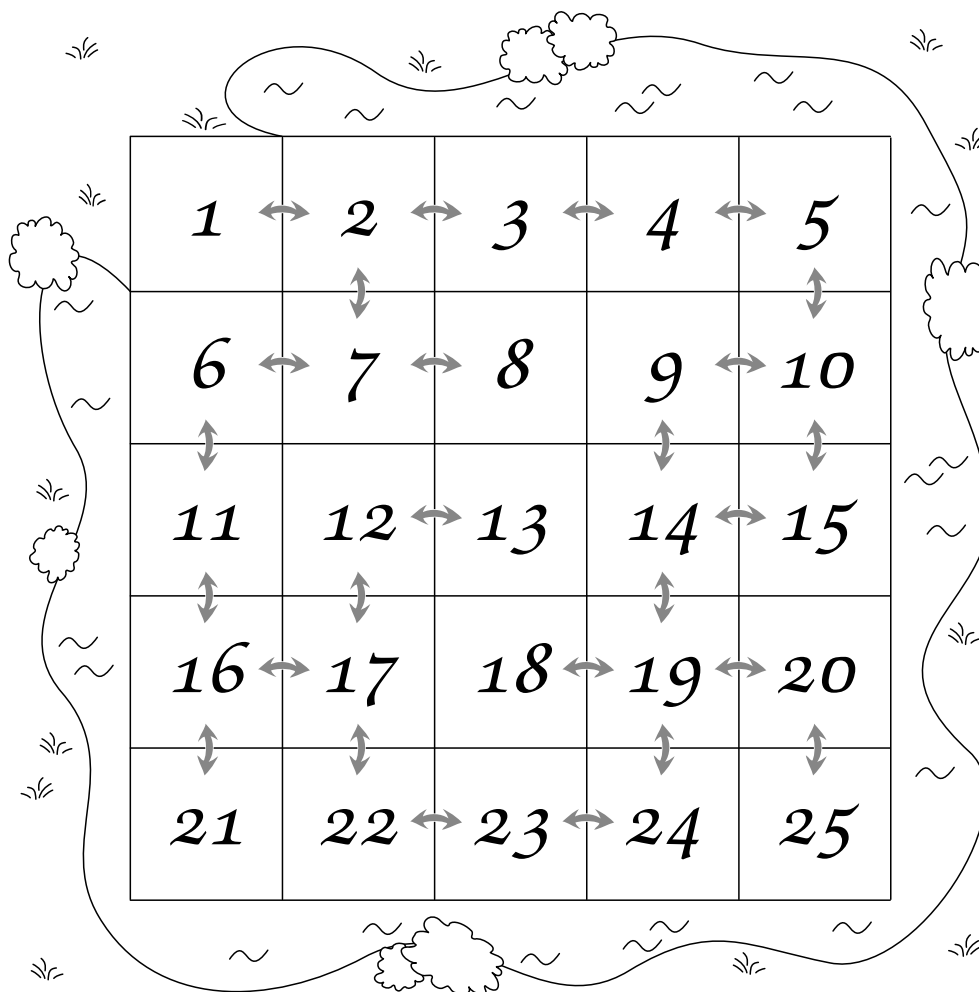
Po prvotním průzkumu se hrdinové musí rozhodnout. Buď se vrátí za Radmilou, která jim potvrdí, že jde o uhranutí a popíše potřebné přísady na lektvar, nebo se rovnou vydají hledat zahnané poutníky.

### 4.1 Cesta léku: Hledání přísady

Radmila jim vysvětlí, že potřebuje jednu vzácnou bylinu, aby uvařila lektvar. **Květy Tůňovky** najdou v srdci močálu, kam vedou jen zrádné a matoucí stezky (bludiště upraveno z [D&D Puzzles for Mazes and Labyrinths \(with free puzzle\)](#)).

Do močálu se vstupuje na políčku 1 a mapu hráči samozřejmě nedostanou, musí probloudit sami. Postavy se mohou pohybovat jen ve směrech uvedených v popisech čtverců (a naznačených v mapě). Popisy jednotlivých čtverců mapy viz popis pro hráče níže. Po chvíli bloudění si hráči jistě uvědomí, že si mohou zmapovat bludiště pomocí těch popisů. Pokud na to nepřijdou, budou se toulat močálem, dokud nenarazí na správné pole. Tím ale ztratí cenný čas.

