

Autor:
Roman „Aramir“ Dvořáček

Redakce a sazba:
Václav „Qitko“ Hess
Martin „Perthorn“ Kostka
Michal „Pigi“ Holub

Proofreading a korektura:
Soňa „Slonča” Dohnalová
Lenka „Lunei” Mikulaštíková

Ilustrace obálky:
Ondřej Hrdina

Vydalo nakladatelství
Black Tower Entertainment
v roce 2026 jako svou 29. publikaci

Soukenická 877/9, 702 00 Ostrava
www.black-tower.cz
1. vydání

ISBN:
978-80-909648-8-4

Doprovodné ilustrace:
Soňa „Slonča” Dohnalová

Mapy:
Lukáš „Bunny” Králík

Playtesting:
Martin „Perthorn“ Kostka
Šimon „Eledar“ Šantora
Irena Ondruszová
Ondřej Hrdina
Aneta Fohlerová

Vytiskla tiskárna
SPIN, spol. s. r. o.
Křenová 52, 602 00 Brno
www.spin.cz



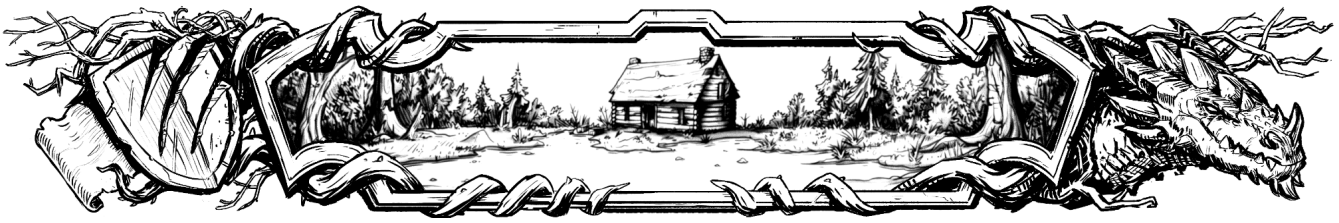
Prokletý srub v1.1.1

© 2026 Black Tower Entertainment s.r.o.
Všechna práva vyhrazena.

Dračí Hlídka, Hlídka a Black Tower jsou ochranné známky společnosti Black Tower Entertainment s.r.o.
Toto dobrodružství je chráněným autorským dílem dle zákona. Jakékoliv zveřejňování, pozměňování či kopírování jeho obsahu nebo jednotlivých částí bez předchozího písemného souhlasu autora je zakázáno.

Legenda textu

Tučný text označuje důležité informace, a orientační body pro vypravěče.
Kurzíva obsahuje informace určené pro hráče. Můžete ji nahlas číst, nebo se jí inspirovat při popisu lokací.



Pozadí příběhu

Vražda na Palouku lásky

V Černém hvozdu na Palouku lásky byl před 75 lety **nešťastnou náhodou zabit** mladý čeledín - Zbyšek. Ten tehdy přistihl svého kamaráda Jana, jak mu chodí za jeho dívkou Kateřinou. Když Zbyšek milence na palouku načapal, strhla se hádka a tvrdá bitka. Zbyšek během potyčky nešťastně zakopl a uhodil se hlavou o ostrý kámen. Nebylo mu pomoci.

Když zděšení milenci z místa utíkali, všimli si, že **incidentu přihlížel**, tehdy pětiletý, **Bořivoj Mráz**, bratr Jana. Bořivoj v lese náhodou sbíral borůvky. Milenci jej přesvědčili, aby mlčel a ochránil tak svého staršího bratra. A tak zůstala neúmyslná vražda nevyřešena.

Prokletí srubu

Léta plynula a na vraždu se téměř zapomnělo. **Vrzal**, tehdy čerstvý dědic malého statku, se spolu svou mladou ženou, paní Vrzalovou, přistěhovali do Lukové a rozhodli se, že si postaví srub nedaleko vesničky.

A právě na Palouku lásky věřili, že budou mít klid a bude to nádherné prostředí pro jejich potomky. Dali se s chutí do práce a na palouku na okraji Černého hvozdu postavili jejich vytoužený srub. Jenže co osud nechtěl? Nechtěl paní Vrzalové dát dítě. Nešťastný Vrzal z toho začal pít a nenávratně propadal alkoholu.

Aby toho nebylo dost, osud si s Vrzalovými pohrál ještě více. Palouk lásky byl **původně obydlen skřítkem Sakrifixem**. Lépe řečeno, byla jím obydlená nora přímo pod srubem. V době stavby srubu byl skřítek na skřítčím rodovém sněmu uprostřed Černého hvozdu. Jakmile ale po svém návratu domů zjistil, že si nějací Vrzalovi postavili srub nad jeho léta užívaným příbytkem, strašlivě ho to dopálilo a začal kout plány, jak se těch pošetilců zbavit.

Sakrifix svou noru důmyslně upravil potrubím, vedoucím na skrytá místa na povrchu palouku, a nebohý pár po dlouhé měsíce **soustavně strašil**, až oba manželé nabyli dojem, že místo je prokleté.

Když se pak od starousedlíků ve vesnici dozvěděli o kdysi nalezeném těle Zbyška, paní Vrzalová to neunesla a odešla bůhví kam. Kdo by také chtěl zůstávat v prokletém srubu s ožralou?

Strašidlo

Když se chudák Vrzal přestěhoval do Lukové, nejdřív mu historky s démony a strašidly nechtěl ve vesnici nikdo věřit. Kdo by taky poslouchal ožralu, kterého kvůli jeho pití opustila žena?

Celé situaci ale dodaly na věrohodnosti místní děti **Vojtíšek s Dášou**. Ti když sbírali borůvky nedaleko srubu, potkali skřítka Sakrifixe s jeho mazlíčkem - obří krysou. Když skřítek viděl uřvané děti, pohotově **namaskoval krysu** větvemi, kapradím a barvami a poslal ji na děti. Ty, jakmile spatřily lesní nestvůru vystupující z křoví, daly se s křikem a brekem na útěk a zastavily se až ve vesnici. Od té doby se tomuto místu všichni vyhýbají.

Srub chátrá a Vrzal se vsází o chlast s každým dalším pocestným, zda vydrží tři noci v jeho prokletém srubu. Několik odvážných přespolních zvědavců se tam šlo podívat. Nikdo však sázku s Vrzalem nevyhrál.





Barvířovo tajemství

Před dvěma lety do příběhu vstupuje místní **barvíř Hubert**, když ve své dílně **nachází tajuplný, anonymní vzkaz**, napsaný neumělým rukopisem skřítka **Sakrifixe**. V tom stálo, že pokud má zájem o kvalitní barvy, ať o půlnoci donese velkou láhev medoviny na mýtinu se suchým dubem zakreslené na mapce hvozdu, přiložené k tomuto vzkazu.

Hubertovi v té době kšefty příliš nešly a kvalitní, levná barva by mu přišla vhod. A tak mu zvědavost nedala a šel se opravdu na místo podívat. Když na místo dorazil, našel zde pod kamenem skryté vědro s barvou a další instrukce. I nechal tam Hubert láhev medoviny a odebral se zpět do Lukové.

Celé mu to přišlo divné, nicméně když barvu vyzkoušel, nestačil se divit. Šlo o barvu nejvyšší kvality, jakou kdy spatřil. V instrukcích, které u barvy našel, stálo, že pokud by chtěl takovéto barvy více, ať za měsíc na stejné místo přiveze další věci ke směně - pití, jídlo a nářadí. O všem měl před vesničany mlčet.

Od té doby, za každého úplňku, **Hubert vozí zásoby do lesa** a neznámo od koho na oplátku **dostává barvu**. Několikrát se pokoušel vypátrat, s kým že to obchoduje, ale neúspěšně. Jednou dokonce sledoval místo předání celou noc, ale nikdo se neobjevil a jen pak obdržel výhružný vzkaz, že pokud ještě jednou něco takového zkusí, jejich dohoda padá. A tak se barvíř smířil s tajemným obchodem v lesem a před ostatními vesničany drží vše v tajnosti.

Nicméně obchod Hubertovi vynáší a o recept na jeho barvy se začaly zajímat obchodníci, barvíři i alchymisté míle daleko od Lukové. Vesnicí pravidelně projíždí i **obchodnice Belinda**, která, se z barvíře Huberta snaží informace o výrobních postupech získat všemi možnými způsoby. Zatím však neúspěšně.

Aktuální situace

Družina přichází do vesnice, ve které kolují drby o podivínovi - barvíři Hubertovi. Ten nakupuje v hospodě velké množství alkoholu, byť ho nikdo nevidí pít. Nakupuje podivné vybavení u vetešníka, byť ho ke své práci nepotřebuje. A pár vesničanů ho dokonce zahlédlo odjíždět za hluboké noci, s plně naloženým vozíkem do lesa.

Místní si také povídají o podivných úkazech na palouku lásky ve hvozdu. Opilec Vrzal palouk opustil, protože tam straší. Vojtíšek Mráz s kamarádkou Dášou tam zahlédli strašidlo. Kostelnice Matylda ještě pamatuje vyšetřování vraždy čeledína Zbyška, jehož tělo se tam našlo a starý Bořivoj Mráz má z těch míst dodnes před očima nešťastný incident, kterého byl svědkem. Představivost vesničanů tak pracuje na plné obrátky a pověst palouku posilují i tak běžné jevy jako roj světlušek (podivná záře) nebo jelen v říji (hrůzostrašné zvuky).

Časová osa

Před 75 lety na Palouku lásky zemřel čeledín Zbyšek.

Před 6 lety začal na Palouku lásky Vrzal stavět srub. Brzy na to začalo v srubu strašit. Vrzalovi utekla žena a Vrzal se přestěhoval do vesnice.

Před 2 lety začal barvíř Hubert prodávat své neobyčejné barvy, o něž je zájem v širokém okolí.

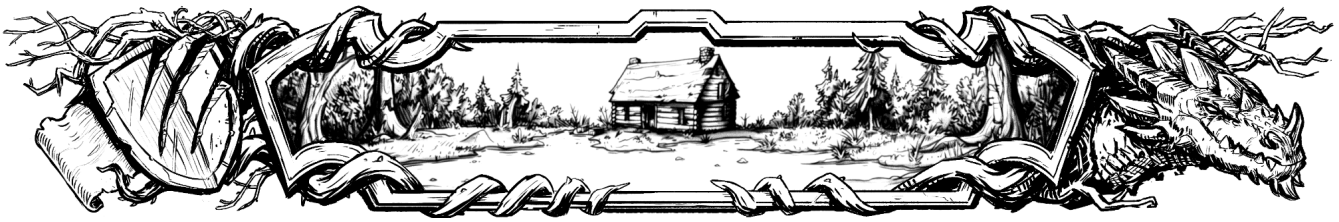
Před 3 měsíci potkaly děti Vojtíšek s Dášou maskovanou krysu, kterou považují za strašidlo.

Včera dorazila do Lukové obchodnice Belinda.

Dnes přichází hrdinové do vesnice Luková.

Zítra provede barvíř Hubert svůj pravidelný předúplňkový nákup u vetešníka a hospodského.

Pozítří při úplňku proběhne pravidelná směna Hubertova zboží za barvy skřítka Sakrifixe.



Průběh dobrodružství

Kapitola 1

Vesnička Luková

Po dlouhém putování napříč lesy jste se vydali po obchodní stezce. Závoje husté mlhy občas prořízne břit slunečních paprsků, které však svou hřejivou sílu ztrácí v hradbách korun vysokých stromů. Únava pochodu nedává mnoho veselých témat k hovoru a váš sevřený žaludek je čím dál víc podoben vašemu hubnoucímu měšci. V koutku vaší mysli klíčí obavy z dalších dní.

Najednou táhlou linii stezky přerušují stopy povozu podupané kopyty koní a botami ve zvlhlé hlíně. Několik zlámaných větví a třísek z loukotí kol svědčí o nehodě, která se zde odehrála. Nevlídné počasí ještě nestihlo ohladit kraje šlápot, ze kterých je patrné, že jeden z koní byl vypřažen druhý musel náklad vozu táhnout dál samotný.

Směrovník u cesty naznačuje, že vaše strádání nebude dlouhé. Před vámi se rozprostírá malebná vesnice Luková. Vaše kroky se ubírají směrem přímo k odpočinku v hospodě U Hubeného obra.

Ukaž hráčům přílohu **Mapa Lukové**.

Vesnička Luková leží na břehu říčky Lužné na východním kraji Černého hvozdu. Žije tu zhruba 60 obyvatel, kteří se živí zemědělstvím.

Kromě hospody je tu pár statků, polí, vodní mlýn, vetešnictví a dřevěný kostel. Mezi vesnickými domky jeden malý vyčnívá, jeho stěny totiž hrají všemi barvami. Patří místnímu barvíři.

Místa ve vesnici:

- Hospoda U Hubenýho obra *(1.1)*
- Hubertova barvířská dílna *(1.2)*
- Háchovo vetešnictví *(1.3)*
- Statek Bořivoje Mráze (1.4)
- Mlýn starosty Dobromysla (1.5)
- Kostel sv. Jiří (1.6)

1.1 Hospoda U Hubenýho obra

Zlatavá záře linoucí se z oken hospody vás z dálky vítá a vám se rozlije po těle teplo jen při pomyšlení na hřejivou polévku a oheň praskající v kamnech. Jednomu z vás nahlas zakručí v břiše, jako by vás hlad chtěl popohnat vpřed. Je sice po poledni, ale dnes jste ještě nejedli.

Sáhnete po mosazné klice a vkročíte dál. Sotva za sebou zavřete dveře, vítá vás s úsměvem na rtech obtloustlý půlčík.

„Odkud přicházíte drazí hosté? Nejste náhodou dobrodruzi? A kolik draků už jste zabili co? Hahaha! Co si dáte k pití? Pivečko nebo něco ostřejšího? Právě jsem dodělal čerstvou várku Lékořičáku! Tak se posaďte, hned jsem u vás!“

Ceník hospody	
Předmět - popis	**Cena**
Skromné jídlo - chléb se škvarky - jahodový koláček	2 st
Velké jídlo - cibulová polévka - bramborák	3 st
Specialita - guláš s bochníkem a cibulí	5 st
Nealko - mošt - meduňkový čaj	2 md
Pivo - Plzhofský ležák	3 md
Pálenka *(panák / lahev)* - Lukovský lékořičák - žitná - medovina	1 st / 2 zl
Ubytování *(na jednu noc)* - pokoj pro 3 osoby	3 st



Hospůdka na návsi má malou stáj. V přízemí jsou 4 stoly, výčep a malá kuchyňka s krbem. Za výčepem je vchod do sklípku se zásobami. V patře jsou skromné pokoje a bydlí zde i rodina majitele.

Hospůdka vypadá útulně a o příjemnou atmosféru se tu stará hospodský půlčík Pstružník Medožrout s manželkou dcerou. Výborně tu vaří a nemá draho.

V hospodě si družina všimne 2 výrazných postav:

- opilec Vrzal - chlap si opírá hlavu na baru v polospánku a drmolí si něco důrazným tónem pod vousy.
- obchodnice Belinda - baví se polohlasem se svými pomocníky u jednoho ze stolů.

Hostinský Pstružník Medožrout

„Drazí hosté, nedáte si naší specialitku? Agátko? Zlato! Kde tě mám? Přichystej pro hosty!"

Pstružník *(35 let)* je hlavou rodiny, která se stará o chod hospody. Je to odborník na jídlo – jak vaření, tak konzumace. Velmi miluje svou ženu a dceru

Hostinského znalosti o barvíři Hubertovi:

Hospodský má přehled o podivných Hubertových nákupech, které se opakují jednou měsíčně a je obeznámen s jeho životem.

