
Dobrodružství "Válka o křivou mez"

Vydání 0.1

Jan Hutař

11.03.2026

1 Úvod pro Pána jeskyně (DM)	3
2 Zápletka: Hnůj a vidle	5
3 Vyšetřování na statcích	7
3.1 Statek U Hroudů (Ovce a tradice)	7
3.2 Statek U Křoupalů (Obilí a pokrok)	7
4 Noční hlídka (Jádro problému)	9
4.1 22:00 - Milenci	9
4.2 01:00 - Rarášek útočí	9
5 Rozuzlení	11
6 Statistiky (Pro Náš Dračák)	13
6.1 Rozzuřený Sedlák (Hrouda i Křoupal)	13
6.2 Škleb (Rarášek / Boggle)	13
7 Odměna	15

Civilní dobrodružství pro postavy na 1.-3. úrovni

- **Délka:** 2-3 hodiny
- **Téma:** Vyšetřování, sociální konflikt, rodinné drama
- **Prostředí:** Dva sousedící statky na okraji vesnice

Úvod pro Pána jeskyně (DM)

Sedlák **Vojtěch Hrouda** a sedlák **Bohouš Křoupal** jsou sousedé už 40 let. Nenávidí se. Hrouda je konzervativní chovatel ovcí, Křoupal je „moderní“ **pěstitel obilí** a vynálezce. Jejich pole odděluje starý hraniční kámen. Před třemi dny se kámen v noci pohnul o dva metry do pole pana Hroudy. Hrouda obvinil Křoupala z krádeže půdy. Křoupal obvinil Hroudu, že kámen posunul sám, aby ho mohl falešně obvinít. **Skutečná pravda:**

1. Kámen neposunul ani jeden z nich. Pod kamenem se probudil **Rarášek (Boggle/Sprite)** jménem **Škleb**, kterého probudil nesnesitelný rámus Křoupalova nového **mláticího stroje**. Škleb se baví tím, že spor eskaluje.

Zápletka: Hněj a vidle

Dobrodružství začíná přímo uprostřed hádky na návsi. Rychtář (starosta) prosí postavy o zásah, protože místní strážný má dovolenou (nebo se prostě bojí Hroudovy manželky). .. admonition:: Popis pro hráče: Hněj a vidle

Uprostřed návsi je pozdvižení. Dva rudí, zpocení muži na sebe křičí tak, že plaší slepice. První, v kožené vestě (Hrouda), hrozí sukovicí: „Ještě jednou ten tvůj pekelný stroj začne mlátit u mého plotu, tak ti to pole zapálím!“ Druhý, v zaprášené zástěře (Křoupal), mává papírem: „To je pokrok, ty zpátečníku! Potřebuju místo pro novou odrůdu pšenice! A ten kámen vrať, kdes ho vzal, nebo na tebe pošlu geometra z města!“ Kolem létají urážky jako „slaměný strašáku“, „ovčí dechu“ a „zloději hlíny“. Rychtář slíbí postavám **nocleh a snídani zdarma** v místním hostinci a **10 zlatých**, pokud spor vyřeší dřív, než dojde na vidle.

Vyšetřování na statcích

Hráči by měli navštívit oba statky. Každý sedlák jim poví svou verzi a ukáže „důkazy“.

3.1 Statek U Hroudů (Ovce a tradice)

- **Atmosféra:** Starý, dřevěný statek, všude voní seno a ovčí vlna.
- **Hroudova verze:** „Křoupal mi v noci posouvá kámen, aby měl víc místa pro ty svoje nekonečné lány. A navíc mi očaroval ovce! Ráno měly svázané ocase!“
- **Důkaz:** Ukáže hraniční kámen. Kolem něj je **podivný černý sliz**. (Hrouda tvrdí, že je to mazivo z Křoupalovy mlátičky).
- **Indicie (Příroda/Nature DC 12):** Sliz není olej. Je to *ektoplasma* - výměšek zlomyslných víl.

3.2 Statek U Křoupalů (Obilí a pokrok)

- **Atmosféra:** Všude trubky, ozubená kola, vysoká síla a prototypy automatických kos.
- **Křoupalova verze:** „Hrouda mi závidí. V noci mi chodí na pole a dělá naschvály. Včera mi obarvil nejlepší část úrody na modro!“
- **Důkaz:** Klasy pšenice u plotu jsou skutečně jasně modré. Barva jde ale smýt vodou.
- **Indicie (Vhled/Insight DC 13):** Pokud hráči mluví s Křoupalovou dcerou Lenkou, všimnou si, že má modré prsty, které se snaží schovat.

Noční hlídka (Jádro problému)

Aby odhalili pravdu, musí hráči hlídat hraniční kámen v noci.

4.1 22:00 - Milenci

Postavy s vysokým Vnímáním (Perception DC 12) uvidí dvě postavy plížit se k seníku na pomezí pozemků.

