

---

# **Dobrodružství "Perly pro Bublana"**

*Vydání 0.1*

**Jan Hutař**

**11.03.2026**



<b>1 Zápětka pro vypravěče</b>	<b>3</b>
<b>2 Setkání u Svitavy</b>	<b>5</b>
<b>3 Vyšetřování v Blansku</b>	<b>7</b>
3.1 Vyptávání ve vesnici . . . . .	7
3.2 Kovárna mistra Janka . . . . .	7
3.3 Obcházení vesnice . . . . .	8
<b>4 Uhlířské milíře v lese</b>	<b>9</b>
4.1 Rodina Vorlových . . . . .	9
<b>5 Jurovo doupě</b>	<b>11</b>
<b>6 Mlýn u náhonu</b>	<b>13</b>
<b>7 Závěr</b>	<b>21</b>
<b>8 Seznam monster</b>	<b>23</b>
8.1 Obří pavouci v lese . . . . .	23
8.2 Hlídací pes Rafan . . . . .	23
<b>9 Seznam postav</b>	<b>25</b>
<b>10 Dodatečné obrázky</b>	<b>27</b>



Krátké detektivní dobrodružství pro začínající hráče s pohádkovým vyzněním.

Hrdinové se zapletou s jedním velmi nešťastným vodníkem, chudým uhlířem a marnivou mlynářovou dcerou. Dokáží najít ukradené perly dřív, než se zastaví stavba nového obecního rybníka?

- **Téma:** Pátrání, plížení, málo boje
- **Prostředí:** Vesnice a přilehlý les

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.



## Zápletka pro vypravěče

Vodník **Bublan** plánuje s rychtářkou **Vítkou** stavbu rybníka. Našel tři vzácné perly na zaplacení dělníků, ale ty mu v pátek večer někdo ukradl. Zlodějem je uhlíř **Jura**, který se do doupěte potopil. Jura perly dal **Máničce**, mlynářově dceři, aby na ni udělal dojem. Ta si je nechala, ale citům Jury se vysmála.



## Setkání u Svitavy

Dobrodružství začíná u slepého ramene řeky Svitavy u Blanska kde žije vodník Bublan.

### **i Popis pro hráče: U vodníka**

Slunce se odráží od hladiny líně tekoucí Svitavy. Na vyvrácené vrbě, jejíž větve se máčejí ve vodě, shrbeně sedí malá zelená postavička. Je to vodník. Nekouká ale po dušičkách, místo toho se nervózně tahá za velké uši a rozčileně mluví sám se sebou. Občas si srovná své tři vlasy a hlasitě si povzdechne.

Interakce s Bublanem: Vodník je nešťastný, ale ne útočný. Pokud ho hrdinové osloví, svěří se jim:

- **Ztráta:** Zmizely tři perly, které měl schované v hrníčku ve svém doupěti pod podemletým břehem.
- **Pátek večer:** Musel tehdy řešit potěr, který se nerozvážně pouštěl na hlubinu místo aby zůstaval v bezpečí na mělké vodě. Zjistil, že to bylo proto že na mělčinu někdo naházel kameny (diverze zloděje).
- **Cizí pach:** Když se vrátil do doupěte, cítil ve vodě kouř a oheň.
- **Svědek:** Starý pstruh viděl „velkou černou postavu“, jak se potápěla k doupěti. Byl to uhlíř Jára, špinavý jako každý uhlíř.



## Vyšetřování v Blansku

### 3.1 Vyptávání ve vesnici

Družinu možná napadne zajít na představitelkou místního práva, za rychtářkou Vítkou, a poptat se jí jestli o krádeži něco neví.

#### **i** Popis pro hráče: Rozhovor s rychtářkou

„Cože? Bublan přišel o perly?“ zhrozila se rychtářka. „Jo, jasně že o nich vím!“ odpoví na vaše překvapené obličej. Když se jí zeptáte na podrobnosti, vysvětlí vám to: „Už pár let tu mluvíme o stavbě obecního rybníka, ale nikdy nebylo dost peněz na zaplacení kopáčů. Pro vesnici by to byla výhra a pro vodníka taky. Vždycky mi říkal že vodník bez jezera, nebo aspoň rybníka, je jako ryba na suchu. Nedávno se mi od pána podařilo sehnat povolení a s Bublanem jsme byli domluvení že zaplatí půlku stavby, ale takhle to všechno padá. Sákryš!“ Víc už si z ní netroufnete dolovat. Po té nepříjemné novině vypadá řádně nazlobená a odchází svižným krokem.