Oznam hráčům, že každý krok v bludišti znamená třeba 10 minut herního času, času kterého myslivec Joryn nemá nazbyt. Sem si zapisuj čárku za každý krok který hráči udělají, ať jim to potom můžeš spočítat: ...



### **i Popis pro hráče: Močál kde kvete Tůňovka**

Dorazili jste k bažině, ke které vás poslala Radmila - někde v ní má kvést vzácná Tůňovka.

A opravdu, když se rozhlédnete, přímo ve středu močálu vidíte světle modré květy Tůňovky na dlouhých šlahounech přesně jak je bylinkářka popsala. Dostat se k nim ale nebude tak jednoduché. Radmila vás varovala, ať se pečlivě držíte nemnohých pěšinek, které bažinou procházejí. Dál se tedy můžete pohybovat pouze tam, kam vedou cesty. Začínáte v severo-západním rohu toho zrádného území,

1. Cesta se vine mezi tůňemi stojaté vody a vede na východ hlouběji do močálu.
2. Přijdete k menhiru, jehož stěny jsou ohlazené věky. Lze rozpoznat pouze symbol napůl zavřeného oka. Cesta vede na východ, západ a jih.
3. Stezka pokračuje na východ a na západ. Mnoho párů očí černých kosů se otočí vaším směrem. Opatrně vás pozorují ze svých posedů v rozložitém keři.
4. Západním a východním směrem se mezi ostružinám s nepříjemně ostrými trny vine stezka.
5. Cesta se tu zatáčí ze západu a na jih a kličkuje mezi velkými tůňemi. Z jedné tůně vyčuhuje zčernalý pahýl větve, který připomíná ruku tonoucího.
6. Cesta vede na východ a na jih. Na jejím rohu stojí shnilá a rozpadená chatrč. Je těžké uvěřit, že by si někdo vybral život zde.

7. Stezka vede na sever, východ a západ. Na křižovatce leží plochá, mechem porostlá kamenná deska.
8. Slepá ulička, odsud můžete pouze na západ. Nejenže zde končí cesta. Najdete zde také vybělené kosti jakéhosi většího zvířete, které se muselo ztratit v tomto močálu.
9. V tomto ohybu cesty vedoucí na jih a východ najdete hromadu kamení. Někdo ji tu musel navršit, ale žádný důvod vás nenapadá.
10. Cesta zde vede na sever, jih a západ. Je pevnější než na většině míst a několik teplých kamenů nabízí příležitost k odpočinku.
11. Zde cesta vede na sever a jih podél mělké tůně. V ní jsou nastraženy pasti na ryby, ale když se podíváte blíže, jsou už děravé a prázdné.
12. Východním a jižním směrem vede stezka skrze husté rákosí které tiše šustí ve větru.
13. Konečně jste v cíli a květy tůňovky máte na dosah, ale co to? Když procházíte vysokou trávou a přeskakujete kaluže kalné vody, klidná hladina vedle vás se náhle rozvíří. Z kalné louže se bez varování vymrští masivní, bahnem pokryté tělo obrovského hada. S tichým zasyčením se ovine kolem krku jednoho z vás a začne táhnout pod vodu. Je to **bažinný škrtič**, potěšený tím jak velká kořist mu přišla přímo do rajónu.
14. Procházíte křižovatkou s cestami na sever, jih a východ. Přidali jste do kroku, protože na vás dělají nálety mračna komárů.
15. Zde se stezka vine na sever a na západ mezi pahýly několika mrtvých stromů.
16. Uprostřed křižovatký, kde cesta vede na sever, jih a východ, chvíli posloucháte tukajícího datla.
17. Jdete po naplaveném kamení a hrubém písku. Až na několik trsů trávy na této křižovatkce s cestami na sever, jih a západ téměř nic neroste.
18. Cestička končí na malém kulatém kopečku. Vrátit se musíte směrem na východ.
19. Na této křižovatce se můžete vydat všemi čtyřmi směry. Roste tu rozložitý vrbový keř a cesty vedou skrz něj.
20. V tomto ohybu stezky vedoucí na západ a jih najdete stopu tlapy něčeho, co je... větší než vy.
21. Cesta končí na kruhovém paloučku s několika kostmi zvířat. Vrátit se můžete směrem na sever.
22. Další ohyb cesty, tentokrát vedoucí na sever a východ. Když procházíte, zdraví vás kvákající žáby.
23. Zde se cesta táhne na východ a na západ. Občas je pod hladinou vody a tak skáčete a snažíte se co nejméně namočit.
24. V tomto ohybu cesty vedoucí na sever a západ je zápach hniloby ohromující.
25. Cesta končí mezi keři. Musíte se vrátit na sever.