- Nejsou to zloději, ale **Jan a Lenka**.
- Pokud je hráči chytí, přiznají se: *„Chtěli jsme jen tatky vystrašit, aby se spojili proti ‚duchům‘ a přestali se hádat. Já polila obilí modrým inkoustem a Jan svázal ovcím ocasy.“*
- **Zásadní info:** *„Ale ten kámen... ten jsme neposunuli my. A ten sliz taky není naše práce.“*

4.2 01:00 - Rarášek útočí

Kolem půlnoci se začne dít to pravé. .. admonition:: Popis pro hráče: Rarášek útočí

Měsíc osvětluje pole. Najednou se hraniční kámen... zachvěje. Ze země pod ním vykoukne malá, šedivá hlava s velkýma ušima a škodolibým úšklebkem. Stvoření se zapře, hekne a posune kámen o půl metru zpátky ke Křoupalovi. Pak vytáhne z kapsy hrst kamení a chystá se je hodit do převodů Křoupalova mlátícího stroje.

Setkání: Škleb (Rarášek/Boggle)

- Škleb není vrah, je to záškodník. Jakmile uvidí postavy, pokusí se utéct nebo je zesměšnit.
- **Mechanika boje:** Škleb vytváří *Kluzké louže* (Dex save nebo pád) a *Lepkavé louže* (Str save nebo uvěznění). Hází po hráčích **tvrdé pečivo** a bečí jako ovce.
- **Motivace:** Pokud ho chytí (nebo uplatí lesním medem), řekne: *„Ten kravál! Buch, buch, skříp! Ten stroj mi duní přímo do ložnice! Chtěl jsem, aby se ti dva lidé požrali navzájem a byl klid.“*

Hráči mají v rukou všechny trumfy. Musí svolat sedláky (ideálně ráno, kdy jsou oba nevy-
spalí a naštvaní) a vyřešit to. **Možné konce:**

1. **Diplomatický mír:** Hráči vysvětlí, že za vše může Škleb a hluk z Křoupalovy mlátičky. Křoupal musí stroj odhlučnit (vlněnými pytli od Hroudy – ironie!) a Škleb se odstěhuje.
2. **Odhalení lásky:** Hráči vytáhnou z úkrytu Jana a Lenku. Rodiče jsou v šoku. Spor o mez jde stranou, teď se řeší svatba. (Hrouda: „*Moje krev se smísí s plevami?!*“).
3. **Vymítání:** Pokud hráči Škleba zabili, kámen se sice přestane hýbat, ale půda kolem něj na rok zplesniví (kletba raráška). Sousedé se usmíří nad společným neštěstím.

Statistiky (Pro Náš Dračák)

6.1 Rozzuřený Sedlák (Hrouda i Křoupal)

Odolný vesničan zvyklý na tvrdou práci. Nebezpečný, když drží vidle.

- **Životy:** 8
- **OČ:** 10 (Košile)
- **Bonus k útoku:** +2 (Síla)
- **Zbraň:** Vidle/Cep (1k6 zranění)
- **Speciální:** *Beraní hlava* - Sedlák má výhodu na záchranné hody proti zastrašení, když brání svůj pozemek.

6.2 Škleb (Rarášek / Boggle)

Malý, šlachovitý skřítek, který smrdí jako žluklé máslo. Umí procházet škvírami.

- **Životy:** 18
- **OČ:** 14 (Je mrštný)
- **Rychlost:** Rychlá, umí šplhat po stěnách.

Vlastnosti:

- **Síla:** -1, **Obratnost:** +4, **Odolnost:** +1, **Intelligence:** +0, **Charisma:** -2

Akce:

1. **Hrudka hlíny:** Útok na dálku +4, zranění 1k4. Zásah navíc cíl oslepí na 1 kolo (hlína v očích).
2. **Raráškův olej (Dobíjí se hodem 4-6 na k6):** Škleb vytvoří na zemi louži oleje (3x3 metry). * *Kluzký olej:* Kdo vstoupí, musí hodit Obratnost (SO 12) nebo spadne a ukončí pohyb. * *Lepkavý olej:* Kdo vstoupí, musí hodit Sílu (SO 12) nebo je přilepen (nemůže se hýbat, dokud se nevyprostí akcí).

Reakce:

- **Dimenziální úskok:** Pokud ho někdo zasáhne, Škleb se může teleportovat o 5 metrů vedle, pokud je poblíž nějaký stín nebo díra (např. prázdný sud, psí bouda).

Odměna

- **Od Rychtáře:** 10 zlatých a nocleh.
- **Od Hroudy:** Vlněná deka, která je v zimě úžasně teplá (+1 k odolnosti proti chladnému počasí).
- **Od Kroupala:** „Kroupalova moučná bomba“ (pytlík s jemně mletou moukou a pepřem – funguje jako oslepující granát na 3x3 metry, všichni v oblasti si hází na Odolnost proti oslepnutí a kašli).