„Barvíř Hubert? Ten mladík měl v životě smůlu, ale asi se na něj usmálo poslední dobou štěstí. Barvy mu vynáší. Víte, on je podivín, roky do hospody téměř nevkročil, neviděl jsem ho pít nic silnějšího než čaj a tuhle před měsícem za mnou přišel a zničeho nic si koupil celý soudek mého lékořičáku. No... vážení, já koukal jak puk."

Lukovský lékořičák

„No už jsem ani nedoufal, že se zeptáte, lékořičák je moje specialita! Nikde než u mě ji nekoupíte!"

„Je to sladší pití se svěžím kořenitým tónem. Základem je medovina, a kořeny lékořice dlouho macerované v žitné pálence. Nesmí se to ale s tím luhováním přehnat, jinak by vám z toho brněla huba! Hahaha!"

Hostinského znalosti o Prokletém srubu:

Hospodský slyšel nejednu historku o prokletém srubu a těch, kteří se tam pokoušeli přečkat noc.

„Starej dobrej Vrzal to už na vás zkoušel, jo? Jdete do toho? Jestli jo, tak vám držím palce vážení hosté. Už je na čase, aby to strašidlo tam odsud někdo vyhnal. Přece jen… nejste první…

Pamatuju si na Jouzu Nebojsu, který to před lety zkusil. Prý se ten mladík ničeho nebál a postavil se jen s holýma rukama proti divokému kanci. Ale, to co řádí ve srubu bylo i na něj moc. Od doby co se s Vrzalem vsadil, jej tu nikdo neviděl…

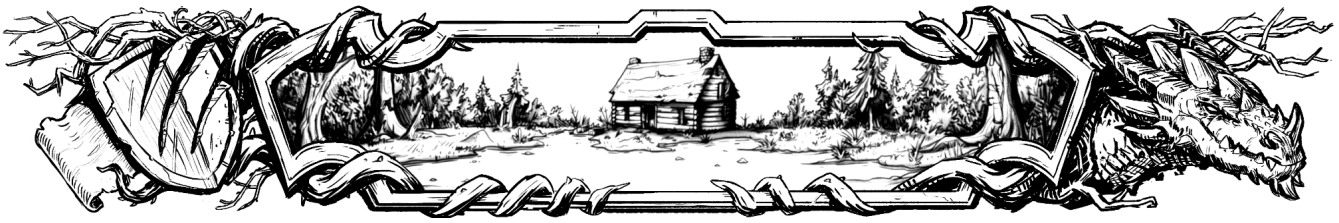
Nó, a pak tu byli nějací pocestní. Hledali střechu nad hlavou, ale škudlili peníze za pokoj. Vrzal je poslal do svého srubu a ještě v noci bušili na dveře jak pominutí že budou spát u nás, že prý je Vrzal poslal do samotného pekla.

Zeptejte se dětí, prý je tam nedávno něco vyděsilo. Starostovic Dášu a Mrázovic Vojtu."

„Zaslechl jsem od starýho Mráze jednu historku. K tomu palouku se prej pojí dávná vražda. A tak tam možná straší kvůli tomu. Před lety tam našli tělo místního čeledína, ale pachatele se jim nikdy nepodařilo najít. Možná tam straší jeho duch."

„Také se ke mě dostaly zvěsti, že si místní stěžují na ztrácející se ponožky, ale za to mohou určitě děti, které je někam shovávají."





Pstružník Medožrout

půlčík – hostinský

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
10*(+0)*	13*(+1)*	15*(+2)*	12*(+1)*	15*(+2)*

Úroveň: 3
Životy: 24
Pohyblivost: 21
Velikost: A
Dovednosti: Umění šarmu *(5)*, Řemesla *(5)*, Vůle *(5)*, Přesvědčování *(5)*, Výdrž *(5)*, Atletika *(3)*

Hostinský Pstružník je, i na půlčíka, velmi výřečný a přátelský. Jídlo mu chutná, což je znát na jeho značně obtloustlé postavě. Oblečený je do prosté zelené košile a hnědých plátěných kalhot. Chodí bos a má-li volnou chvilku pokuřuje svou dýmku.

Po příchodu do hospody bude hostinský postavy zpovídat *(kam jdou, odkud přichází a co už zažily)*. Na oplátku sám bude rád vyprávět o vesnici a jejích obyvatelích.

Agáta Medožroutová

„Vydržíte minutku? Jenom co dopeču ty koláčky. Jahodový, dáte si? Jsou výborný. Jejda! Zapomněla jsem okořenit ten guláš…“

Pohledná půlčice *(32 let)*, nosí kuchyňskou zástěru, usměvavá, přátelská, věčně něco kuchtí *(je cítit kuchyní)*. Je odbornice přes jídlo, jen si oproti manželovi si drží linii. V kuchyni dokáže hotové zázraky.

„Mami kdo jsou ti pánové? Mami, oni se na mě dívají. Mami, já se bojím!“

Malá, plachá dcerka Beáta *(5 let)* věčně cupitá za Agátou.

Opilec Vrzal

„Tak pánové sou dobrodruzi, jó? Podle mýho to je banda usmrkanejch strašpytlů… vo co, že nepřespí v mým srubu.“

Vrzal *(42 let)* je věčně v lihu, od rána do večera vysedává v hospodě. Bydlí kousek od hospody. Domů trefí i když je nalitej jak dělo, jen se po cestě vždy vymočí na sousedův dům, z čehož není nadšená především paní sousedová.

Ačkoliv vypadá odpudivě, je v hospodě díky svým příběhům často středem pozornosti, tedy… dokud je schopen mluvit. Silně začal pít poté, co ho opustila žena.

Úkol - Prokletý srub:

Vrzal se s družinou vsadí, že družina nepřespí v jeho srubu **tři noci**. Ze sázky se bude snažit vytřískat co nejvíc chlastu, na oplátku postavám **nabídne svůj srub**.

„Vsaďte sa, vy hrdinové, že v mojim srubu na palúčku nepřečkáte, dokavaď táhlencta kokrhavá beštyja natřikrát slunko nepřivitá! Chajdu si pak kludně možete nechať, ale fčil mi sem postavte flašu Žábovice.”

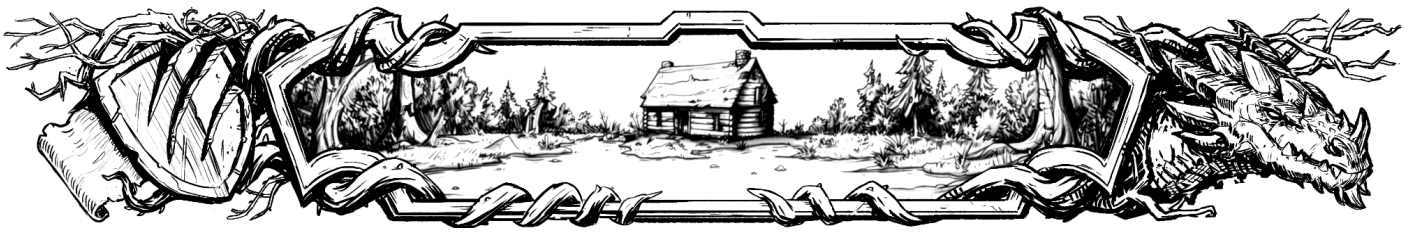
Vrzal

člověk – válečník

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
12*(+1)*	13*(+1)*	16*(+3)*	9*(-1)*	9*(-1)*

Úroveň: 2
Životy: 20
Pohyblivost: 31
Velikost: B
Dovednosti: Řemesla *(4)*, Výdrž *(5)*, Atletika *(3)*, Vůle *(1)*

Muž střední postavy s pivním mozolem. Každý den chodí ve stejných, mastných smradlavých hadrech. Sám je silně cítit kořalkou. Na hlavě nosí čapku, kterou se snaží zakrýt zčásti plešatou hlavu.



Vrzalovy znalosti o prokletém srubu:

Vrzal rád vypráví historky o dobrodruzích, kteří v jeho srubu nevydrželi. Nezapomíná je barvitě přikrášlovat. Při vyprávění své minulosti *(viz pozadí příběhu)* se pokusí zatajit svoji zbabělost a bude tvrdit, že se ze srubu odstěhoval kvůli povinnostem zde ve vesnici. Vrzal později zjistil od Bořivoje Mráze, že na paloučku před 75 lety zemřel jakýsi čeledín. **Vrah se nikdy nevypátral**.

„No, jak povídám, ty voči rudě zářily a blížily se ke mně, pak se ozval hrozitánské hlas... to víte, nelekl sem se… ale řikám si, tady se nedá spát, no, a tak sem se sbalil a šel sem vodtam. No, řekněte, vy byste spali v takovým randálu?“

„Až pozdějc jsem se dozvěděl, že jsem stavěl na paloučku, kde před mnoha lety prej došlo k vraždě. Vsadím se klidně o flašu, že tam straší jeho duch!”

„...blbej duch…”

Vrzalovy znalosti o barvíři Hubertovi:

K Hubertovi Vrzal sám řeč nestočí. Ale za flašku pálenky a trochu naléhání si vzpomene na **noc, kdy Huberta viděl**, jak táhne naložený vozík směrem k lesu *(jednalo se o zásoby pro Sakrifixe)*.

“Jako… já proti němu nic nemám... Ale von Hubert musí bejt pracháč. Pořád nakupuje ňáký věci, že už se mu ani do baráku nevejdou!”.

“A totiž… jednou v noci, když sem si ulevoval opřenej o tady sousedovic plot, sem ho viděl, jak táhne z baráku směrem k lesu ňákej vozejk plnej harampádí. ”

“To zrovna hezky svítil měsíc, asi byl v ouplňku, tak jsem si jistej, že to byl von a ne ňákej zloděj.
“Možná si to šel někam zakopat. Cha chá á!”
“Tož přece bych si nevymýšlel…”

OBCHODNICE BELINDA

„Takže ani s vámi nechtěl o receptu mluvit?“ zaslechnete půvabnou ženu s přísným hlasem jak vyslýchá dva mladé pomocníky polohlasem.
„Vypadá to že po dobrém to nepůjde...“ pokračuje než si vás všimne a zarazí se.

„Dobrý den…“.
„Vypadáte, že nejste místní. Měla bych pro vás zajímavou nabídku, pokud byste měli zájem.“

Belinda *(42 let)*. projíždí krajem se dvěma mladými pomocníky a prodává látky a koření. Luková je její pravidelnou zastávkou a nakupuje Hubertovy barvy, o které je v okolí široký zájem. O recept na barvy se zajímá cech alchymistů z nedalekého města a od Belindy by jej rádi získali.

Je to jejich povoz, který před Lukovou zapadl. Při jeho vyprošťování se zpřelámaly loukotě kola a jeden z koní ztratil podkovu. Naštěstí Luková nebyla daleko, povoz zde dotáhli a nechávají jejopravit. Mezitím je trojice ubytována v hospodě. Ve volném čase **se snaží přemluvit Huberta**, aby prodal recept k výrobě barev.

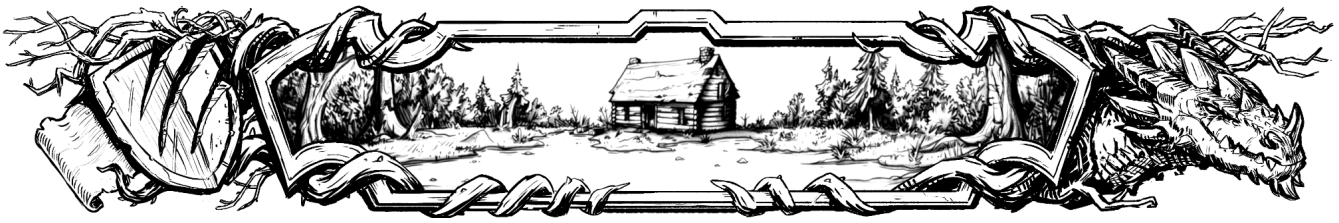
Obchodnice Belinda

člověk – zloděj

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
7*(-2)*	13*(+1)*	11*(+0)*	15*(+2)*	17*(+3)*

Úroveň:	4
Životy:	22
Pohyblivost:	21
Velikost:	A
Dovednosti:	Umění šarmu *(7)*, Řemesla *(3)*, Vůle *(6)*, Přesvědčování *(7)*, Výdrž *(2)*, Postřeh *(5)*

Půvabná žena s přísným výrazem a strohými rysy. Dlouhé světlé vlasy má stažené do pečlivě pleteného copu. Oblečena je do lehce zdobených cestovních šatů.



Úkol - Barvířův recept:

„Slyšeli jste o místním barvíři Hubertovi? Ten mladík má dar. Jeho barvy mají jedinečné kvality. Široko daleko je o ně velký zájem, ale Hubert je vyrábí v omezeném množství. Musím pak spousty zájemců odmítat. Není to škoda? Mělo by se dostat na každého…

Sežeňte mi jeho recept na barvy, nebo ho přemluvte, ať mi jej prodá. Štědře se vám za to odměním. Žije v tom výrazně malovaném domku za návsí, ten nemůžete přehlédnout."

Belinda nabídne postavám, že jim vyplatí **40 zlatých za recept na Hubertovy barvy**. Hubert její nabídky o odkoupení receptu odmítá *(sám recept nemá, barvy přebírá od Sakrifixe)*.

„Pokud vám recept nedá, zkuste zjistit, alespoň jaké suroviny používá a kam na ně chodí."

Pokud družina příjde bez receptu ale zjistí alespoň část surovin, jaké barvířovy barvy obsahují, Belinda družinu odmění **20 zlatými**.

Belindiny znalosti o prokletém srubu:

„Ten opilec o svém srubu plká pitomosti dnem i nocí. Zkuste se poptat mísních. Já se o takové báchorky nezajímám."



1.2 HUBERTOVA BARVÍŘSKÁ DÍLNA

Hubertova dílna mezi okolními staveními jasně vyniká. Každá stěna domu je totiž jinak barevná. I každá lať v jeho plotě hraje jiným odstínem a připomíná tak duhu.

V Hubertově dílně žije sám mladý barvíř Hubert. Stavení je rozděleno na dvě části: dílnu, kde maluje a skladuje barvy, a obytnou část, kde žije a přespává. Nábytek uvnitř je jednoduchý, ale taktéž často nabarven různými barvami. **Nářadí ani soudky s lékořičákem**, které si barvíř kupuje, **nejsou nikde k nalezení**.

Hodem na Řemesla *(INT)* vs. 8 zjistí postavy, že v dílně Hubert **skladuje velmi málo surovin** pro výrobu barev, jejich množství neodpovídá tomu, jak místní tvrdí, že barvíř produkuje a prodává barvy mimo s obchodníky mimo vesnici.

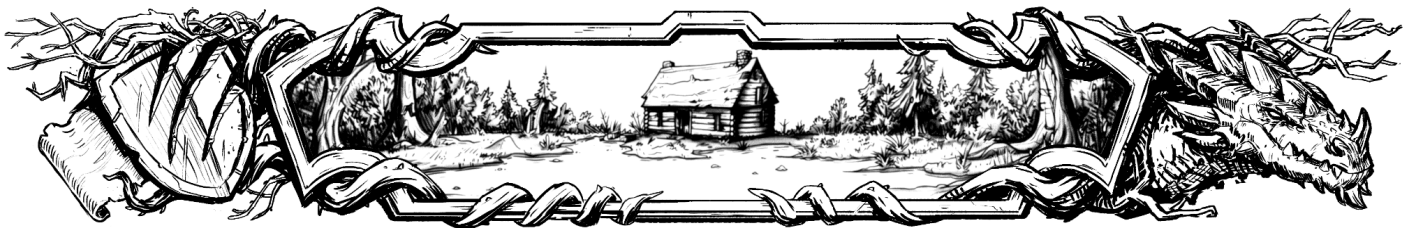
Hubert družinu nenechá dílnu prohledávat, pokud by k tomu došlo v jeho přítomnosti, zakřičí ze dveří o pomoc na mladíky ze statku Bořivoje Mráze.