### 3.2 Kovárna mistra Janka

Hrdinové pravděpodobně zamíří do vesnice hledat někoho, kdo smrdí kouřem. V celé vesnici nejdíc s ohněm pracuje kovář Janek.

#### **i** Popis pro hráče: Kovárna

Kovárna leží mírně stranou od vesnice až kousek za mlýnem. Cestou míváte skupinku dětí hrajících hru s tleskáním, vyhazováním a chytáním kamínků. O kus dál po cestě, tam kde je slyšet pravidelné tleskání mlýnského kola o vodu, zase na posečené louce vidíte jakousi dívku jak něco motá v rukou, snad věneček. Těsně před kovárnou vás zase na kus řeči zastaví stará babička která z lesa nese otýpku klacků. Ve vesnici se prostě stále něco děje. Konečně dojdete ke kovárně. Z otevřených dveří sálá žár a ozývají se pravidelné rány kladiva o kovadlinu. Mistr Janek, mohutný spocený chlap s tváří umazanou od sazí, právě vytahuje z výhně rozžhavenou podkovu.

#### **Interakce:**

- Pokud ho hrdinové obviní, Janek se jen zasměje: „Já a krást perly? Já mám svoji práci! Navíc v pátek jsem byl v hospodě.“

- **Stopa:** Pokud bude mít Janek dobrou náladu, poradí že v lese pálí uhlí rodina uhlířů: „Ti jsou černí od rána do večera a kouř z nich táhne na míli daleko.“

### 3.3 Obcházení vesnice

Družinu může napadnou bloumat se vesnicí nebo ji obcházet a koukat a čichat kde to kouří víc než jinde. Nech si je hodit (*zkouška na INT (+ Prohnanost) 5*). Pokud uspějí pošli je do lesa odkud se line proužek dýmu a pokud neuspějí naved' je ke kováři z jehož komína ve vesnici stoupá nejvíc kouře.

#### **i Popis pro hráče: Proužek dýmu z lesa**

Obhlídli jste snad všechny komíny ve vesnici ale všechno to jsou jen malé ohně. Nic co by vám přišlo podezřelé. V jednu chvíli ale vaše oči padnou na les na kraji údolí. Že vás to nenapadlo dřív. V kraji jsou přeci uhlíři! Často bývají špinaví od hlavy až k patě a kouřem smrdí na sto honů. To by mohlo být ono!

## Uhlířské milíře v lese

Cesta do lesa je zarostlá a vzduch houstne štiplavým dýmem.

Pokud hrdinové v lese při hledání uhlířů zabloudí (*zkouška INT (+ Pohyb)*), překvapí je dva obří pavouci. Vlastnosti pavouků viz kapitola Seznam monster.

### 4.1 Rodina Vorlových

#### **i** Popis pro hráče: U milířů

V lese je ticho ale jak se blížíte, z menšího prostranství před vámi se ozývají různé zvuky a hlasy. Uprostřed mýtiny stojí dva velké milíře. Na několika málo místech unikají tenké proužky hustého šedého kouře. Kolem nich pobíhá několik postav, černých jako samotné uhlí. Starý Vorel právě hází lopatou hlínu na trhlinu v milíři a nadává u toho jako špaček.

#### Interakce:

- Uhlíři jsou nevrlí a nechtějí s družinkou ztrácet čas. Jak je přimět aby se dali do řeči?
- **Pomoc s prací:** Pokud postavy pomohou (*zkouška na SÍL 4*), Vorel si odplivne a řekne: „Jestli hledáte někoho kdo má na tyhle věci čas, běžte za naším Jurou. Má milíř o kus dál u potoka. Je to budižkničemu, pořád jenom vzdychá a čučí směrem k mlýnu.“ a významně mrkne na manželku která na svém černém obličejí krátce blískne zuby v chápavém úsměvu.
- **Dar jídla:** Ulíře ale třeba taky rozmluví pokud je pozvete na svačinu. S jejich 4 dětmi si ale připravte aspoň jednu celou denní dávku jídla. Hráči jistě přijdou i na další možnosti.

