

---

# **Dobrodružství "Dědictví zlomeného kola"**

*Vydání 0.1*

**Jan Hutař**

**11.03.2026**



<b>1 Úvod pro Pána jeskyně (DM)</b>	<b>3</b>
<b>2 Zápletka: Exekuce na pastvině</b>	<b>5</b>
<b>3 Průzkum pily (Atmosféra a vtáhnutí)</b>	<b>7</b>
<b>4 Hádanka: Mechanické srdce</b>	<b>9</b>
<b>5 Komplikace: Nečekaný nájemník</b>	<b>11</b>
<b>6 Vyvrcholení: Noc u porodu</b>	<b>13</b>
<b>7 Statistiky a Odměna</b>	<b>15</b>
7.1 Klisna Hvězda (Jezdecký kůň) . . . . .	15
7.2 Odměna pro postavy: . . . . .	15
7.3 Proč je toto dobrodružství poutavé: . . . . .	15



Civilní detektivní dobrodružství pro postavy na 1.-3. úrovni

- **Délka:** 3-4 hodiny
- **Hlavní téma:** Staré křivdy, mechanický rébus, záchrana zvířete
- **Odměna:** Březí klisna **Hvězda** (pokud hráči uspějí včas)



## Úvod pro Pána jeskyně (DM)

Starý provozovatel malé pily **Havel** zemřel a odkázal svou pilu své vnučce **Elišce**. Eliška je chudá děvečka, která miluje koně a zdělila i Havlovu milovanou klisnu Hvězdu. Problém je, že pila je „prokletá“. Kolo se netočí, zevnitř se ozývají rány a místní věří, že Havel tam ukryl poklad, který hlídá duch. Eliška nemá peníze na opravu a hrozí jí, že přijde o pilu i o Hvězdu, kterou chce místní bohatý řezník **Mastný** zabavit za dluhy. Havel se zadlužil u řezníka Mastného, když stavěl pilu, a dluh nebyl nikdy splacen. **Pravda:** V pile žádný duch není. Havel byl mistr mechanik a do soukolí pily zabudoval **bezpečnostní mechanismus (hádanku)**, aby ochránil své celoživotní úspory. Kvůli zaseknutému mechanismu se pila netočí a uvnitř „straší“ mechanické pasti.



## Zápletka: Exekuce na pastvině

Postavy přicházejí k vesnici a vidí u ohrady emotivní scénu. ... admonition:: Popis pro hráče:  
Exekuce na pastvině

Na okraji cesty stojí mladá žena v prostých šatech a objímá kolem krku nádhernou, mohutnou klisnu s bílou lysinou. Před nimi stojí tlustý muž v drahém kabátě se dvěma hromotluky. „Už dost těch slz, Eliško,“ říká muž a poklepává hůlkou o dlan. „Tvůj dědek mi dlužil padesát zlatek za obilí. Buď mi ty peníze dáš do zítřejšího rána, nebo si tuhle kobytku odvedu na jatka. Beztak je březí, bude z ní aspoň dost masa pro celou vesnici.“ Eliška prosí postavy o pomoc. Věří, že dědeček peníze měl, ale ukryl je v pile. Klisna Hvězda je v posledním stádiu březosti - stres z odvedení by mohl zabít ji i hříbě.



## Průzkum pily (Atmosféra a vtáhnutí)

Pila stojí nad divokým potokem. Kolo je zaseknuté, voda přes něj jen nečinně protéká. **Tipy pro vtáhnutí hráčů:**

- **Smysly:** Popiš vůni starého dřeva, prachu a vlhkého dřeva.
- **Napětí:** Pila občas „sténá“ (skřípání dřeva o dřevo), což zní jako lidský hlas.

**Uvnitř pily:** Pilařská místnost je plná prachu. Na stěnách jsou podivné rytiny: **Slunce, Měsíc a Hvězdy**. Soukolí je složité a vypadá jinak než v běžných pilách.