Pokud by se někomu podařilo do dílny proplížit nepozorovaně hodem na Plížení *(OBR)* vs. 7 může se pokusit dílnu prohledat.

Hodem na Postřeh *(INT)* vs. 8 mohou v dílně, v šuplíku, postavy najít na umazaném kusu papíru starý recept na výrobu barev, na kterém je připsáno kudrlinkovým písmem *„po rodičích"*. Recept je už na první pohled na naprosto **obyčejné barvy** a pokud jej postavy předají Belindě, odmítne jim vyplatit odměnu s tím, že se ji snaží podvést.

Pokud by některý z hráčů překonal tímto hodem Postřeh *(INT)* vs. 12, najde navíc v ložnici pod uvolněným prknem v podlaze váček s penězi *(15 zlatých)*, které Hubert ušetřil a jakýsi **vzkaz…**

Ukaž hráčům přílohu **Anonymní vzkaz**



BARVÍŘ HUBERT

„Líbí se vám moje barvy? Hezké, že? Mám doma nějaké zbytky, chcete se podívat do mé barvírny?"

Hubert *(34 let)* je typický smolař a outsider. Nikdy se mu v životě moc nedařilo a na co sáhl, to zpackal. Po rodičích zdědil barvírnu v jednom velkém městě. Avšak nebyl schopen čelit místní konkurenci, a tak za čas úplně zkrachoval. Poté z města odešel a usadil se v Lukové.

Jeho záliba v barvách ho ale neopustila a on se rozhodl začít znovu. Vybudoval menší dílnu a od té doby žije skromným životem.

Lidé ve vesnici ho mají celkově za podivína. Jeho posedlost barvami je opravdu veliká. Stačí se podívat na jeho extravagantní styl oblékání či výzdobu jeho domku. Málokdo ve vsi má odvahu se s ním kamarádit. Tedy až na děti, ty si s ním rády hrají a on je často bere do své dílny, kde mají možnost se pořádně vyřádit se zbytky nepovedených barev.

Barvíř Hubert

člověk – alchymista

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
10*(+0)*	14*(+2)*	14*(+2)*	7*(-2)*	7*(-2)*

Úroveň: 2
Životy: 18
Pohyblivost: 32
Velikost: B
Dovednosti: Řemesla *(3),* Výdrž *(4),* Lučba *(3),* Vůle *(1),* Postřeh *(1)*

Hubert má vytříbený vkus oblékání – žlutá košile s jedním rukávem červeným a druhým modrým, černé kalhoty s bílými pruhy a k tomu slušivé botky s fialovými puntíky. Jeho samotná tvář je, ohraničená neupraveným plnovousem a zakončená vrabčím hnízdem.

Hubertovy znalosti o tajemných barvách:

„Nejste první ani poslední kdo se mě na barvy ptá. A já jako vždy odpovídám: jde o tvůrčí tajemství."
„Recept jsem zdědil po rodičích."

O existenci Sakrifixe a dohodě mezi ním a Hubertem nemá **nikdo v Lukové ani ponětí**. Kdyby nebyl Hubert takový prosťáček, jistě by se snažil získat za každou cenu recept na výrobu Sakrifixovy barvy a důsledněji by pátral po jejím výrobci. S tímto receptem by mohl bezesporu královsky zbohatnout a prorazit zpět do velkého města mezi mistry barvíře. Ale on takový není. Spokojí se s tím, co má.

„No uvažte, říct všem své tajné přísady, moje barva by už nebyla tak jedinečná a Luková by přišla o zájem obchodníků."

„Alkohol a vybavení kupuju pro své kamarády ve městě a vůbec, dejte mi už pokoj… musím se soustředit na svou práci."

Pokud se od Huberta pokusí postavy recept získat, neuspějí, nemá jim totiž co dát, i kdyby chtěl, a tak bude zatloukat.

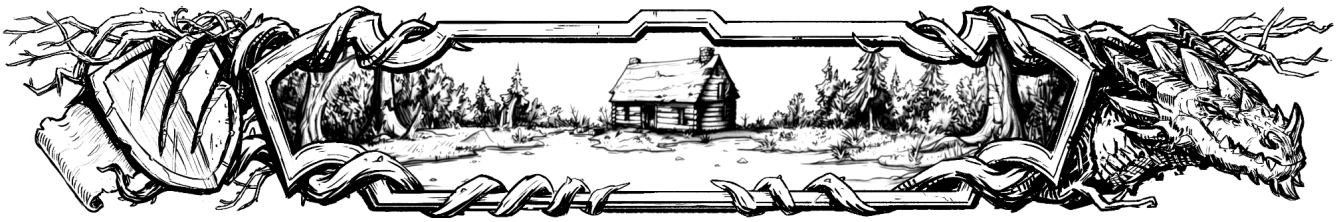
Barvíř za 1 den od začátku dobrodružství **začne připravovat vozík** z nářadím a alkoholem na cestu k předání barev.

Barvíř vyrazí za 2 dny od začátku dobrodružství v noci za úplňku na Mýtinu se suchým dubem, kde proběhne pravidelná **výměna zboží za barvy** se skřítkem *(viz kapitola 3)*.

Hubertovy znalosti o prokletém srubu:

„Na to se mě neptejte, nechodím tam. Vrzala neposlouchám. Špatně se mi spí po těch jeho vyprávěních ."

„Ale měl bych pro vás tajemství. Dáša a Vojtíšek tam tajně chodí. Občas si chodí ke mě malovat, a celé hodiny jenom povídají. Někdy mám pocit, že dětská představivost je nekonečná!"



1.3 Háchovo vetešnictví

Malý přízemní domek s doškovou střechou, k němu přiléhá stodola, ve které nabízí statný vetešník své zboží.

Vetešník má svalnatou postavu. Na první pohled si lze všimnout pahýlu pravé ruky, která končí v zápěstí. Vetešník si na pahýl nasazuje různé protézy, obvykle kovový hák či očko, které mu pomáhají při jeho práci.

Vetešník nabízí širokou paletu zboží, od pochodní, lan, až po sudy, koše, dřevěné nářadí či trakaře. Dokonce dovede ukovat a opravit jednoduché nářadí. Výsledky jsou však nevalné kvality.

Ukaž hráčům přílohu **Háchovo vetešnictví**.

Vetešnictví otevírá časně z rána a zavírá pozdě večer za setmění. Pokud se vetešník přes den zrovna nevěnuje zákazníkům, tak zde opravuje vůz obchodnice Belindy.

Vetešník Hácha

„Taky jsem býval dobrodruhem. Ale místo slávy jsem si odnesl jen tenhle pahýl."

Ukaž hráčům přílohu **Ceník vetešníka Háchy.**

Hácha *(48 let)* o sobě tvrdí, že je dobrodruhem, který přišel o ruku při souboji s netvorem. O tom by svědčily jeho svaly, které jsou i v jeho věku znatelné a pahýl pravé ruky, zakončený v zápěstí.

Ve skutečnosti však býval členem loupežnické bandy. Ovšem jen do doby, než jej chytli a on práskl úkryt bandy. Zachránil si tak život, ovšem stejně přišel o pravou ruku, která mu byla useknuta v zápěstí, jak již u zlodějů a podobných živlů bývá zvykem.

Od té chvíle se rozhodl žít klidnějším životem. Z peněz, které si schraňoval z lupu, nakoupil nějaké zboží a postavil si v Lukové dům. Zde již několik let spokojeně žije a s místními je zadobře.

Háchovy znalosti o barvíři Hubertovi:

„Poslední dobou u mě Hubert hodně nakupuje, i když si nedokážu představit, k čemu mu to všechno je… Posledně se za mnou zastavil, že potřebuje nový sud na chytání dešťové vody. Prý mu starý praskl a musí ho vyměnit. Bez okolků jsem mu ho prodal, ale u domu mu stojí pořád ten starý a ten nový se poděl neznámo kam. Ale víte, kšeft je kšeft, tak se neptám."

U Háchy nakupuje čas od času Hubert věci pro Sakrifixe Jeho nákupy Háchovi přijdou divné, ale Hácha **není typ, který by šířil drby** nebo pomlouval. Vede si však velkou **účetní knihu**, kterou má uloženou na pracovním stole. Lze ji najít hodem na Postřeh *(INT)* vs. 8.

Pokud bude Hácha zabraný do práce, a někdo z družiny uspěje v hodu Čtení a psaní *(INT)* vs. 5, může si přečíst údaje o prodaném zboží:

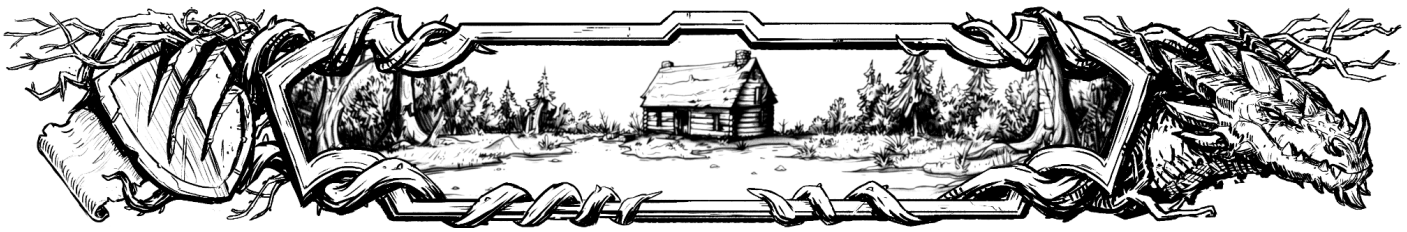
- sudy, dřevěná topůrka, rýče, krumpáče, kladívka, železné roury, vědra, pergameny
- s železnou pravidelností nakupuje jednou za měsíc - **vždy před úplňkem**.

Háchovy znalosti o Prokletém srubu:

„Tuhle jsem se vydal do lesa pro suché větve na výrobu násad a ani jsem si to neuvědomil, nohy mě zavedly až k tomu srubu. Začínalo už se stmívat a ač mám pro strach uděláno, neměl jsem z toho místa dobrý pocit. Když se pak začalo ozývat ze srubu podivné houkání a skrz jeho okenice začalo problikávat jasné světlo, tak jsem raději pokračoval rychlým krokem zpátky do vesnice."

„Pár odvážlivců, co tam zkoušeli přespat, už tu bylo. Jasně si vybavuju Jouzu Nebojsu a pak pár začínajících dobrodruhů, jako jste vy. Zkuste se na ně zeptat hospodskýho, ten má lepší paměť."

Kromě toho, že Hácha slyšel pár historek o neúspěšných pokusech přečkat ve srubu noc, sám zažil poblíž srubu jedno podivné setkání.



1.4 STATEK BOŘIVOJE MRÁZE

Rozlehlý statek s přízemními chalupami, stodolami, sýpkami, kůlnami, prádelnami a chlévem.

„Dobrej,… hledáte někoho?"
„Na srub se zeptejte děda Bořivoje, ten pamatuje ledacos! A malej Vojtíšek tam prý viděl strašidlo, ale ten kluk je samá potíž, neberte ho vážně."

Mrázovi jsou tu známí jako poctiví zemědělci. Vlastní několik polí a velký dům, kde žijí všichni členové rodiny pohromadě *(16 osob, 3 generace)*.

BOŘIVOJ MRÁZ

„Utáhni ten pytel pořádně. Táák to je správně. Hej! Kam to jdeš? Běž ještě nakrmit dobytek…"
Slyšíte hubeného starce s prošedivělými vlasy, který sedí v proutěném křesle před domem a sleduje své potomstvo při práci.

Bořivoj *(84 let)* je nejstarším členem rodiny Mrázů a druhým nejstarším člověkem v Lukové vůbec. Už není schopen pracovat, ale sem tam na rodinu křikne některou ze svých rad. hrdiny se bude schopen bavit jen o počasí, úrodě a rodině.

Bořivojovy znalosti o barvíři Hubertovi:

„Povídám vám, ten hoch sem tahá špatné manýry. Představte si, že moje vnučky chtějí být oblékané jako on! Takový strašák! Fuj! Měli byste si na něj posvítit. K těm penězům určitě nepřišel poctivě."

„Jednou jsem se probral v noci nad ránem, bylo světlo, svítil jasně úplněk. Já nemohl spát, a tak jsem se šel projít. No, a koukám, jak se z lesa trmácí Hubert a táhne za sebou vozík plný nějakých soudků. No připadá vám to normální?"

Bořivojovy znalosti o Prokletém srubu:

Bořivoj se na chvíli znatelně odmlčí a zarazí se…

„Víte, myslím si, že to dění okolo prokletého srubu má co do činění s tou starou vraždou, co se tam udála, když jsem byl ještě malý hoch. Ten nebožtík zemřel, aniž by byl někdo za jeho smrt zodpovědný, a proto nemá odpočinku."



Bořivoj se jako malý k nehodě na palouku připletl. Nerad na to vzpomíná a nebude se o tom chtít bavit. **Incident zatajil**, když bránil staršího bratra. Ve vesnici tvrdili, že si celý den hráli u rybníka.

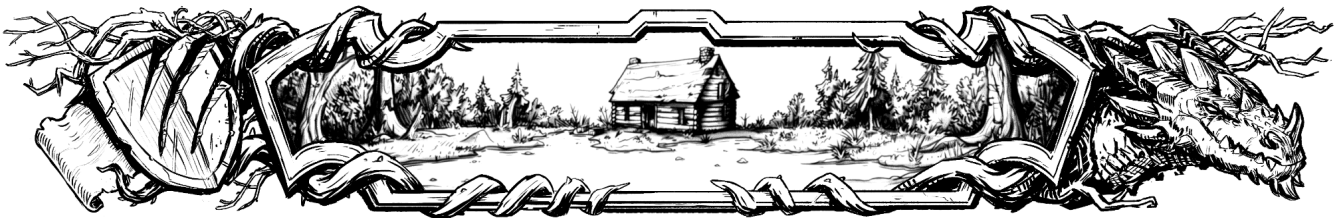
Pokud se budou hrdinové citlivě vyptávat a mají v partě Zloděje, nechej jej hodit na Přesvědčování *(CHAR)* vs. 7. Pokud uspěje, v soukromí **se Bořivoj svěří**, že ho dodnes pronásledují zlé sny.

„Víte… ono to bylo trochu jinak než se říká…"
„Byl u toho můj starší bratr Jan."
„Bývali s tím čeledínem dobří kamarádi, ale oba na ten palouk chodili za stejnou dívkou… a když ten čeledín - Zbyšek se jmenoval - s ní Jana přistihl, začali se rvát."

„Moc jsem nevěděl co se děje, byl jsem tehdy v lese na borůvkách, ale pamatuju si jak Zbyšek nešťastně zakopnul o kořen, upadnul a o kámen si rozrazil hlavu. Všechno jsem to viděl…"

„Dneska už vím, že za to nikdo nemohl, ale tehdy se Jan s tou dívkou tak báli a snažně mě prosili abych o tom mlčel…"
Bořivoj nakonec poprosí postavy a požádá je, **ať s duchem promluví** a požádají jej o odpuštění.

Dále se svěří, že si mu jeho dcery stěžují, že jim **někdo krade levé ponožky**.
„Že by Zbyškův duch strašil už i tady?"



VOJTÍŠEK MRÁZ

„Až budu velký, chci být dobrodruh jako vy!"

Čiperný klučina *(9 let)*. Hrává si na dvorku statku.

Vojtíškovy znalosti o barvíři Hubertovi:

„Strejda Hubert je kamarád. Je legrační. Bere nás s Dášou do dílny a můžeme si tam malovat! Heč!"

Vojtíšek si Huberta oblíbil, barvíř je na děti hodný.