Popis bažinného škrtiče viz kapitola „Seznam monster“. Pokud nad ním zvítězí, natrhat květy a vymotat se z bažiny už bude jednoduché.

Popis bažinného škrtiče viz kapitola Seznam monster.

Pokud se družinice ingredienci podaří získat, bylinkářka Radmila se pustí do náročné přípravy lektvaru. Vaření bude trvat dlouho, takže se družinka vydá k myslivci až v noci.

## 4.2 Cesta odpuštění: Hledání poutníků

Tato cesta vyžaduje spíše důvtip a empatii.

1. **Výchozí bod:** Hospodyně Marta jim řekla, že Joryn hnal poutníky od myslivny směrem k **Černému lesu**.
2. **První stopa:** Po cestě k lesu si pozorná postava (*zkouška na INT (+ Prohnanost) 5*) všimne v blátě zapadlé malé vyřezávané píšťalky ve tvaru ptáčka. Je to hračka malého Tomáše.
3. **Svědectví:** V lese narazí na chatrč starého uhlíře. Když se vyptávají, vzpomene si. „*Ano, viděl jsem je. Vyděšení k smrti a ani si mě nevšimli.*“ *Stařec mávl rukou směrem ke starému brodu. Asi chtěli jít do Těchova.*“
4. **Cesta do Těchova:** Cestou si možná všimnou stop v blátě či vstupu do jeskyně ukrytého v křoví (*zkouška na INT (+ Pohyb) 6*).

Pokud ji minou a dorazí až do Těchova, mohou tam zjistit, že poutníci se tam neobjevili, a snad se vydají zpět hledat lépe. Zkouška teď má obtížnost už jenom 5 a při každém dalším pokusu se její obtížnost snižuje. Každá cesta od uhlířova domu do Těchova nebo zpět je ale stojí alespoň půl hodiny.

Pokud mají píšťalku a při hledání zapískají, možná uslyší Tomášův vzdálený kašel který k nim donese ozvěna. To je navede k jeskyni.

5. **Průzkum jeskyně:**

### **i** Popis pro hráče: Jeskyně za křovím

Porost hustého křoví a mladých stromků zakrývá temnou díru ve skále nad kterou byste normálně jen mávli rukou. Pak si ale všimnete několika zlámaných větviček kolem úzkého průchodu. Protáhnete se dovnitř a rozhlížíte se. Uvnitř jeskyně je vlhko a chladno. Prostora se větví do tří tmavých chodeb. Zvolte, kudy si myslíte, že se vydali uprchlíci. Stopy na kamenité zemi nejsou vidět a tak se řídte instinktem a tím, co by si vybrali vyčerpaní lidé s dítětem.

- *První chodba (vlevo):* Z hloubi chodby se ozývá tlumený, dunivý hluk.
- *Druhá chodba (uprostřed):* Před chodbou je na zemi velká kaluž stojaté, nazelenalé vody, která nepříjemně páchne. Stěny se lesknou něčím vlhkým a chodba pokračuje stále dále.
- *Třetí chodba (vpravo):* Tato chodba se zdá být prašná a chladná. Do vzduchu se při každém kroku zvedá obláček prachu.

Stopování v kamenité jeskyni je obtížné, ale ne nemožné (*zkouška na INT (+ Pohyb) 8*). Pokud někdo uspěje, zjistí neurčité stopy vedoucí do třetí chodby.