**Milíř** je velkou hranicí dřeva, která je zvenku utěsněna hlínou. V hliněném obalu je na počátku několik otvorů, aby do milíře mohl vnikat vzduch při jeho rozhořívání. Poté jsou otvory utěsněny a přísun vzduchu je regulován na velmi nízké úrovni. Milíř poté několik desítek hodin doutná za minimálního přístupu vzduchu a uvnitř probíhá za vysoké teploty karbonizace dřeva. Pak se nechá milíř vychladnout a po jeho zbourání se může vzniklé *dřevěné uhlí* vyjmout.

---Wikipedia: Milíř



## Jurovo doupě

Jura má svůj milíř kousek od cesty k mlýnu.

### **i** Popis pro hráče: Jurovo místo

Mladý uhlíř Jura sedí na pařezu, v ruce drží povadlou kopretinu a nepřítomně hledí do dálky. Jeho milíř ale rozhodně nevypadá jako pečlivě opečovávané milíře které jste viděli dříve. Je malý, křivý a dým se z něj valí na mnoha místech až vás štípe v očích. V jedné díře dokonce vidíte tančit plamínky ohně. Jura vypadá, že zapomněl na celý svět a vás si ani nevšimnul.

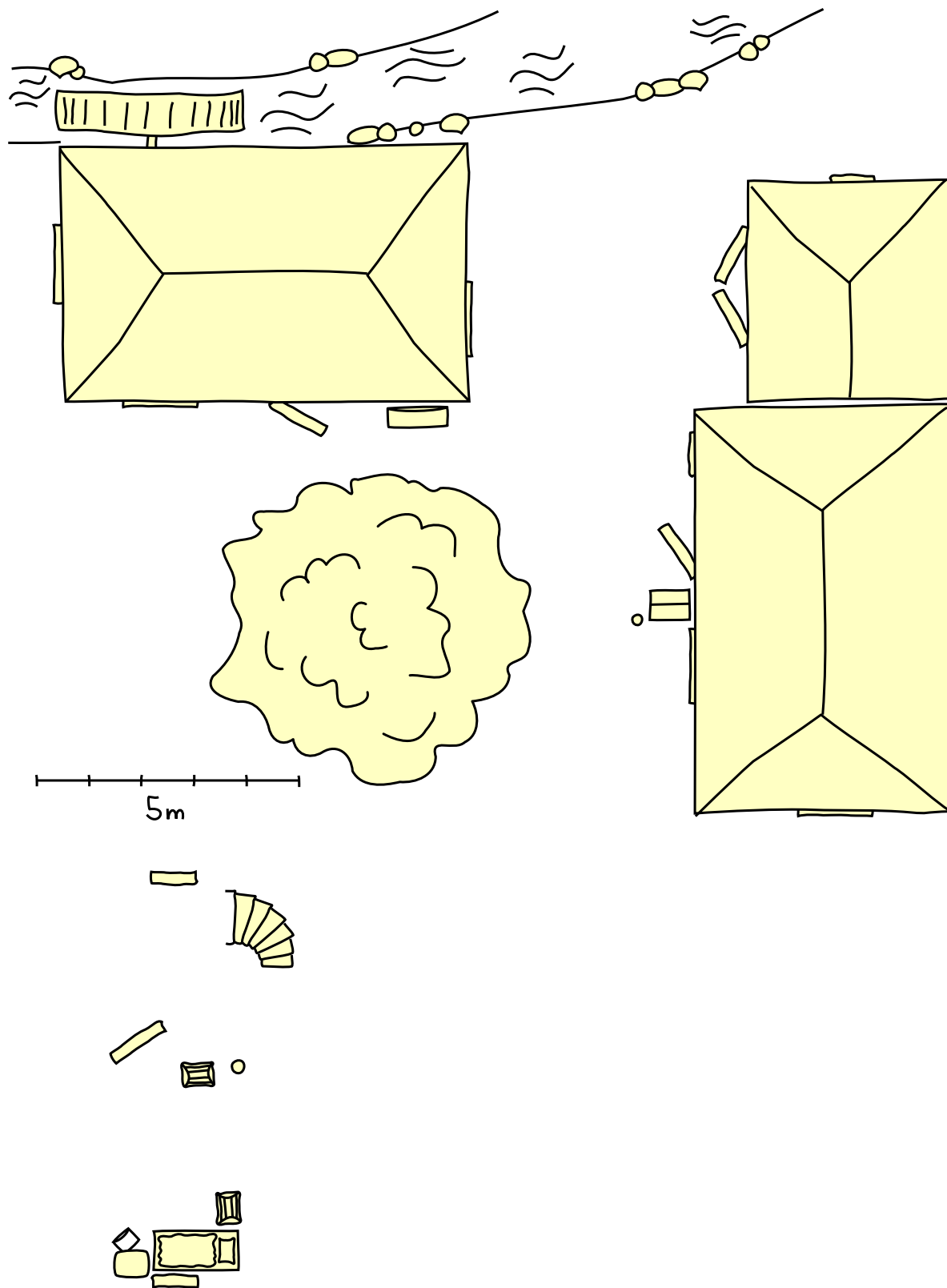
### **Interakce:**

- Jura je ona „černá postava“, zapírat ale nebude. Pokud hrdinové zmíní perly nebo vodníka, Jura se rozpláče.
- **Přiznání:** Plačtivě: „Já nechtěl nikomu uškodit! Jenže Mánička z mlýna... ona chce jen bohaté nápadníky. Myslel jsem, že když jí dám ty perly o kterých mluvila rychtářka, bude mě mít ráda. Ale ona se mi vysmála, perly si vzala a práskla dveřmi!“





## Mlýn u náhonu



Konečná zastávka. Mlýn je hlídáný a Mánička se perel jen tak nevzdá.