Vojtíškovy znalosti o Prokletém srubu:

„Jsme byli nedávno s Dášou v lese. Sbírali jsme borůvky a hráli si a vyběhlo na nás to strašidlo! "

„Bylo velké jako kůň, mělo obratánské zuby, tykadla a dlouhý ještěří ocas! Místo kůže mělo listí a oči mu svítily! Jako hrdina jsem na něj zakřičel. Ale zařvalo to jako drak, tak jsem vzal Dášu za ruku a utekli jsme zpátky do vesnice."

„Jo, a to strašidlo určitě žere ponožky! Pořád dostávám od mámy vynadáno, že je ztrácím já, ale já za to fakt nemůžu!"

Před třemi měsíci se Vojtíšek s Dášou ocitli blízko Prokletého srubu. Když je zahlédl skřítek Sakrifix namaskoval svou obří krysu - Borise a poslal ho na děti, **aby děti zastrašil**. Vojtíšek popíše situaci náležitě přibarvenou.



1.5 MLÝN STAROSTY DOBROMYSLA

Dvůr uzavřený stavením s chlévem, stodolou, a částečně roubenou budovou vodního mlýna. Obytná budova má v prvním patře klasické hrázděné zdivo, které ostře kontrastuje s bílými zdmi. Naproti přes cestu pak vodou poháněné dřevěné mlýnské kolo pracuje dnem i nocí.

Celé starostovic stavení působí jako rušné mraveniště, kde každý zná svou roli. Dcery obstarávají domáci práce, starostova žena pendluje mezi stodolou a chlévem a nejvytíženější - pán domu - zajišťuje běh mlýna a balí mouku do těžkých, plátěných pytlů.

Na mlýně žije starosta Dobromysl s rodinou. Zpracovanou mouku vozí do okolních vesnic. Jako jeden z mála ve vesnici vlastní koně a vůz.

STAROSTA DOBROMYSL

„Uff, další poutníci?"
„Nebo snad jdete nakoupovat mouku?"
„Jak vám můžu pomoct?"

Dobromysl *(40 let)*, postarší, urostlý muž, s prošedivělými vlasy, je starostou obce Luková. Je to milý ale velmi zaneprázdněný člověk.

Dobromyslovy znalosti o barvíři Hubertovi:

„Občas mi přijde jeho chování divné. A divně se obléká Ale jak nikomu neubližuje, tak ať si dělá, co chce. Navíc nám díky němu jdou lépe obchody."

Starosta se Huberta před vesničany zastává, především pro to, že se díky němu o Lukovou zajímají obchodníci s barvou.

Dobromyslovy znalosti o Prokletém srubu:

„Doufám, že na vás neudělal Vrzal špatný dojem. Víte… dřív jsem podezříval, že tam straší sám, aby měl na ten jeho zpropadený chlast. Ale potom, co tam má dcerka Dáša viděla to strašidlo, přemýšlím, že bych tam mohl někoho poslat."

Pokud se družina nabídne situaci se strašením vyřešit, slíbí jim starosta **velkou oslavu** v hospodě.



DÁŠA

„Povíte mi nějaký příběh? Prosím, prosím!"

Dáša je nejmladší dcerou starosty *(10 let)*, spolu s Vojtíškem Mrázem tvoří nerozlučnou dvojku. Dáša je na svůj věk, velmi bystrá dívka.

Dášiny znalosti o barvíři Hubertovi:

„Hubert je hodný člověk, ale nemá moc kamarádů. Budete se s ním kamarádit? Rád maluje. Občas nás pve k sobě do barvírny a my si tam malujeme. Je ale trochu popleta, jednou nám došla růžová a on si nemohl vzpomenout, jak namíchat novou."

Dáša tuší, že s barvami Hubertovi **někdo pomáhá**.

Dášiny znalosti o Prokletém srubu:

„Šli jsme s Vojtíškem na borůvky do lesa. Sice tam nesmíme chodit, ale když ony zrovna tam jsou tak dobré! A v tom se na nás vyřítilo to strašidlo. Vypadalo jako divočák, mělo velké zuby, dlouhé uši a taky ocas. Z těla tomu rostly větve a místo chlupů to mělo zelené trny. Vojtíšek si cvrknul do gatí. Hihi! Jen co jsme to viděli, utíkali jsme domů."

„Vojtíšek taky říká, že to strašidlo žere ponožky, ale to je hloupost, proč by je jedlo?"

Před třemi měsíci se Vojtíšek s Dášou ocitli blízko Prokletého srubu. Když je zahlédl skřítek Sakrifix namaskoval svou obří krysu - Borise a poslal ho na děti, **aby děti zastrašil**.

1.6 KOSTEL SV. JIŘÍ

Malý dřevěný kostel se zvonicí. Vedle kostela se nachází zahrada plná bylinek, na jejímž okraji stojí domek správkyně.

O kostel a okolní zahradu se stará správkyně Matylda. Již mnoho let v kostele nepřebývá žádný stálý kněz, ale dojíždí sem, zhruba čtyřikrát ročně, odsloužit mši kněží z nedalekého města.

Na přilehlé zahradě pěstuje Matylda řadu běžných bylinek *(máta, heřmánek, meduňka, šalvěj apod)*.

KOSTELNICE MATYLDA

„Já a Klotylda? To jste se trochu spletli. Já, já, že bych vás měla přemoci?"

Shrbená, hluchá, vrásčitá babička *(118 let)*, na svůj věk vitální, nikdo ve vsi neví kolik jí je. Bydlí v chaloupce se zahradou u dřevěného kostela. Vyzná se v bylinkách a léčí Lukovčany. Postavám může kromě cenných rad darovat i běžné byliny.

Matylda si obvykle pořád na něco stěžuje, je náladová a špatně slyší.

Matyldiny znalosti o barvíři Hubertovi:

„Raubíř Hubert? On něco provedl?… Jó vy říkáte barvíř. Mluvte víc zřetelně a nemumlejte!"

„Je to milý mladík, ale život mu nepřál. Poslední dobou se dost změnil, prý pije a hromadí věci."

„A podívejte se, jak se obléká. Jistě upsal svou duši ďáblu!"

Matylda nemá žádné cenné informace. Myslí si, že za změnou jeho chování stojí síly pekelné.

Matyldiny znalosti o Prokletém srubu:

Jako jedna z mála si pamatuje, že na paloučku lásky došlo před více než 75 lety k vraždě.

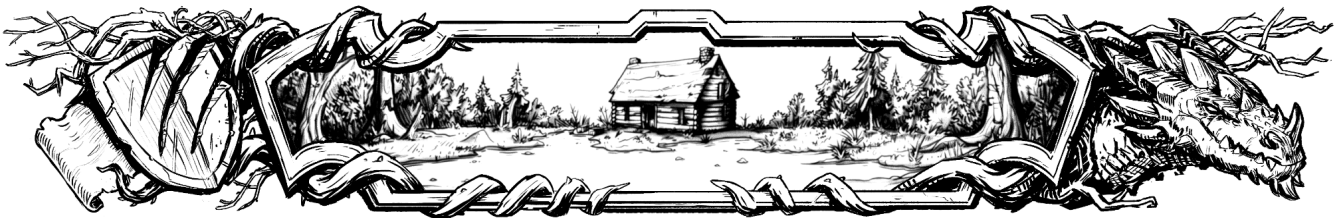
„Kdeže máte proklatej strup?… Na to asi lék nemám. Co to povídáte o pavoučku?"

„Jo, vy myslíte ten prokletej srub, tak to řekněte hned. Takhle si ze mě dělat srandu, že se nestydíte… "

„Ach, ta dnešní mládež."

„Když jsem byla mladší, tak se tam stala vražda. Podezřelým byl Jan Mráz, zesnulý, starší bratr našeho Bořivoje. Ale vyšetřilo se, že oba ten den byli jinde. Vraha nakonec nechytili, ale pokud ještě žije, doufám, že ho trápí svědomí!"

„Jestli tam je puch? Aha, duch… tak to si nemyslím. To místo je prostě začarované, kdysi tam měli druidi posvátný háj. To se dávno ví."



KAPITOLA 2

NEŽ KOHOUT TŘIKRÁT ZAKOKRHÁ

2.1 PROKLETÝ SRUB

Srub leží 5 mil *(hodinu chůze)* od Lukové, na palouku na okraji Černého hvozdu. Směr ke srubu se postavy mohou dozvědět od většiny obyvatel Lukové.

Ukaž hráčům přílohu **Mapa prokletého srubu**.

Před vámi se rozprostírá nádherný palouček se spoustou květin, mezi nimiž se klikatí malinkatý potůček. Celé místo je obklopeno starými smrky. Uprostřed tohoto paloučku stojí chátrající dřevěný srub s děravou střechou a polorozpadlými stěnami.

Rozbitými okny či dírami ve stěnách vidíte vybavení srubu. Trosky nábytku, kupu smetí a vcelku zachovaný krb. Vedle srubu se nachází latrína a malinkaté ohniště s několika přírodními lavičkami. Tuto podívanou kazí jen rychle se přibližující černá mračna, která slibují pořádný liják.

Při prohledávání srubu nenajdou postavy uvnitř nic cenného, vše vypadá roky opuštěné a zchátralé. V okolí lze najít nějaké suché dřevo, aby si postavy mohly rozdělat v krbu oheň.

Samotný srub má obdélníkový půdorys *(4 x 9 sáhů)*. Vnitřní stěny jsou téměř všechny rozpadlé a zůstaly po nich jen nosné trámy, které tu a tam spojuje ztrouchnivělé prkno. Střecha srubu je plná děr, kudy zatéká dovnitř, což neprospívá dřevěné podlaze, která je místy ztrouchnivělá a prorostlá trávou. Nejzachovalejší částí srubu je štít u krbové stěny.

Krátce po příchodu postav ke srubu se začnou stahovat černá mračna a zvedne se silný vítr. Družina bude mít zhruba jednu směnu na prohledávání okolí srubu, než **začne silně pršet**. Déšť by měl přinutit postavy, aby se během noci zdržovaly uvnitř srubu, pěkně v suchu a v teple.

SKRYTÝ VCHOD DO NORY

Vchod do Sakrifixovy nory ***(kapitola 2.3)*** se nachází zhruba 20 sáhů od srubu. Pokud by někdo prohledával toto místo v noci za deště, lze ho nalézt hodem na Postřeh *(INT)* vs. 12. Za denního světla lze v hlíně najít drobné stopy, které vedou od srubu k noře hodem Stopování *(INT)* vs. 5 nebo Postřeh *(INT)* vs. 7. V případě úspěchu už nebude nalezení samotného vchodu pro postavy problém.

2.2 STRAŠIDELNÁ NOC

Když Sakrifix zjistí, že má nad sebou nezvané hosty, dá se kolem půlnoci do strašení. Nejprve se ve srubu začnou ozývat **podivné zvuky nahánějící hrůzu**, okna a dveře se otevřou, jako za silného průvanu a začnou sebou mlátit. Poté se ozve hrozivý hlas:

„Opusťte toto místo, neb vás stihne hrozivá kletba mocného Sakrifixe. Jeho duch bdí nad tímto místem a ztrestá každého, kdož se zprotiví jeho vůli.“

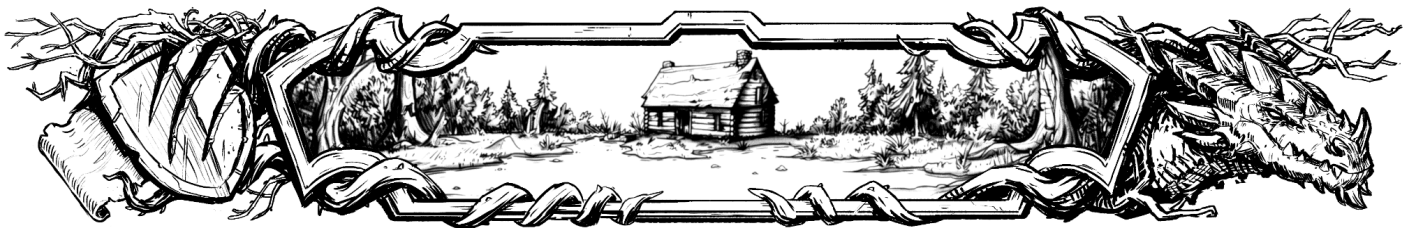
S těmito slovy začne do srubu vpouštět **rudý dým**. To vše pomocí různých trubek zhotovených z vyschlých dutých kořenů prorostlých celým paloukem. Dým bude vycházet ze škvír mezi prkny v podlaze a z krbu. Ustane během několika kol.

Skřítek bude strašit postavy až do rána. Každou hodinu vyber způsob strašení hodem 1k6.

Vždy když se mu podaří někoho vylekat nebo naštvat, ozve se z různých míst kolem srubu *(střecha, za oknem, z podlahy)* hlasitý smích *“HiHiHi HaHaHa!”*

Skřítek totiž postavy celou dobu skrytě pozoruje v neviditelnosti.

Nutno dodat, že Sakrifix nebude chtít postavám vážně ublížit. Jde mu spíše o to je pořádně vyděsit, aby se už víckrát nevrátily.



1. Vosí překvapení

Sakrifix kouzlem uvolní dosud spící vosí hnízdo visící na starém trámu a nechá jej dopadnout vedle vybrané postavy. Vosy se probudí a začnou zběsile létat okolo. Poštípou všechny v dosahu 2 sáhů a poté se rozletí pryč. Zasažení tvorové jsou zraněni za 1 život a musí si hodit na Výdrž *(ODO)* vs. 6, jinak ošklivě opuchnou. Oteče jim obličej, prsty, jazyk. Neléčený otok splaskne do 6 hodin, do té doby budou muset šišlat!

2. Petarda a saze

Sakrifix vhodí do komína petardu a sešle na ni kouzlo. Petarda okamžitě vybuchne a všechny postavy v dosahu 3 sáhů od krbu pokryjí mastné černé saze. Kromě toho, že jim saze zašpiní veškeré oblečení, ulpí i na jejich obličeji. Ten však nezačení celý, ale vytvoří na něm falešný knírek či brýle! Saze nejdou téměř smýt. Postavy by musely mít u sebe nějaké mýdlo nebo podobný čistič. Než se zbaví sazí z obličeje či oblečení, budou mít zasažené postavy **Nevýhodu** *(postih -5)* k vyjednávání a přesvědčování.

3. Závod s časem

Sakrifix namaže prkénko v latríně lepivou smolou a poté sešle na vybranou postavu kouzlo "Očista těla". Toto kouzlo způsobí, že postava dostane silný průjem a má pouze 10 kol na to, aby stihla odběhnout někam do ústraní *(můžeš dokonce zapnout stopky a říci hráči, že má 60 sekund na to, aby situaci vyřešil, škodolibě jej můžeš upozornit na nedalekou latrínu)*.

Pokud si postava odskočí na latrínu, čeká ji později nemilé překvapení. Nebude se moci odtrhnout. Aby se uvolnila, musí uspět v hodu na Atletiku *(SIL)* vs. 4. Neuspěje-li, podaří se jí pomalým vykláním uvolnit ztrouchnivělá prkna a propadne se do jámy pod latrínou a celá se zamaže. Jestliže postava v hodu uspěje, zraní se za 1 život a vypadne po hlavě ven z latríny.

Z jámy pod latrínou se postava může dostat do Sakrifixovy nory ***(kapitola 3.2)***.

4. Nevítaní hosté

Sakrifix vloží do přikrývky nebo kapsy pytlík plný blech. Blechy začnou obtěžovat svého nového majitele, kousat a štípat ho na všech možných místech. Dokud se jich nezbaví, bude mít, díky neustálému škrábání, **Nevýhodu** *(postih -5)* ke všem akcím. Zároveň se také nevyspí, ani neodpočine.

Blech se lze zbavit vykoupáním a vypráním oblečení. Ale pokud se postava někoho dotkne, mohou blechy získat nového hostitele!