Pokud se družina vydá první chodbou, nezapomeň zjistit v jakém jdou pořadí. Prvnímu hrozí uklouznutí a pád do podzemní řeky (*zkouška na OBR (+ Pohyb) 3 pokud mají světlo, jinak 5*). Při neúspěchu se pořádně vykoupe v ledové vodě a přichází o 1 život.

**i Popis pro hráče: Vydali se první chodbou**

Našlapujete jeden za druhým a hluk který jste zaslechli už dříve je stále hlasitější. Cesta se po pár metrech náhle láme v prudký, kluzký sráz, pod kterým burácí dravá podzemní řeka.

Pokud se družina vydá druhou chodbou, narazí na **mech hnědý** (viz popis v kapitole „Seznam monster“).

**i Popis pro hráče: Vydali se druhou chodbou**

Chodba se svažuje do zatopené, bahnitě propasti. V hlubokém bahně se špatně pohybuje, každý krok je namáhavý a pomalý. Jak postupujete, stěny jsou pokryté stále silnější vrstvou slizu. V jedné z prostornějších místností se zastavíte a všimnete si souvislého porostu jakéhosi hnědého mechu na stropě. Na okamžik se na něj nedůvěřivě zahledíte, ale pak se naráz všechno děje velmi rychle. Velká masa hnědého mechu padá na jednoho z vás a začíná boj o přežití. Právě jste potkali dvoumetrový **mech hnědý**.

Poslední, třetí chodba je ta správná a družinka konečně nachází poutníky které Joryn a jeho psi vyhnali od myslivny - starý Vít, jeho dcera Anežka a její nemocný synek Tomáš:

**i Popis pro hráče: Vydali se třetí chodbou**

Tato chodba vás po chvíli dovede do malé prostory kde se choulí promrzlá rodina. Skryli se tu před deštěm, před psi a před veškerou nespravedlností světa. Tulí se k sobě a koukají na vás odevzdanýma očima, jako by už neměli sílu potýkat se dalším problémem.

6. **Získání odpuštění:** Poutníci jsou vyděšení a nedůvěřiví. Počáteční zaražené ticho přerušuje jen Tomášovo nemocné sýpání a občasný záchvat kašle. Vyděšení poutníci si možná myslí, že družinku posílá Joryn? Možná, že jsou to lapkové, kteří si přišli vzít jejich životy a těch pár zbývajících měďáků? Hrdinové je musí přesvědčit o svých dobrých úmyslech. Pomůže, pokud nabídnou jídlo nebo pokud postava se znalostí léčitelství pomůže nemocnému Tomášovi.

Vít netuší, že Joryna proklel. Kletba zrozená z tak silného vzteku a bezmoci jaký zážil může být zrušena jen **upřímným aktem soucitu**. Nestací jen říct „odpouštím“. Vít musí Jorynovi skutečně popřát uzdravení. Toho lze dosáhnout, když mu hrdinové pomohou a on pocítí vděk a úlevu, která přebije jeho hněv.



## Noční setkání

### 5.1 Bledá kráska

Když se družinka pohybuje lesem kolem půlnoci, může narazit na podivné zjevení.

#### **i Popis pro hráče: Setkání s bledou kráskou**

Zpoza stromů před vámi tiše vykročí postava. Je to mladá, nadpozemsky krásná dívka s vlasy bílými jako sníh, oděná do jednoduchých bílých šatů. Bosýma nohama neslyšně našlapuje po mechu. Zastaví se, upře na vás své velké, smutné oči a začne si prozpěvovat tichou, tesknou melodii beze slov.

Pokusí se dočasně oblouznit mužské postavy ve skupince a pokud na ni nikdo nezaútočí za chvíli odejde, ale pokud bude napadena, stává se nebezpečnou protivnicí. Konkrétně viz její popis v kapitole Seznam monster.

### 5.2 Pekelný pes

Může se také stát, že družinka narazí na prvního přeměněného psa myslivce Joryna. Možná u něj kletba postupovala rychleji? Utekl z výběhu, a protože se potuluje kolem hájovny, narazil na naše dobrodruhy.