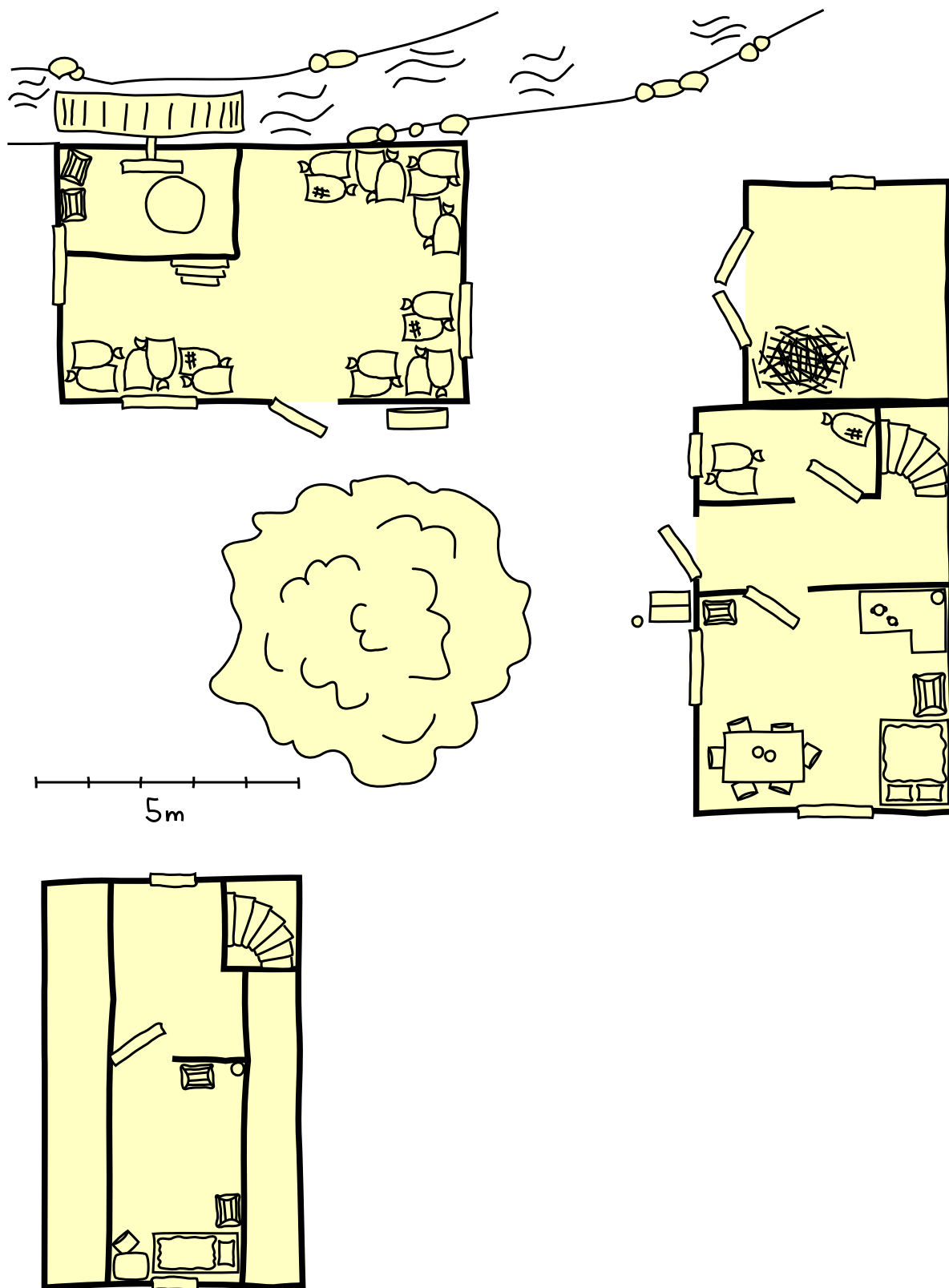
**i Popis pro hráče: Mlýn**

Mlýnské kolo se vesele otáčí a voda s hukotem dopadá na lopatky. Na zápraží sedí Mánička, dcera mlynáře Křišťan a jeho ženy Kateřiny. Ve slunečním světle si prohlíží něco, co se jí leskne v dlani. Na dvoře u boudy podřimuje velký huňatý pes. V zadní části dvora, za starou jabloní stojí vůz a pomocník Fabián z něj vykládá pytle s obilím a nosí je do mlýnice.

**Možné akce a interakce:**

- **Vyjednávání:** Mánička je marnivá. Pokud postavy uspějí (*zkouška na CHAR (+ Vliv) 8*), mohou ji přesvědčit, aby perly vrátila (např. hrozbou vězení).
- **Obchod:** Mánička si pravou hodnotu perel příliš neuvědomuje a tak bude ochotná (*zkouška na CHAR (+ Vliv) 5*) vyměnit je za šátek nebo pěknou sukni z trhu v ceně třeba 5 stříbrňáků.
- **Nahlášení:** Co na tom že ta krádež byla klukovina? Je to zločin a basta. Juru čeká přísný trest a Máničce perly vezmou. Stačí aby postavy rychtáře nahlásili co zjistily. Pravděpodobně tím ale u místních získají nějakou nepěknou nálepku.
- **Vloupání:** V noci je třeba se proplížit kolem psa Rafana. To bude obtížné, ale pokud se bude družinka připravovat, třeba přijde na to že Rafan miluje škvarky a ty by jim tak mohly dát velkou výhodu. Perly jsou v truhličce v prvním patře. Materiály k této vloupačce jsou níže:

Tady je jak to ve mlýně vypadá. Podkroví kde má svou komůrku Mánička a střechy k zakrytí interiérů (dokud tam hráči nevzkročí) jsou v sekci „Dodatečné obrázky“.



Tady je potom nápověda pro vypravěče pokud si družinka zvolí cestu nočního dobrodružství:



- 1: Dvůr mlýna obklopují tři stavby (mlýn, dům a stodola). Pro hráče bude teď ale důležité že tu hlídá pes Rafan.

#### **i Popis pro hráče: Dvůr mlýna**

Dvůr u mlýna osvětluje slabé světlo polovičního měsíce. Uprostřed stojí velká stará jabloň. Kradete se ze stínu do stínu a snažíte se nezpůsobit ani nejmenší hluk abyste neprobudili mlynáře. Zatím je všude ticho, ale máte pocit že vás pozoruje pár číhajících očí.

- 1.1: Rafanova bouda stojí hned vedle domu. Rafan v ní polehává a dává pozor. Povede se ho družince obejít (zkouška OBR (+ Pohyb) 7)? Nebo zjistili jeho slabinu a přinesli mu pár škvarků?

#### **i Popis pro hráče: Probuzený Rafan**

Hluk který jste způsobili zapříčinil neodvratné. Pes který hlídá na dvoře se probudil a hlasitým štěkáním splnil svou povinnost. V mžiku slyšíte šramot z domu a vidíte statného mlynáře vybíhat z domu s vidlema v ruce. Nezbylo vám nic jiného než vzít nohy na ramena a pro dnešek to zabalit.