5. Těsné prádlo

Sakrifix sešle na vybranou postavu kouzlo, díky kterému se její oblečení a všechny předměty, co má na sobě, začnou pomalu zmenšovat *(na polovinu)* nebo naopak zvětšovat *(na dvojnásobek)*. Tento efekt předmětům vydrží 1 den, pak se vrátí do původního stavu.

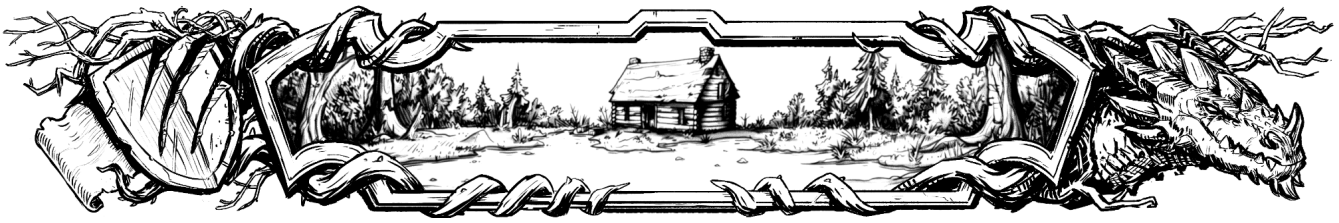
Pokud postava těsné oblečení nesundá včas *(do 10 kol)*, pak oblečení popraská a objeví se na něm trhliny *(zničí se)*. Zároveň škrcení postavu zraní za 1 život.

6. Hra světel

Sakrifix zhasne ve srubu všechna světla *(oheň v krbu, lucerny, pochodně)*, a když je znovu po krátké chvíli rozsvítí, provede vybrané postavě drobný šprým. Poté se světla znovu zhasnou a Sakrifix si vybere novou oběť. Takto se to opakuje dokud skřítek neprovede nějakou neplechu každé postavě v družině.

Sakrifix má v zásobě další nepříjemné triky:

- Vloží postavě do batohu či přikrývky pytlík se zapáchající rybou či pukavci,
- nabarví postavě vlasy na růžovo nebo zeleno,
- postava zjistí, že jí magicky vypadaly všechny vousy i vlasy,
- nebo naopak postavě narostou dlouhé vlasy či tváři vyraší husté strniště,
- ukradne postavě levou ponožku.



2.3 Sakrifixova nora

Sakrifixova nora je vykopána v hlíně na míru výšky skřítka. Strop je velmi nízko:

- Postavy velikosti A nebudou mít problém se v noře pohybovat.
- Postavy velikosti B se budou muset hrbit a ohýbat, aby se nepraštily do hlavy.
- Postavy velikosti C budou v noře muset lézt po čtyřech, aniž by se mohly v chodbách otočit. Budou tak v noře mít jen desetinovou pohyblivost.

V noře roste světélkující mech, který dostatečně osvětluje okolní prostory bez potřeby použití lampy nebo pochodně.

Sakrifix tráví v noře většinu svého času, kromě chvil, kdy vyrábí barvy ve své barvírně.

Vchod do nory

Ukaž hráčům **Mapu Sakrifixovy barvírny a nory** a stranu přelož, abys skryl Sakrifixovu barvírnu.

Vchod do nory se nachází **v trnitém houští** dvacet sáhů od srubu. Jde o nevelký dřevěný **poklop** ukrytý ve škvíře mezi velkými kameny. Vchod je velmi důkladně skrytý *(odhalení vyžaduje uspět v hodu na Postřeh (INT) vs. 12)*. Jestliže postavy budou hledat stopy ve dne, budou to mít jednodušší: Hod na Stopování *(INT)* vs. 5 nebo Postřeh *(INT)* vs. 7.



Boris
zvíře

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
12(+1)	16(+3)	12(+1)	3(-4)	3(-4)

Úroveň:	2
Životy:	16
Pohyblivost:	20
Velikost:	A
Útok:	5/+1 (zuby)
Zákl. obrana:	4 (srst)
Obranné číslo:	5 (srst)
Zvl. schopnosti:	Vidění ve tmě
Dovednosti:	Atletika (2), Výdrž (5) Akrobacie (5), Postřeh (5)
Zkušenosti:	180

Boris je zdomácnělá obří krysa, která je mazlíčkem skřítka Sakrifixe.

Vidění ve tmě *(pasivní)*
Boris vidí ve tmě tak dobře jako za dne.

1- Vstupní místnost

Malá místnůstka (3x3 sáhy), v rohu leží obří krysa přivázaná za karabinu na řetězu s neobvykle zdobeným obojkem opleteným různobarevnými pentlemi.

Tato krysa je skřítkův mazel a **hlídač Boris**. Sakrifix ho občas používá k zapřažení do vozíku, když potřebuje přemístit např. sudy s barvou.

Pokud někdo přehodí Postřeh *(INT)* vs. 6 všimne si, že krátký **řetěz krysu omezuje v pohybu**, a dá se kolem ní protáhnout podél levé stěny a pokračovat hlouběji do nory. Boris bude ale hlasitě pištět. Pokud se k Borisovi postavy přiblíží, pak zaútočí.

Pokud postavy krysu neuklidní např. kusem chutného jídla *(sýr, salám apod.)*, upozorní skřítka hluk. Skřítek vyrazí Borisovi naproti, dorazí za 3 kola a zasáhne pomocí své skřítčí magie.



2- LATRÍNA

Dlouhá chodba vede k zapáchající místnůstce – latríně. Dřevěné prkýnko se nachází nad pět metrů hlubokou jámou a nad ním vede tunel vzhůru.

V denní dobu z tunelu směřujícího vzhůru lehce prosvítá denní světlo. Latrína je přímo spojená s kadibudkou na povrchu. Jde o **alternativní vchod do skřítkovy nory**.

3- ŠTOLA

Místnost (4x5 sáhů), kde se na zemi povaluje spousta nářadí (síto, krumpáč, pytle). Vypadá to, jakoby někdo kopal do stěny a snažil se přes síto prosít zvláštní prášek, kterého je tu opravdu spoustu.

Prášek se jmenuje **kamenec**, a je důležitou ingrediencí do barvy.

4- NÁLEVNA

V této místnosti (3x3 sáhy) leží sudy s vínem, vodou, **Lukovským lékořičákem** *a další potraviny.*

5- KUCHYŇKA

Kuchyňka (3x4 sáhy) je vybavena krbem vyhloubeným ve stěně místnosti a ústí někam na povrch. Vedle krbu jsou do zdi zabudovány všelijaké roury, vedoucí vzhůru. V policích kuchyňky leží kuchyňské potřeby (nože, vařečky, pánvičky, koření).

Pomocí rour straší skřítek nevítané návštěvníky srubu. Slouží mu jednak k odposlechu, jednak jejich pomocí dokáže do srubu vydávat hrozivé zvuky a mluvit k návštěvníkům, popřípadě jimi vypouštět do srubu dým.

6- KOUPELNA

Koupelna (2x2 sáhy) je od chodby oddělena pouze shrnovacím závěsem. Je zde káď na vodu, mýdla a voňavky. V rohu je malinkaté jezírko, napájené zřejmě podzemní řekou.

7- OBÝVACÍ MÍSTNOST

Útulná místnůstka (4x4 sáhy) slouží jako obývák. Vedou z ní dva východy. Na zemi leží barevný koberec a u stěny stojí postýlka s nebesy. Uprostřed je stolek s pohodlným křesílkem. Po stranách jsou rozmístěny police. U postele leží pobitá truhla.

Pokud je Sakrifix v noře, bude právě tady.

V truhlici jsou prázdné flakónky, 2 neznámé skřítčí lektvary, bylinky a několik prázdných svitků.

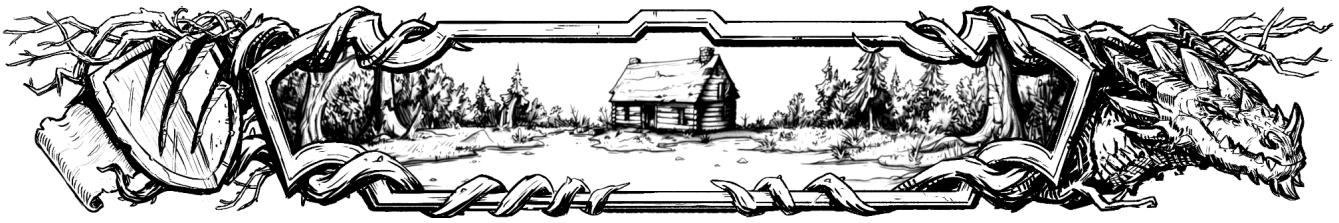
Na stole je položena skřítkova **mapa**. Do ní si zaznamenává poznámky a nasměruje dobrodruhy k Sakrifixově barvírně a Mýtině se suchým dubem.

Ukaž hráčům přílohu **Mapa Černého hvozdu**.

Mapa je psána **v jazyce skřítků**, ale pomocí hodu Cizí Jazyky (INT) vs. 8 se mohou dovtípit, popisky na mapě:

- Moje nora
- Mýtina se suchým dubem *(kapitola 3)*
- Barvírna - dílna *(kapitola 4)*
- směr vesnice Luková





Skřítek Sakrifix

„Co se sem cpete? Zmizte! Zmizte! Zmizte!"

Uprostřed místnosti stojí malý lesní skřítek. Na hlavě má špičatý červený čepec. Na nose usazené drobné brýle. Na svět se dívá drobnými očky, která jako by byla tvořena tisíci modrých démantů.

Sakrifix je sklerotický lesní skřítek, starý přes dvě stě let. Je to samotář a velký morous.

Do otevřeného boje s družinou se skřítek pouštět nebude. Pokud budou postavy nepřátelské nebo zabijí jeho krysu, **pokusí se je pokousat**, **proměnit je na zvířata**, pak se **zneviditelní** a vydá se na útěk.

Než nadobro zmizí v hloubi Černého hvozdu zamíří do své barvírny, kde se bude balit na cestu a naloží si tam své věci na vozík.

Proměna na zvíře

„Dexenpo multo šunkoplex!"

Vyděšený skřítek sešle na vetřelce své nejsilnější kouzlo - proměnu na zvíře. Díky nesprávným konfiguracím kouzla budou ale postavy proměněny jen částečně (vybrané rysy). Zároveň se nezmění velikost postavy.

Proměna po stránce fyzické i duševní. Proměněné postavy budou mít sklony, které mají tato zvířata. Např. veverka - chuť na oříšky, had - syčivě mluví, prase - rochnění v blátě…

Skřítek **nezná protikouzlo**, kterým by dostal postavy zpět do jejich podoby. Ví však, že účinek kouzla pomine poté, co postava **bude jíst** jeden den jen to, co je typické pro dané zvíře. Případně lze postavy proměny zbavit kouzlem **Rozptyl kouzlo** s obtížností 16.

Nechej hráče, který je cílem kouzla hodit 1k10:

1. Kohout

Postavě naroste dlouhé barevné peří, místo nosu zobák, místo nehtů drápy.

2. Had

Postavě se protáhne obličej, zvětší se jí jazyk a oči a zakrní jí ruce a nohy (stále je bude mít, ale budou velmi krátké).

3. Žába

Postavě zezelená kůže, nepřirozeně se jí prodlouží jazyk a udělá se jí široký podbradek. Mezi prsty se jí vytvoří blány.

4. Brouk

Postavě narostou tykadla, z pusy jí vylezou široká kusadla. Na zádech jí narostou malé krovky, pod kterými bude mít schovaná maličká křidélka (nestačí k létání, ale zbrzdí pád).

5. Jelen

Postavě narostou parohy, celé její tělo pokryje hustá hnědá srst, na nohou bude mít kopýtka a z kalhot jí vyraší malý bílý ocásek.

6. Veverka

Postavě vyrostou velké přední zuby, zakrní ruce a zvětší se chodidla, celé její tělo pokryje hustá zrzavá srst. Z kalhot jí vykoukne dlouhý huňatý zrzavý ocas.

7. Zajíc

Postavě narostou velké přední zuby, vytvoří se jí na horním patře silný rozštěp a zakrní jí nos. Dále se jí prodlouží uši a zvětší chodidla.

8. Prase

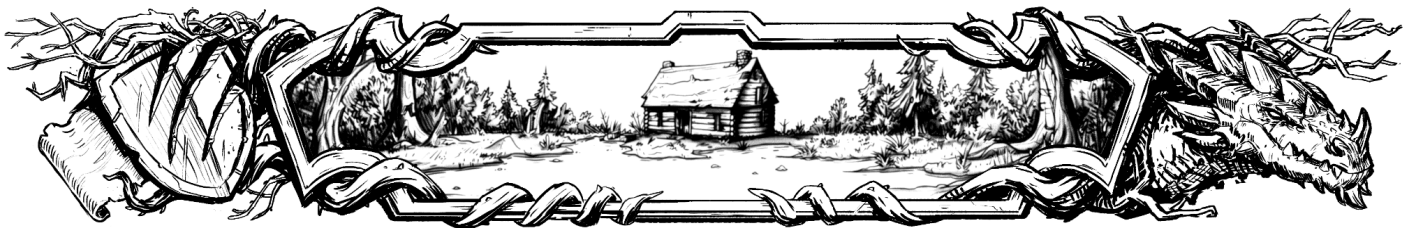
Postavě vypadají vlasy a vousy, místo nichž jí po celém těle narostou dlouhé štětiny. Na místě nosu se jí objeví růžový rypáček a na nohou bude mít kopýtka.

9. Krtek

Postavě se zmenší oči (bude téměř slepá) a naroste dlouhý nos, černá srst a velké hrabavé ruce a nohy.

10. Kočka

Postavě naroste mourovatá srst, dlouhý chlupatý ocas a místo dlaní a chodidel bude mít kočičí tlapky s drápky.



Sakrifix

skřítek

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
6*(-3)*	16*(+3)*	16*(+3)*	14*(+2)*	12*(+1)*

Úroveň: 4
Životy: 45
Pohyblivost: 20 *(chůze)*
Velikost: A1
Útok: 1/+1 *(zuby)*
Zákl. obrana: 3 *(šaty)*
Obranné číslo: 3 *(šaty)*
Zvl. schopnosti: Neviditelnost, Skřítkovská magie
Rezistence: Nemagické zbraně
Dovednosti: Atletika (2), Hbitost *(6)*, Výdrž *(6)*, Postřeh *(4)*, Vůle *(8),* Řemesla *(6)*
Zkušenosti: 500

Malý skřítek s červeným špičatým čepcem, brýlemi a dlouhým plnovousem. Věčně se mračí a něco si brblá.

Neviditelnost *(krátká akce)*
Skřítek se dokáže díky tomuto kouzlu na 10 kol stát zcela neviditelným.

Skřítkovská magie *(krátká akce)*
Skřítek dokáže sesílat drobné magické triky. Např. proměny barev, vůní, chutí, vyčarování obrázku nebo světýlek, zesílení zvuku apod. Tyto triky vydrží aktivní od 1 kola po 1 den, dle libovůle skřítka.

Vyjednávání

Sakrifix je ochoten s postavami vyjednávat, jen pokud za ním přijdou s nabídkou dodání kvalitního pití nebo originálních ponožek do sbírky. Pokud k tomu dojde, může jim Sakrifix dát více informací.

Sakrifixovy znalosti Hubertova tajemství:

Sakrifix před lety objevil tajemství barevného prášku. Pomocí něj a několika přísad teď vyrábí barvu a směňuje ji za lahodné nápoje s Hubertem, nechce ale aby se o tom vesničani dozvěděli.

Recept na výrobu by nikomu v žádném případě neprozradil. Ani Hubertovi nedává tu nejlepší barvu, kterou dokáže vyrobit.

Sakrifixovy znalosti o Prokletém srubu:

Skřítek chce mít především klid a vzhledem k tomu, že ve své noře těží kamenec, tak se nehodlá ani dobrovolně přestěhovat. Potřebuje, aby tam vesničani přestali chodit.