#### **i Popis pro hráče: Setkání s pekelným psem**

Z hlubokého stínu mezi stromy slyšíte hrdelní zavrčení. Ve zlé předtuče se vám zjeví vlasy na zátylku. Ze stínu se pomalu vyloupne obrys velkého zvířete, ale není to obyčejný vlk ani pes. Jeho postava se nepřirozeně vlní, jako by byla utkaná z čisté tmy a kouře. Jediné, co na něm lze rozeznat jsou dvě rudě žhnoucí oči, které se na vás upírají s chladnou, nepřirozenou nenávistí.

Pes je ve tmě nebo nedostatečném osvětlení téměř nezranitelný a zbraně jím prochází jako stínem. Družince, která o tom nemá ponětí, by se hodil nějaký náznak. Stejně nám jde jen o atmosféru, ne o to házet na družinku ta nejsilnější monstra, jaká vymyslíme. Takže se třeba může stát toto:

**i Popis pro hráče: Boj s pekelným psem**

Odhodlaně zaútočíte, ale váš povedený úder projede tělem bestie jako by byla z kouře. Necítíte žádný odpor, žádný náraz, jen chladný závan prázdnoty. Stvůra ani nezavrávorá. V tom ale celou scénu skrze řídké větve lesního příkrovu osvítlí měsíc v úplňku - to mrak právě uvolnil lunu ze svého temného sevření. Všimnete si, že v místech, kam světlo dopadá, se temné tělo stvůry na okamžik stává hmotnějším a snad i zranitelnějším. Zdá se, že tma je její spojenec a světlo vaše jediná naděje.

**i Popis pro hráče: Úspěch**

Ať už podáte Jorynovi lektvar nebo Vítovo odpuštění najde svůj cíl, výsledek je okamžitý. Křeče v myslivcově těle ustanou a jeho dech se zklidní. Otevře oči, zmateně se rozhlédne a poprvé po dlouhých hodinách promluví sice ještě roztřeseným, ale jasným hlasem: „Co... co se stalo?“. Když vás uvidí, zamračí se, ale v jeho pohledu není síla. „Co tu chcete?“ vyštěkne. Pak se ale jeho pohled stočí k misce vystydlé polévky u postele. „Marta mi nechala jídlo,“ zamumlá a chvíli vzpomíná. Pak, aniž by se na vás podíval, zamumlá: „...a co ti poutníci...?“. Zatřese hlavou a podívá se na vás, jako by zapomněl, že tam jste. Roztěkaně hrábne do kapsy a hodí po vás pár mincí: „tak co tu ještě děláte, vypadněte!“. Ten krátký záblesk starosti v jeho hlase naznačuje, že tato noc ho možná přece jen změnila a tak seberete mince a odcházíte. I venku psi klidně oddychují, jejich vytí je pryč. Unaveně leží a vylizují prázdné misky. Když procházíte kolem, ani k vám nezvednou oči.

Hráči získají 5 stříbrných od Joryna, ale kořenářka má své páky a nenechá se lehce odbít. Po několika dnech přinese rychtář tři zlatáky a omluvu. Radmila si nechá jeden a dva vám přistanou ve váčku.

**i Popis pro hráče: Neúspěch**

S prvními paprsky úsvitu se z hájovny ozve poslední, srdcervoucí výkřik, který ale náhle utichne. Když se odvážíte nahlédnout dovnitř, postel je prázdná a okno do lesa rozbité. Ve stejnou chvíli uslyšíte od psího kotce praskot dřeva a hrůzostrašné vrčení. Už to nejsou psí zvuky ani vzdáleně. Z ohrady vyrazí tři obrovské, tmavé bestie s rudě žhnoucíma očima a s pekelným řevem zmizí v lese. Legenda o Divokém jezdcí a jeho smečce právě ožila. Nezachránili jste Joryna a stvořili jste novou noční můru pro celý kraj.