- 2: Mlýn
  - 2.1: Sklad. Je tu spousta pytlů s obilím a moukou. V temných koutech občas pískne myš, to ale nikoho v domě neprobudí.

#### **i Popis pro hráče: Sklad**

Vzduch je tu těžký a hustý, plný sladké vůně mouky a obilí. Vaše kroky se ztrácejí v měkkém prachu, který pokrývá podlahu. Mezi vysokými hromadami

pytlů se občas mihne stín a ozve se tiché šustění. Občas zaslechnete pískání myši, které se vesele prohání po pytlích.

- 2.2: Mlýnice. Zde se síla vodního kola přenáší do mlýnských kamenů. Ve dvou truhlách, které zde stojí, najdete jen složené pytle a staré tesařské náčiní, nic cenného.

### **i** Popis pro hráče: Mlýnice

Vzduch je tu těžký a chladný, naplněný jemným pachem mouky a vlhkosti. Obrovské mlýnské kameny spí, ale zdá se, že kdykoli se mohou znovu probudit k životu. Jejich síla je cítit v každém koutě. Všude kolem se vznášá lehký moučný prach.

### • 3: Stodola

- 3.1: Stodola. Je tu jen seno, kůň a dvě prasata.

### **i** Popis pro hráče: Stodola

Vzduch ve stodole je teplý a prosycený letní vůní sena. V jednom koutě klidně stojí kůň. Zřetelně slyšíte jeho pravidelný dech. Vedle něj se pak za spokojeného pochrupávání rozvaují dva pašáci.

### • 4: Dům, přízemí

- 4.1: Vstupní chodba. Malá, úzká chodba, ze které vedou dvoje dveře - jedny doprava (pokud budou naslouchat, asi postřehnou tiché oddechování spícího mlynáře a mlynářky) a druhé doleva, ve předu pak dřevěné schodiště do patra. Kam se vydají?

### **i** Popis pro hráče: Vstupní chodba

Ocitáte se v úzké, temné chodbě. Před vámi stoupají dřevěné schody, které mizí nahore na půdě. Na každé straně chodby vidíte jedny zavřené dveře.

- 4.2: Spíž.

### **i** Popis pro hráče: Spíž

Dveře se s tichým zavráním otevřely do chladné spíže, kde se mísí vůně sušených bylinek a uzeného masa. Na policích jsou úhledně srovnány zavařeniny a sušené ovoce. Ze stropu visí velký, lesklý kus špeku, který láká k zakousnutí. Vše je tu pečlivě uskladněno, připraveno na dlouhou zimu. Nic, co by se zdálo být neobvyklé.

- 4.3: Schody nahoru. Dřevěné schodiště vede do horního patra. Pátý schod vrzá když se na něj stoupne na špatném místě. Podaří se jim projít nahoru, aniž by tento zrádný schod zavrzal tak že vzbudí mlynáře (zkouška OBR (+ Pohyb) 2)?

**i Popis pro hráče: Schody**

Staré dřevěné schody se vinou vzhůru do tmy. Každý krok musí být pečlivě zvážen, neboť dřevo tu a tam tiše zasténá pod vaší vahou. Někde uprostřed schodiště cítíte, že se jeden ze schodů prohýbá a hrozí, že zradí vaši tajnou misi.

- 4.4: Hlavní světnice kde spí mlynář s mlynářkou. Probudí se, pokud do světnice vstoupí (*zkouška OBR (+ Pohyb) 4*)? Pokud začnou otevírat skřípějící truhly (ve kterých je stejně jen nádobí a nějaké oblečení), spící se probudí velmi pravděpodobně (*zkouška OBR (+ Pohyb) 6*).

**i Popis pro hráče: Hlavní světnice**

Tichý pokoj, jehož dominantou je velká, hřejivá pec, která ještě vydává slabé teplo. Uprostřed stojí těžký dřevěný stůl s několika ještě neuklizenými talíři. V rohu místnosti, pod měkkou peřinou, spí mlynář s mlynářkou. Jejich dech je klidný a hluboký. Pohybuje se tu velmi opatrně, abyste nenarušili jejich klid a neprobudili je. I to nejmenší zavržení by vás mohlo prozradit.