Kapitola 3

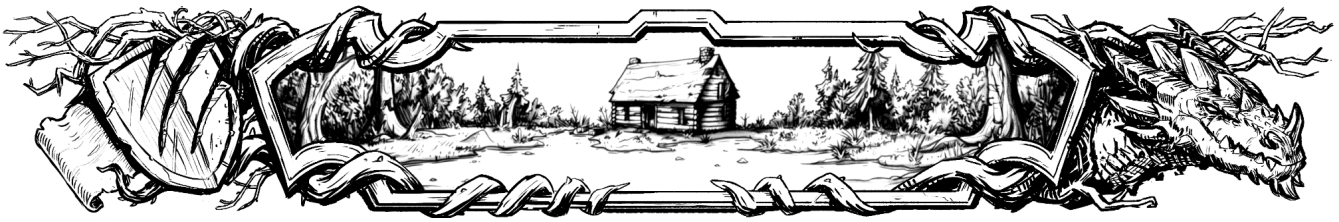
Barvířovo tajemství

3.1 Po stopách barvíře

Mýtina se suchým dubem (místo předání barev) se nachází v Černém hvozdu, na východ od Lukové, ve vzdálenosti 7 mil *(hodina cesty – chůze)*.

Dva dny od začátku dobrodružství se **v noci za úplňku** po této cestě směrem vydá barvíř Hubert. Potáhne za sebou vozík s nákupem pro skřítka Sakrifixe. Hubert nebude vůbec obezřetný, a tak by neměl být problém jej sledovat. Jeho vozík za sebou bude zanechávat zřetelné stopy, které bude možné odhalit hodem na Stopování *(INT)* vs. 6 nebo Postřeh *(INT)* vs. 8.

Cesta z vesnice vede přes Mokrou loučku. Stezka je zpočátku široká, vyšlapaná botami a proježdněná naloženými povozy s dřívím. Všechny kromě jedněch stop jsou staré a nezřetelné. Po půl míli se stopy povozů postupně ztrácí a zůstane jen úzká vyšlapaná stezka vinoucí se Černým hvozdem, až se nakonec všechny stopy ztratí v bujném porostu.



Zde si mohou postavy hodit na Postřeh *(INT)* vs. 6. Pokud uspějí, **najdou pařez, pocákaný od růžové barvy**. Na tomto místě se Hubertovi před několika měsíci zaklínil vozík s barvou. Při jeho vyprošťování omylem vylil část soudku s růžovou barvou. Odtud už znovu družina najde čerstvé stopy Huberta.

Stezka dále vede k **Mýtině se suchým dubem** a pokračuje hlouběji do Černého hvozdu, tam ji přetíná mělký lesní potůček a míří do Sakrifixovy barvírny.

3.2 Mýtina se suchým dubem

Družina se o místu může dozvědět buď sledováním barvíře, nebo podle mapky v Sakrifixově noře.

Nacházíte se na malé mýtince uprostřed Černého hvozdu. Ta je rušnou křižovatkou lesní zvěře, o čemž svědčí vyšlapané stezky ve vysoké trávě.

Uprostřed paloučku se stále tyčí obrovský starý dub, který už ztratil všechno listí, a jen čeká, až podlehne času. Jeho holá kostra je však stále domovem pro mnoho živočichů, od brouků, po veverky či ptáky.

Kousek od dubu leží na zemi velmi výrazný velký bílý kámen, který si přímo říká o to, aby se na něj někdo posadil a vychutnával si okolní přírodu.

Na tomto místě probíhá výměnný obchod mezi Sakrifixem a barvířem Hubertem. Po pěšině Hubert přijíždí se svým vozíkem. Samotné místo nevypadá nijak zvláštně.

Předání za úplňku

Je krásná úplňková noc, kromě nočních zvířat je všude kolem mýtiny krásný klid, který tu a tam protne šelest stromů.

Hubert vyloží vůz, **odkopí kámen** a **v jámě** pod ním najde už přichystanou barvu ke směně *(6 malých soudků s barvami)*. Skřítek sem zboží přiváží už předchozí noc.

Skřítek Sakrifix sleduje při úplňkové noci barvíře Huberta zpovzdálí, ze svého úkrytu v lesním houští. Jakmile barvíř odejde, jde vybrat z díry dovezené zboží, které si odváží do své barvírny.

Pokud budou postavy opatrné, mohou si na skřítka počíhat a poté jej sledovat. Aby si jich skřítek nevšiml musí ale alespoň jedna z postav uspět v hodu na Přežití v přírodě *(OBR)* vs. 8. Jestliže si jich skřítek všimne, nechá všechen náklad na místě a uteče do své nory.

Pátrání mimo úplněk

Na povrchu **bílého kamene** lze najít hodem na Postřeh *(INT)* vs. 5 drobné barevné skvrny *(modré, růžové, červené, zelené apod.)*, jak ukápla skřítkovi nebo barvíři barva na kámen při manipulaci s barvami.

Při pečlivějším ohledání okolí kamene *(Postřeh (INT) vs. 8)* lze také nalézt pod větvemi ukrytou, asi metr **hlubokou jámu**. V ní po většinu měsíce nebude kromě hmyzu a několika barevných fleků nic zvláštního.

Kapitola 4

Sakrifixova barvírna

4.1 Sakrifixova barvírna

„Dorazíte na další palouček. V jeho středu stojí houštím obklopený uschlý vykotlaný strom s rozeklanou korunou. Kolem stromu jsou hustá křoviska."

Místo leží jihozápadně od skřítkovy nory. Vchod do barvírny se nachází v dutině starého uschlého stromu s rozeklanou korunou. Zakrytý je **hustými křovisky** a z dálky je velmi obtížné jej odhalit, postavy musí uspět v hodu na Postřeh *(INT)* vs. 11.

K tomuto hodu budou mít **Výhodu** *(bonus +5)*, pokud budou prohledávat přímo křoví u stromu. Skřítek Sakrifix v barvírně tráví celé dny. Pokud zrovna nestraší nebo se nechystá ke spánku, najde ho družina tady.



Dutý kmen stromu

Uvnitř kmene je připraven provazový žebřík vedoucí do podzemí, vedle něj visí na kladce provaz s uvázaným hákem, zdá se, že tím dostává skřítek těžší věci na povrch.

1- Vstupní místnost

Ukaž hráčům **Mapu Sakrifixovy barvírny a nory** a stranu přelož, abys skryl Sakrifixovu noru.

Pod povrchem se nachází jeskynní komplex, jehož stěny jsou porostlé **světélkujícím druhem mechu**, jež tu kdysi skřítek vysadil. Díky toho není potřeba si svítit na cestu pochodní či lucernou.

Jeskyně barvírny jsou poměrně prostorné. Po překonání diskomfortu v průchodu úzkou štěrbinou v kmeni stromu se zde mohou pohybovat i postavy velikosti C.

Vstupní místnost má oválný tvar (5x3 sáhy). Její zadní část končí širokou propastí, přes kterou vede lávka. Z propasti slyšíte hučet podzemní řeku. U jedné stěny místnosti stojí několik prázdných soudků. Některé jsou od barvy, jiné něčím zapáchají. Na stěně vedle propasti si všímáte malé páky, trčící ze stěny jeskyně.

2- Lávka

Ze vstupní místnosti vede 1 sáh široká a 10 sáhů dlouhá lávka, která přehrazuje temnou propast, jejíž dnem protéká malá podzemní říčka. Dno propasti je z větší části pokryto bahnem a skřítek tu vylévá zbytky barev a kdovíjaké splašky.

Propast se zdá hluboká asi 4 sáhy, ale její dno je nerovné a kdoví jak hluboká je podzemní říčka.

Past - stabilizátor lávky:

Při zatažení za páku se aktivuje stabilizační mechanismus lávky ve stěně, který začne vydávat **klapavý zvuk** po dobu 10 sekund. Během těch je lávka bezpečně zafixovaná a je bezpečné po ní propast přejít. Pak se páka vrátí do původní polohy, klapot ustane a stabilizátor lávku drží jen na oko.

Pokud není mechanismus aktivovaný, zatížení způsobí, že se díky otočnému mechanismu **lávka převrátí**. Přecházející musí hodit Akrobacie *(OBR)* vs. 9. Pokud uspěje, může přeběhnout propadající se lávku na druhou stranu.

Pokud neuspěje, neudrží rovnováhu a spadne na dno propasti *(do splašků od barev a nevyužitého netopýřího trusu)*. Postava se pádem 4 sáhy zraní za 1k6 životů a bude značně zaneřáděná. Navíc ji čeká náročné šplhání zpátky nahoru. Pokud se pokusí vyšplhat bez pomůcek *(lano, žebřík)* bude vyžadovat úspěch akce překonání hodu Atletika *(SIL)* vs. 6.

Propast na obou stranách po desítce sáhů končí. Stěny jeskyně se postupně zužují a říčka vtéká do úzkých štěrbin, kterými nelze pokračovat dál.

3- Barvírna

Prostorná jeskyně (8x8 sáhů) Všude kolem je hrozný nepořádek, válí se tu vědra, prázdné pytle, bedny, nářadí, misky a soudky s lékořičákem. Po zemi je rozsypán prášek všech možných barev.

Je tu i několik sudů naplněných barvou a velká káď s vodou. Z místnosti vede dál pouze jedna chodba přehrazená provizorními dřevěnými dvířky.

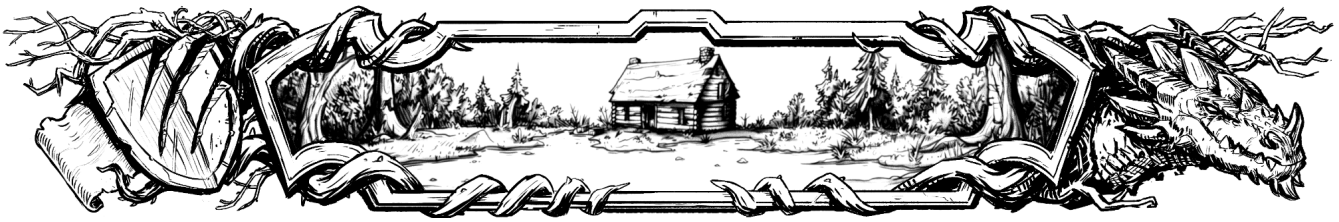
Vedle dvířek jsou kbelíky s odporně páchnoucími substancemi.Jeden kyblík zapáchá exkrementy. Druhý zkaženými vejci.

Barvírna tvoří hlavní část podzemí. Zde Sakrifix provádí své experimenty. Je tu několik přírodních nádrží, ve kterých se nachází **barevné kapaliny**. Jeden kyblík obsahuje **netopýří trus** - často ceněný v alchymistických receptech *(skřítkovy barvy)*. Druhý kyblík s ponořenou štětkou je **sírové bahno** - toxická směs, která zažene kdejaké zvíře *(odpuzovač netopýrů)*.

Obsah kyblíků a možné využití je možné odhalit úspěšným hodem Znalost přírody *(INT)* vs. 7.

4- Vrátka

Dřevěná dvířka, která je možné zavřít na západku.



Netopýří hejno

zvíře

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
1(-5)	20(+5)	10(+0)	1(-5)	3(-4)

Úroveň: 1
Životy: 17
Pohyblivost: 80 *(létání)*
Velikost: D
Útok: 3/+2 *(zuby hejna)*
Zákl. obrana: 6 *(srst)*
Obranné číslo: 7 *(srst)*
Zvl. schopnosti: Echolokace, Strach z ohně
Rezistence: Zbraně
Slabina: Plošná zranění
Dovednosti: Hbitost *(7)*, Výdrž *(2)*, Postřeh *(10)*, Vůle *(1)*
Zkušenosti: 150

Hemživé hejno čítá 20 těchto drobných zvířat.

Echolokace *(pasivní)*
Netopýří hejno vidí ve tmě jako za dne.

Strach z ohně *(pasivní)*
Každé kolo, ve kterém jsou netopýři ohroženi ohněm, např. aktivním mácháním pochodně, se část netopýrů splašeně rozletí pryč a počet životů hejna se sníží o 5

5- Netopýří jeskyně

V místnosti za dveřmi je rozsáhlý jeskynní dóm *(12x15 sáhů). Podlahu zde pokrývá silná vrstva trusu. Ze stropu vedle úzkého přírodního komínu, kterým zahlédnete oblohu, visí vzhůru nohama celé hejno netopýrů, kteří zde žijí. Asi třetina místnosti je pak pod vodní hladinou jezírka, které končí u jedné ze stěn místnosti.*

Netopýři přes den spí a v noci jsou vzhůru a loví hmyz v ústí komínu jeskyně.

Souboj s netopýry

Jestliže do jeskyně dobrodruhové vstoupí a **hejno vyplaší** *(budou dělat hluk, budou si svítit pochodní apod.)*, netopýří hejno je napadne.

Souboji se dá **vyhnout**, pokud se postavy vyzbrojí zapáchající **sírovým bahnem z kbelíku**. Netopýři se na družinu sletí, ale k bahnu se nepřiblíží.

Vstupy do tajné místnosti

Jezírko v rohu místnosti vede pod hladinou do tajné místnosti. Postavy tam mohou **podplavat**, hodem na Atletiku *(SIL)* vs. 5. V případě neúspěchu se začnou topit.

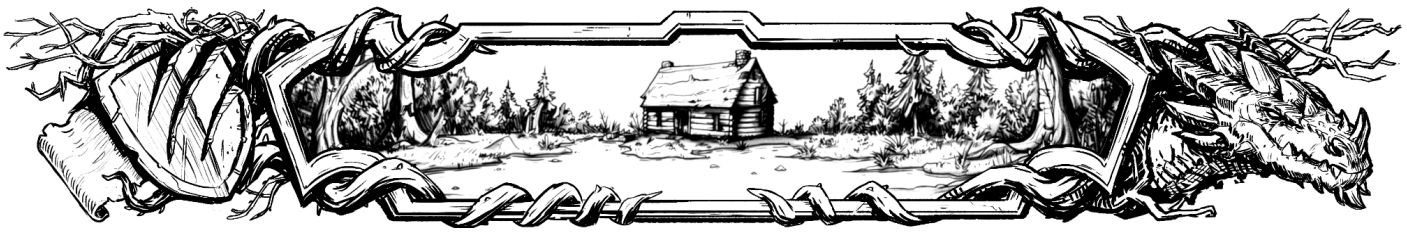
Ve stěně se skrývá velmi úzký přírodní **tunel** - možné objevit hodem na Postřeh *(INT)* vs. 7. Tím ale do tajné místnosti proleze **jen skřítek** Sakrifix.



Tajná místnost

Vyplaveš v maličké, skryté přírodní jeskyni. Zčásti zaplavená místnost má uprostřed vyvýšené pódium s krásně zdobenou truhlou, malovanou všemi barvami.

Nepochybuješ, že musí ukrývat Sakrifixova největší tajemství.



KAPITOLA 5

OSUD SKŘÍTKA SAKRIFIXE

Obsah truhlice v tajné místnosti Sakrifixovy barvírně i závěrečná lokace skřítka závisí na tom, jak se dobrodruhům podařilo celý příběh odehrát.

Otevíráš truhlu a všímáš si že je plná ponožek. Chvíli přemýšlíš, zda se ti to nezdá, ale ne. Zvěsti nelhaly, skřítci opravdu kradou ponožky! Leží tady desítky kusů ponožek různých barev, vzorů a tvarů. Zvláštní na tom je, že všechny ponožky jsou levé a žádná z nich nemá pravou do páru.

Pokud dobrodruzi Sakrifixe konfliktem v noře pod Prokletým srubem vyděsili, hrdinové v truhlici nic jiného kromě ponožek nenajdou.

POKUD SAKRIFIX NAVŽDY UTEKL

A to je vše, nic víc než ponožky v truhlici není!