## 7.1 Časová linie

Časová linie, jak jsem si ji představoval (hraní by mělo mít spád a hráči by měli cítit naléhavost):

- Den 1, ráno: Skupinka poutníků po studené a mokré noci v lese narazí na myslivnu a žádají o přístřeší, ale Joryn je krutě vyžene. Byla to poslední kapka osud či hvozd kvůli naštvaným slovům Víta, jednoho z poutníků, spustí proces myslivcova prokletí. Kletbě bude trvat 24 hodin než nabude plné účinnosti.
- Den 1, poledne: Myslivec Joryn uléhá s těžkou horečkou a stává se netečným. Jeho hospodyně vyráží do vesnice ke kořenářce pro pomoc. Jorynovi lovečtí psi jsou postiženi podobně, občas je slyšet jejich vytí, které už ale má k psímu vytí daleko.
- Den 1, podvečer: Kořenářka Radmila požádá naše dobrodruhy o pomoc s ošetřením myslivce a oni vyráží do myslivny na průzkum.
  - Družinka vyráží v 18:00 při západu slunce. Začínajícím dobrodruhům možná stojí za to naznačit, že se budou hodit nějaké louče nebo lampa.
  - Cesta do myslivny trvá skoro hodinu, takže u myslivny v 19:00.
- Den 1, večer: Buď se vrátili ke kořenářce a ta jim vysvětlila že jde o probíhající proces prokletí, nebo to pochopili sami.
  - Cesta zpět ke kořenářce trvá hodinu, takže už máme 20:00 a dobrodružství teprve začalo.
- Den 1, večer:
  - **Buď** díky informacím od hospodyně Marty mají stopu na poutníky a vyrazí je hledat, pokusí se jim pomoci a přesvědčit je aby myslivci odpustili a zastavili tak kletbu.
    - \* Vystopovat poutníky, i když se skrývat nesnažili, bude trvat aspoň dvě hodiny, takže jsme na 22:00.
    - \* Pak je povedou do vesnice, takže další hodina a 23:00.
  - **Nebo** se s kořenářkou dohodnou na výrobě lektvaru a proto musí získat potřebné ingredience.
    - \* Průchod bludištěm, jeden krok 10 minut, takže třeba dvě hodiny. Takže 22:00.
    - \* Příprava lektvaru: jedna hodina, takže jsme na 23:00.

- Den 1, noc: Noční setkání s bledou kráskou, možná při doprovázení poutníků do vesnice nebo když jdou za myslivcem (buď aby zkontrolovali jestli odpuštění zabralo, nebo aby mu dali lektvar).
  - Cesta k Jorynovi je další hodina. Půlnoc.
- Den 2, ráno: Pokud se jim podařilo myslivci pomoci, ten se probere a dostávají odměnu, pokud ne, máme zaděláno na noční přízrak v těchto končinách.

## 7.2 Seznam postav

- Bylinkářka Radmila - zadává úkol a může připravit léčivý lektvar.
- Myslivec Joryn - hrubián který od svých dveří odežene skupinku poutníků.
- Hospodyně Marta - Jorynova hospodyně která přijde prosit Radmilu o pomoc.
- Vít, jeho dcera Anežka a její nemocný synek Tomáš - poutníci kteří prosili o pomoc a na Joryna nevědomky seslali kletbu.

## 7.3 Seznam monster

### Bažinný škrtič (zvire, level 2)

Tabulka 1: Vlastnosti Bažinný škrtič

SÍL	OBR	INT	CHAR	zdraví	magie
1	2	-2	-2	20	5

- Výskyt: Bažina
- Vzhled: Obrovský hnědý had plížící se bažinami. Má 3 metry na délku a je širší než mužské stehno.
- Inventář:
- Mechanika: Dokáže se z nenadání vymrštit z nějaké kaluže nebo z úkrytu ve vysoké trávě na krk či tělo, pevně ovinout a začít dusit. Skok a ovinutí cíle je úspěšné pokud cíl neuspěje ve zkoušce na OBR 5. Při dušení obět každé kolo ztrácí jeden život a podaří se jí vyklouznout pokud uspěje ve zkoušce na SÍL 5.
- Útoky:
  - Omráčení ocasem: 1
- Obrana:
  - Silná kůže: 1