- 5: Dům, podkroví

- 5.1: Podkroví. Nic zajímavého se zde nenachází, jen různé uložené věci běžné potřeby.

**i Popis pro hráče: Podkroví**

Nahore vás přivítá tichá, tmavá chodba. Nikde nic co by stálo za pozornost. Jen tma a ticho před dveřmi do další místnosti.

- 5.2: Mániččin pokoj. Probudí se Mánička, když vejdou do pokoje (*zkouška OBR (+ Pohyb) 4*)? Pokud ano, začne křičet a zburcuje mlynáře. V truhličce u dveří najdou jen pečlivě složené šaty a spodničky, ale v truhličce u postele leží její poklady. Různé pentle, šátky a náhrdelníky se sklíčky - a mezi nimi i tři perly v plátěném pytlíku.

**i Popis pro hráče: Mániččin pokoj**

Před vámi se otevírá pokojíček, který voní po květinách. Uprostřed místnosti stojí postel s nebesy, ve které spí Mánička, její dech je klidný a tichý. Vedle postele je malý stolek, na němž se leskne několik flakónků s voňavkami a zrcátka. V rozích stojí dvě dřevěné truhly, jedna menší a jedna větší.



## Závěr

- **Úspěch:** Bublan hrdinům poděkuje a daruje jim **Vodní kámen** (umožní zadržet dech pod vodou na 10 minut). Rychtářka je pozve na hostinu.
- **Neúspěch:** Rybník se nepostaví, Bublan zklamaně odejde ze Svitavy někam jinam a Mánička si za perly ve městě koupí drahé šaty, ve kterých bude vypadat ještě pyšněji.



## 8.1 Obří pavouci v lese

Pokud hrdinové v lese při hledání uhlířů zabloudili, vyskočili na ně dva poplašené obří pavouci.

### Pokoutník lesní (magicke, level 1)

Tabulka 1: Vlastnosti Pokoutník lesní

SÍL	OBR	INT	CHAR	zdraví	magie
0	0	-2	-2	5	3

- Výskyt: Les
- Vzhled: Hnědý pavouk s tmavšími skvrnkami, tenké a dlouhé nohy mají rozpětí asi metr. Normálně se schovává pod spadenými stromy a rychlými výpady loví zajíce nebo ptáky ve větvích stromů. Má malá kusadla která na malou kořist bez problémů stačí.
- Inventář:
- Mechanika: Poplašený nebo zraněný může svými kusadli zaútočit i na člověka. Není ale nijak zvláště nebezpečný. Jednou za den se může pokusit hrůzou znehybnit oběť (zkouška INT 4) na 1 kolo.
- Útoky:
  - Kusadla: 1
- Obrana:

## 8.2 Hlídací pes Rafan

Pokud Rafan útočí, začne štěkat. Pokud ho postavy neumlčí do 2 kol, probudí se mlynář.

### Pes (zvire, level 1)

Tabulka 2: Vlastnosti Pes

SÍL	OBR	INT	CHAR	zdraví	magie
0	0	0	0	3	1

- Výskyt: Vesnice
- Vzhled: Větší pes, vesnický hlídač neurčité rasy, dlouhosrstý a zbarvený hnědě s černým hřbetem a hlavou.
- Inventář:
- Mechanika: Je to dobrý hlídač. Proklouznout kolem něj není lehké (*zkouška OBR (+ Plížení) 7*). Má ale i svou slabost. Možná to je sladký koláček, nebo pár škvarků? Pokud to trefíte, pustí vás a ještě se bude těšit na příště.
- Útoky:
  - Kousnutí: 1
- Obrana:

## Seznam postav

- Vodník Bublan - zadává úkol, poskytuje počáteční indicie a případně odměňuje.
- Kovář Janek - možný první podezřelý, ale o případu nic neví.
- Rychtářka Vítka - může družince vysvětlit dohodu s Bublanem, ale o případu nic neví.
- Uhlíři Ješek, Slavomíra a jejich děti - můžou družinku nasměrovat na Juru.
- Uhlíř Jura - zamilovaný zloděj perel.
- Mlynářovic dcera Mánička - dostala perly od Jury, ale jeho lásku neopětuje.





*10*

Dodatečné obrázky