Pokud od konfliktu uběhl den a více, pak si Sakrifix **stihl sbalit** na svůj vozíček cennosti z truhlice, vybavení na cesty i ingredience k barvám a nadobro **zmizel** v hloubi Černého hvozdu.

POKUD SE SAKRIFIX SKRÝVÁ

A to je vše, nic víc než ponožky v truhlici není!

Pokud od konfliktu uběhl méně než den, Sakrifix si **sice sbalil** cennosti z truhlice, **ale nestihl odjet**. ružina jej zahlédne v úzkém tunelu za stěnou netopýří jeskyně, kde vyčkává až družina odejde. V tomto případě je možné se skřítkem naposledy **vyjednávat**.

Sakrifix je ochoten s postavami vyjednávat, jen pokud za ním příjdou s nabídkou dodání kvalitního pití nebo originálních ponožek do sbírky. Pokud k tomu dojde, může jim Sakrifix dát více informací.

Sakrifixovy znalosti Hubertova tajemství:

Sakrifix před lety objevil tajemství barevného prášku. Pomocí něj a několika přísad teď vyrábí barvu a směňuje ji za lahodné nápoje s Hubertem, nechce ale aby se o tom vesničani dozvěděli.

Recept na výrobu by nikomu v žádném případě neprozradil. Ani Hubertovi nedává tu nejlepší barvu, kterou dokáže vyrobit.

Sakrifixovy znalosti o Prokletém srubu:

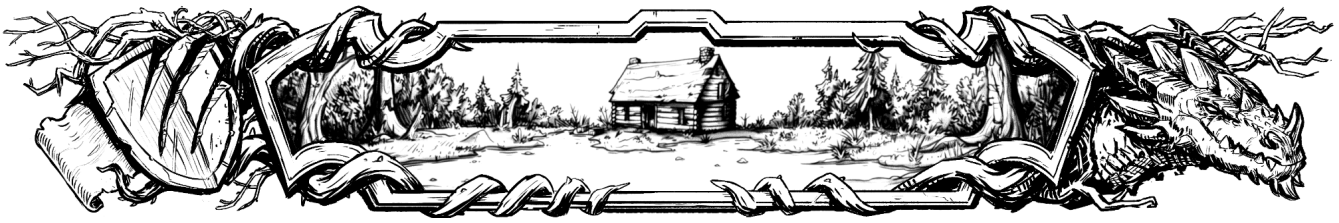
Skřítek chce mít především klid a vzhledem k tomu, že ve své noře těží kamenec, tak se nehodlá ani dobrovolně přestěhovat. Potřebuje, aby tam vesničani přestali chodit.

POKUD KE KONFLIKTU NEDOŠLO

Hluboko pod ponožkami, najdeš v truhle navíc:

- *váček se skleněnými kuličkami (obyčejné kuličky na cvrnkání),*
- *černý kohoutí brk a inkoust (aby mohl dopisovat poznámky do svého receptu),*
- *zaječí pacičku na provázku (asi pro štěstí),*
- *suchý čtyřlístek (neuvěřitelně pravidelný),*
- *a recept na výrobu nesmírně kvalitní barvy. Takový návod by mohl být dobře zpeněžitelný a hodně cenný pro někoho, kdo se v tomto oboru pohybuje (úkol od obchodnice Belindy). Návod je však psán skřítčím písmem, tudíž jej bude nutné prvně přeložit.*

Že se jedná o návod na výrobu barvy mohou postavy vytušit podle několika ilustrací v návodu *(obrázek netopýřího trusu, kotlíku, jezírek s barvou)*.



ZÁVĚR

KONEC A - STRAŠPYTLOVÉ

- Postavy nezjistí příčinu strašení ve srubu, či samy utečou.
- Postavy nenajdou recept na výrobu barev.

Družina se stane terčem posměchu místních, jež si budou mnoho let vyprávět další příhodu, jak další banda strašpytlů utekla z Prokletého srubu.

Obchodnice Belinda zklamaně odjede. Ve vsi zůstane léta vše při starém. Jednoho dne dojde k požáru v Hubertově barvírně, při němž se barvíř ztratí. Požár způsobí lidé, najatí Belindou, kteří se snažili znovu získat recept na barvu a díky své nemotornosti zapálí dům i s dílnou.

Skřítek není odhalen a časem najde nové pomocníky Vojtíška a Dášu, kteří pro něj budou shánět pití a drobnosti výměnou za trochu barvy.

KONEC B - NEBOJSOVÉ

- Postavy zjistí příčinu strašení ve srubu a skřítka vyženou pryč.
- Postavy nezískají recept na výrobu barev.

Družina získá respekt místních a Vrzal jim neochotně na nátlak starosty přenechá zříceninu Prokletého srubu. Starostovi se uleví, že už vesničanům nehrozí žádné nebezpečí.

Obchodnice Belinda zklamaně odjede. Ve vsi zůstane léta vše při starém. Jednoho dne dojde k požáru v Hubertově barvírně, při němž se barvíř ztratí. Požár způsobí lidé, najatí Belindou, kteří se snažili znovu získat recept na barvu a díky své nemotornosti zapálí dům i s dílnou.

Skřítek utíká do hloubi Černého hvozdu.

KONEC C- HAMIŽNÍ DOBRODRUZI

- Postavy nezjistí příčinu strašení ve srubu, či samy utečou.
- Postavy získají recept na výrobu barev.

Družina se stane terčem posměchu místních, jež si budou mnoho let vyprávět další příhodu, jak další banda strašpytlů utekla z Prokletého srubu.

Obchodnice Belinda družinu vyplatí a nabídne jí další spolupráci.

Skřítek Sakrifix bude vzteky bez sebe, že přišel o svůj recept. Jelikož už je zapomnětlivý, nedokáže si na celý postup vzpomenout. Hubert začne prodávat nekvalitní barvy a obchodníci k němu časem přestanou jezdit. Ve městě teď prý vyrábí ještě lepší barvy!

KONEC D- SNAŽILOVÉ

- Postavy zjistí příčinu strašení ve srubu a skřítka vyženou.
- Postavy získají recept na výrobu barev.

Družina získá respekt místních a Vrzal jim neochotně na nátlak starosty přenechá zříceninu Prokletého srubu. Starostovi se uleví, že už vesničanům nehrozí žádné nebezpečí.

Obchodnice Belinda družinu vyplatí a nabídne jí další spolupráci.

Hubert začne prodávat nekvalitní barvy a obchodníci k němu časem přestanou jezdit. Ve městě teď prý vyrábí ještě lepší barvy!

KONEC E - DIPLOMATÉ

- Postavy přesvědčí skřítka, aby s nimi spolupracoval

Vesničané uvěří družině, že strašidlo vyhnali a Vrzal jim neochotně, na nátlak starosty, přenechá zříceninu Prokletého srubu. Starostovi se uleví, že už vesničanům nehrozí žádné nebezpečí.

Družina bude se skřítkem dále spolupracovat a domluví se, že jej nebudou rušit, ale navzájem si vypomůžou. Budou mu vozit kvalitní pití a zboží a on jim na oplátku bude dodávat barvy namísto Hubertovi. Huberta skřítek zaměstná u sebe v lese.

Družina se nedočká odměny od Belindy, ale prodej barev v Lukové jim může začít vynášet zisky.



Začínajícím vypravěčům

Pár slov předem

Samozřejmě, že není vždy možné pokrýt naprosto všechny situace, které nastanou, a je zcela v moci každého vypravěče družině pomoci, případně ji posunout správným směrem, nebo dobrodružství nechat dopadnout úplně jinak – pokud se nabízí lepší, nebo zajímavější konec. Vždy mysli na to, aby se bavil nejen vypravěč, ale i hráči. Záměrem dobrodružství určitě není řídit tvoji hru, jen ti dát inspiraci a příběh, který můžeš aplikovat do vlastních pravidel, nebo jej zcela změnit.

Příprava

Na začátku sezení si sepiš malý bodový seznam toho, kam by hráči v jednotlivých částech tvého vyprávění měli dojít a co by se mělo stát předtím, než toho cíle dosáhnou. Pomůže ti to nepřeskočit nic důležitého ve hře a neztratit přehled. Zároveň takto nebudeš svázaný detailními poznámkami a můžeš se ponořit do improvizace.

Improvizace

Pokud hrdinové vymyslí možnost, se kterou jsi vůbec nepočítal, neboj se jít s proudem a povolit jim takové řešení, dává-li smysl. Pokud nevíš jak na hráče reagovat, není žádná ostuda to přiznat a vyhlásit krátkou herní pauzu, při které můžeš možnou odbočku příběhu vymyslet.

Přesílení nepřátel

Může se stát, že tvá družina narazí na skupinu nepřátel, kteří jsou v dobrodružství popsáni, a hrdinům nebudou přát kostky. V takovém případě hráčům naznač, že situace vypadá zle a jejich postavy zvažují útěk. Pokud se ale situace vyhrotí a hrozí, že celá družina padne, pak máš plnou pravomoc upravit nejen sílu nepřátel samotných, ale i celou situaci. Ale nezneužívej tohoto zásahu vyšší moci nebo zcela pohádkového příjezdu rytíře na bílém koni, který zachrání celou situaci. Hráči tvého vyprávěni si mohou připadat méněcenní, zcela zbyteční, nebo hůř, začnou si zvykat na to, že je vždy z problémů zachráníš a hra je velmi brzy přestane bavit. K těmto zásahům by mělo docházet výjimečně – především při hraní se začátečníky. Pokud už k tomu dojít musí, zaměř se na to, aby vše vypadalo jako šťastná náhoda nebo zcela běžná věc, která se může stát kdykoliv. Ideální řešení je samozřejmě takové, kdy hráči vůbec nepoznají, že jsi něco udělal.

Smrt postav

Takové situaci se pokus vyhnout, pokud k tomu nemáš vážný důvod. Je rozdíl mezi tím, když postava sama vběhne na otevřené prostranství a drze se postaví tělem proti mraku šípů, a mezi nešťastnou náhodou, kterou zapříčiní kostky nebo špatný odhad začínajícího hráče. Z takové situace se pokus nalézt východisko. Pokud na stole není, popiš smrt citlivě a nechej postavu pronést poslední slova.



Ceník vetešníka Háchy

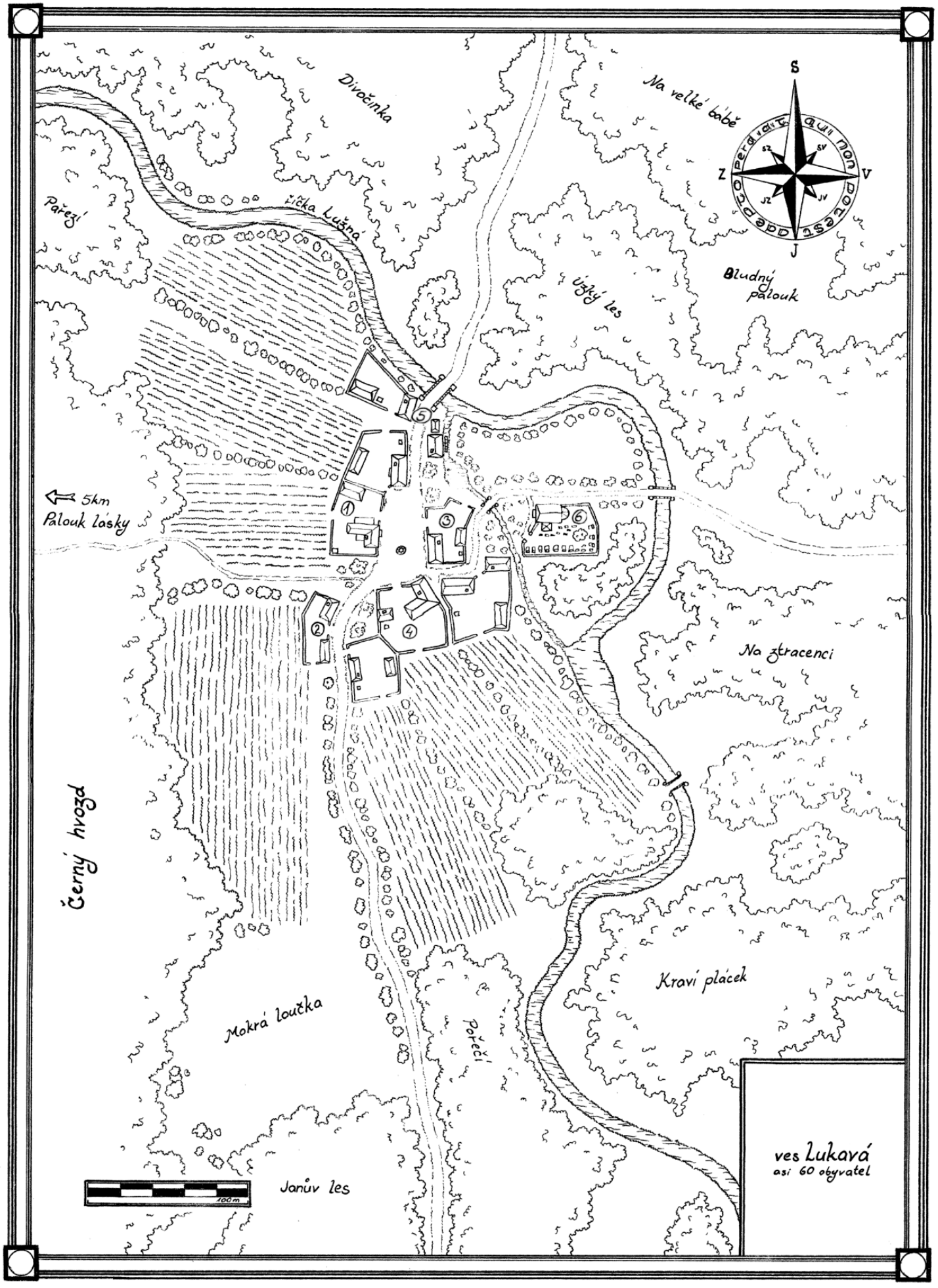
Předmět	Cena
Obvazy	7 md
Lano s kotvičkou	2 zl 5 st
Páčidlo	7 st
Pergamen, brk a inkoust	6 st
Kotlík	1 zl
Koště	2 st
Mýdlo	3 st

Předmět	Cena
Nůž (1/1/0)	5 st
Pochodeň (3/0/1)	7 md
Sekera (4/3/1)	5 zl
Dřevěná hůl (5/0/1)	2 st
Vidle (4/2/1)	1 zl
Oprýskaná lucerna a olej	1 zl
Bomba	4 zl 5st