### Bledá kráska (duch, level 3)

Tabulka 2: Vlastnosti Bledá kráska

SÍL	OBR	INT	CHAR	zdraví	magie
-1	1	-1	3	15	15

- Výskyt: Les

- Vzhled: Je to mladá, nadpozemsky krásná dívka s líbeznou tváří a vlasy bílými jako sníh, oděná do jednoduchých bílých šatů. Bosýma nohama neslyšně našlapuje po mechu. Nebo se snad jenom vznáší?
- Inventář:
- Mechanika: Jde si svou cestou a pokud na ni nikdo nezaútočí, nebude útočit ani ona. Pokusí se ale oblouznit mužské postavy vaší družinky: upře na ně smutné oči a začne si propěvovat tichou, tesknou melodií beze slov. Cíl musí hodit na zkoušku INT 5 a při neúspěchu jsou oblouzněni - zastaví se a jen zamilovaně zírají, neschopni akce, dokud kráska nezmizí nebo nejsou zraněni. Pokud je ale napadena, její tvář se změzí v hrůznou masku s jehlovitými zuby a vrhne se do boje jako krvelačná bestie.
- Útoky:
  - Zuby a drápy: 2
- Obrana:

### Mech hnědý (rostlina, level 2)

Tabulka 3: Vlastnosti Mech hnědý

SÍL	OBR	INT	CHAR	zdraví	magie
-2	0	-3	-3	20	1

- Výskyt: Jeskyně
- Vzhled: Na stropě chodby roste jakýsi hnědý mech. Nejsou to žádné malé ostrůvky uchycené na příhodných místech jak byste normálně čekali, ale velký souvislý porost. Leskne se, protože je celý obalený stejným slizem jaký vidíte na stěnách kolem.
- Inventář:
- Mechanika: Vypadá jako souvislý porost hnědého mechu rostoucího na stropě vlhkých podzemních chodeb. Vylučuje sliz kterým jsou pokryté stěny v jeho okolí a on sám. Používá ho, aby se mohl pohybovat což ale dělá jen velmi vzácně a pomalu. Klidně týdny vyčkává na stropě a teprve pokud ucítí pohyb, padá na nebohou kysu či dobrodruha. Při pádu se pokusí běžným útokem způsobit zranění a pak už svou oběť jen pevně omotá a snaží se ji udusit. V případě úspěchu ji pak několik dnů tráví a roste na ní. Když už zbydou jen kosti, pomalým vlnivým pohybem se přesun zpět na strop chodby.

Pokud se mu daří roste. Level 1 znamená velikost asi 1m2 a 10 životů, lvl 2 je 2m2 a 20 životů a tak dále.

Pokud zaútočí na dobrodruha, v prvním kole provede tradiční útok (viz síla útoku při pádu). Pak se ale bude snažit svou oběť zadusit. Vykroutit se z jeho slizkého sevření je zkouška **SÍL 2 + 2 \* lvl: nic/vykrouť se**. Každé kolo kdy je postava uvězněna, přichází o dva životy. Vytáhnout oběť se může pokusit i kdokoli jiný z družinky, je to stejná past. Mech je ale citlivý na zranění ohněm, mrazem či kouzly.

- Útoky:
  - Útok při pádu: 5
- Obrana:
  - Proti fyzickým útokům: 4
  - Proti ohni: -2
  - Proti kouzlům: -2

### Pekelný pes (duch, level 2)

Tabulka 4: Vlastnosti Pekelný pes

SÍL	OBR	INT	CHAR	zdraví	magie
1	1	-1	-2	20	5

- Výskyt: Les
- Vzhled: Dvakrát větší než normální pes, červené zářící oči a velké vyceněné zuby.
- Inventář:
- Mechanika: Solidně zranitelní jsou jen kouzly nebo pokud na ně dopadá světlo. Třeba blízká pochodeň nebo odražené světlo měsíce v úplňku, hvězdy jsou málo. Potkáte je ale jen v noci, takže je potřeba taktizovat.
- Útoky:
  - Zuby a drápy: 2
- Obrana:
  - Ve tmě proti fyzickým zbraním: 7
  - Na světle nebo proti kouzlům: -1