## Hádanka: Mechanické srdce

Aby hráči našli poklad a zprovoznili pilu, musí vyřešit rébus, který Havel zanechal. Na hlavním hřídeli jsou tři dřevěná kola s otvory, do kterých se dají zasunout dubové kolíky (leží roztroušené po zemi). **Hádanka v rytině na zdi:** „Když slunce zapadá, měsíc se probudí. Když hvězdy tančí, řeka se uklidní. Jen ten, kdo spojí nebe s vodou, najde cestu pod podlahou.“ **Mechanismus (Puzzle):** Hráči musí umístit tři kolíky do správných pozic v soukolí:

1. **Sluneční kolo:** Má 12 otvorů. Kolík musí být na pozici **VI** (západ slunce).
2. **Měsíční kolo:** Má 28 otvorů (fáze měsíce). Kolík musí být na pozici **0** (novoluní - měsíc se „probouzí“).
3. **Hvězdné kolo:** Musí se jím otočit proti směru hodinových ručiček.

### Zkoušky:

- **Pátrání (Investigation DC 13):** Hráči si všimnou, že některé otvory jsou opotřebovanější než jiné.
- **Historie/Věda (DC 12):** Postava si vzpomene na staré zvyky nebo astronomické cykly.

**Co se stane:** Jakmile jsou kolíky správně, soukolí s hlasitým *KLAP* zapadne. Kolo venku se s trhnutím roztočí a v podlaze se odklopí tajné víko.



## Komplikace: Nečekaný nájemník

V podzemní prostře se neusídlil duch, ale **Obří jezevec** (nebo rodinka krys), který se tam prokousal. Hráči musí zvíře vyhnat (nebo porazit), aby se dostali k truhle. **V truhle je:**

- 60 zlatých (přesně na zaplacení dluhu a opravu pily).
- Havlův deník, kde píše: „*Pro mou Elišku, aby se o Hvězdu mohla postarat tak, jako ona o mě.*“



## Vyvrcholení: Noc u porodu

Když hráči přinesou peníze, řezník Mastný se snaží kličkovat („Přišli jste pozdě! Úroky vzrostly!“). Postavy musí použít diplomacii nebo zastrašování. **Zlomový moment:** Uprostřed hádky s řezníkem začne Hvězda rodit. Eliška je v šoku. Hráči musí pomoci.

- **Lékařství (Medicine DC 12):** Pomoc s porodem.
- **Zacházení se zvířaty (Animal Handling DC 13):** Uklidnění klisny.

**Výsledek:** Pokud hráči uspějí, narodí se zdravé hříbě (vypadá přesně jako Hvězda, ale má čtyři bílé „ponožky“). Eliška z vděčnosti a proto, že ví, že se o koně na dobrodružných cestách postarají lépe, věnuje postávám Hvězdu (i s hříbětem, které zatím musí zůstat u matky).



## 7.1 Klisna Hvězda (Jezdecký kůň)

*Je to mírné, zkušené zvíře, které se nebojí ani hluku bitvy.*

- **Schopnost: Mateřský instinkt** - Pokud je postava v bezvědomí poblíž Hvězdy, klisna ji bude bránit (odkopne nepřítele, který se přiblíží).

## 7.2 Odměna pro postavy:

1. **Hvězda:** Věrný kůň (klisna).
2. **Hříbě:** Bude připraveno k výcviku za 2 roky (investice do budoucna).
3. **Doživotní přátelství:** Eliška bude v pile vždy zpracovávat dřevo pro družinu zdarma a nabídne jim bezpečný úkryt.

## 7.3 Proč je toto dobrodružství poutavé:

1. **Jasný padouch:** Řezník Mastný je typ postavy, kterou hráči budou nenávidět od první minuty.
2. **Časový tlak:** Zítřejší ráno a probíhající porod vytvářejí napětí.
3. **Interaktivní hádka:** Hráči musí fyzicky (v popisu) manipulovat s mechanismem pily.
4. **Emocionální kotva:** Záchrana rodičího koně je něco, co si hráči zapamatují víc než zabití desátého goblina.