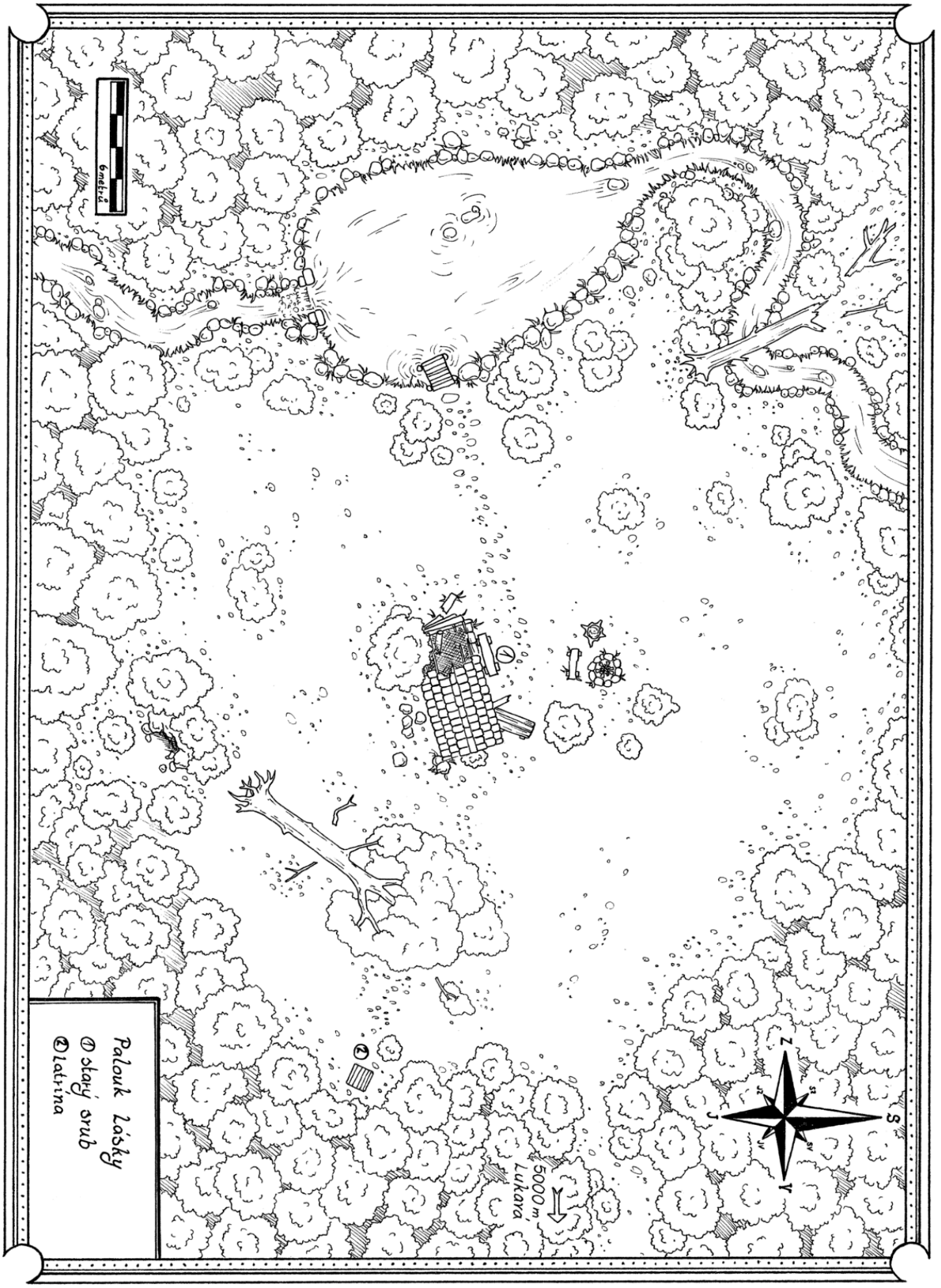
Anonymní vzkaz

Chceš - li vyzkoušet ty nejkvalitnější, umělecké, barevné pigmenty, přines o půlnoci na mýtinu se suchým dubem soudek pálenky

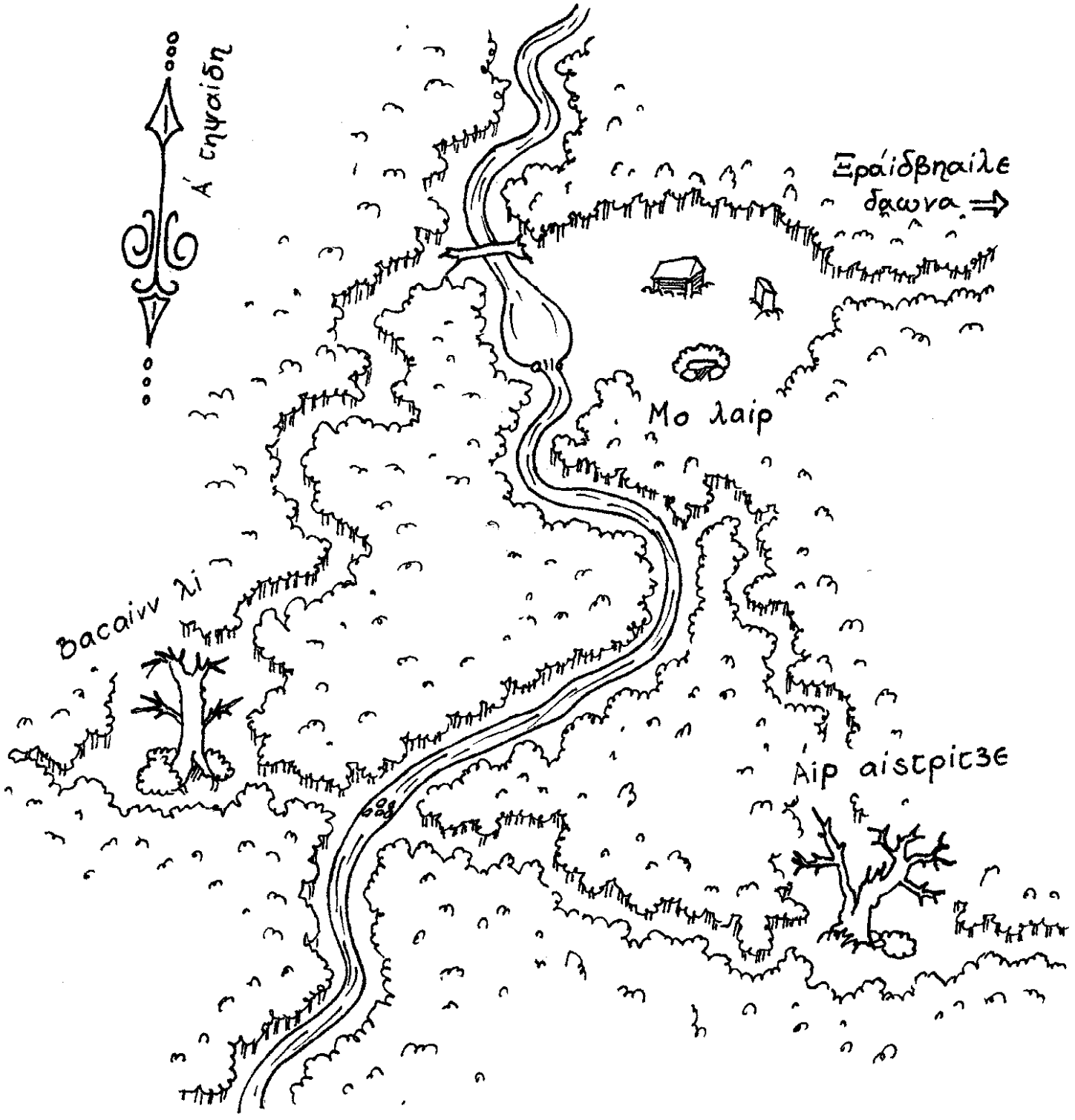
MAPA LUKOVÉ


Divočinka
Na velké bábě
Pařezí
Řeka Lužná
Úzký les
Bludný palouk
5km
Palouk lásky
Na ztracenci
Černý hvozd
Kraví plácek
Mokrá loučka
Pařezí
Janův les
100m
ves Lukavá
asi 60 obyvatel

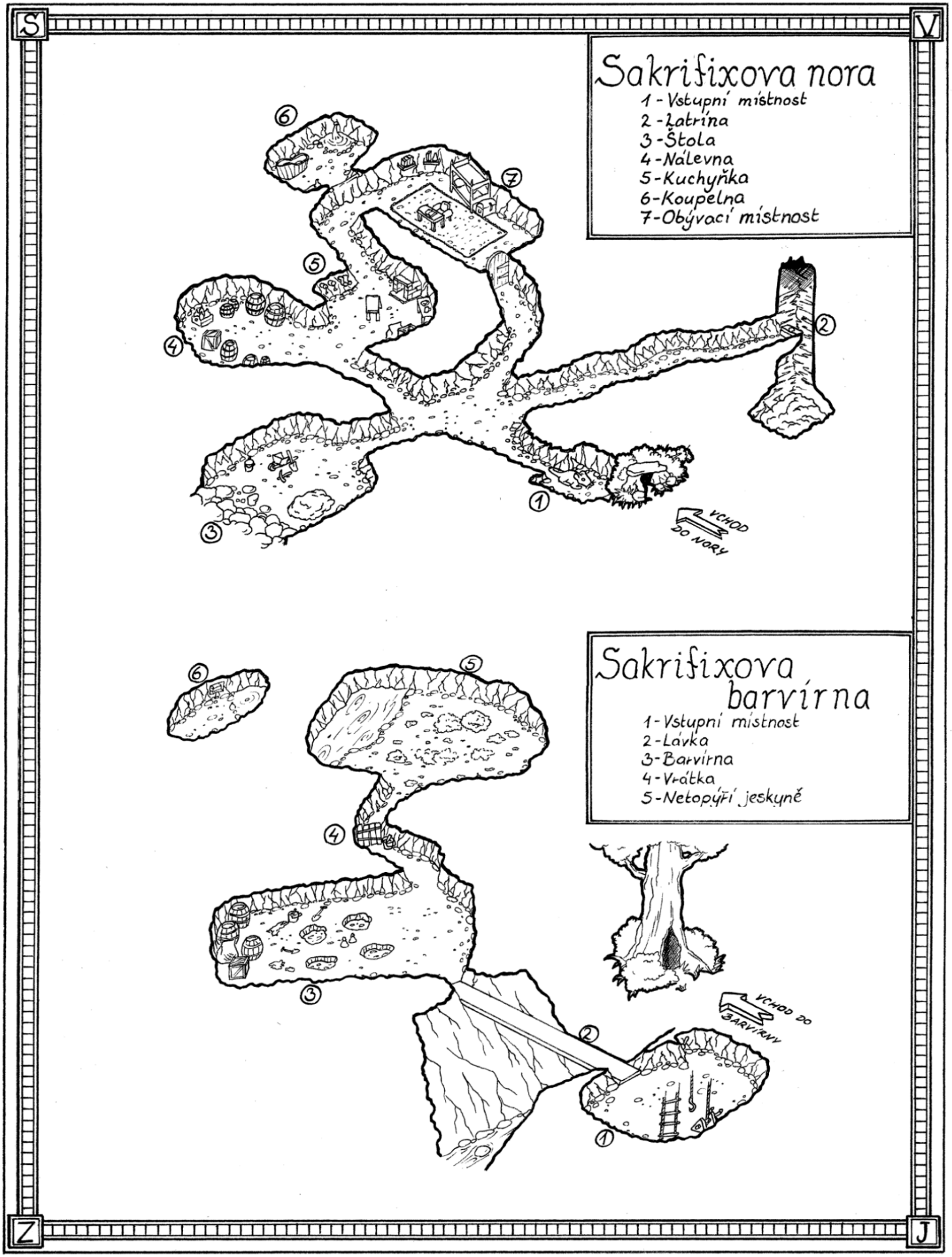
MAPA PROKLETÉHO SRUBU

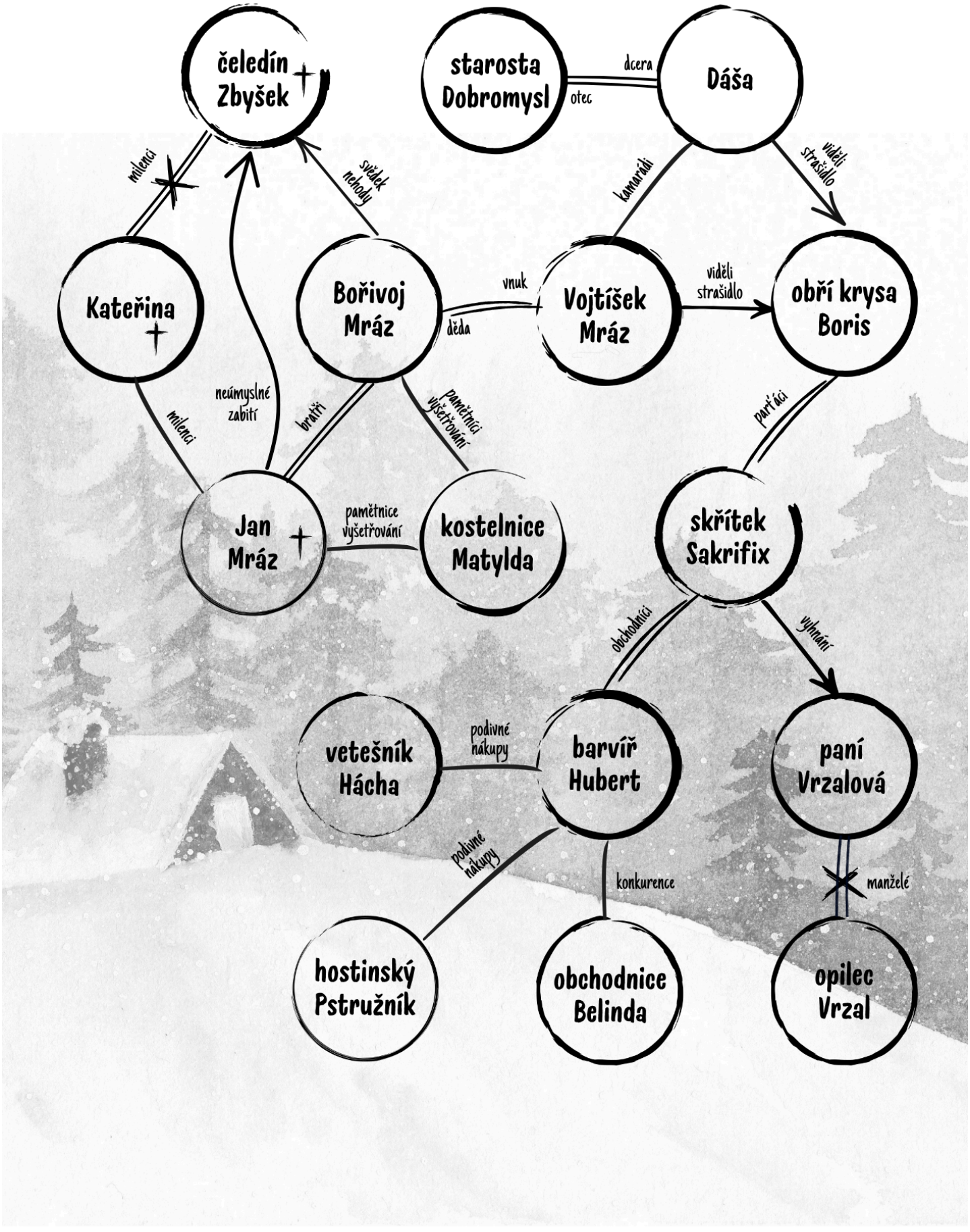


MAPA ČERNÉHO HVOZDU



MAPA SAKRIFIXOVY BARVÍRNY A NORY




čeledín Zbyšek
starosta Dobromysl
dcera
otec
Dáša
milenci
svědek nehody
kamarádi
viděli strašidlo
Kateřina
Bořivoj Mráz
vnuk
děda
Vojtíšek Mráz
viděli strašidlo
obří krysa Boris
neúmyslné zabití
milenci
bratři
pamětnící vyšetřování
pařící
Jan Mráz
pamětnice vyšetřování
kostelnice Matylda
skřítek Sakrifix
obchodníci
vyhnání
vetešník Hácha
podivné nákupy
barvíř Hubert
paní Vrzalová
podivné nákupy
konkurence
manželé
hostinský Pstružník
obchodnice Belinda
opilec Vrzal

Kam se vydáš příště?

Jedna výprava končí. Další čekají.

DOBRODRUŽSTVÍ

Samostatné lokální příběhy. Na 1–3 herní sezení.

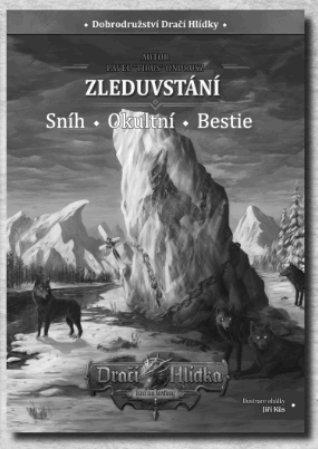


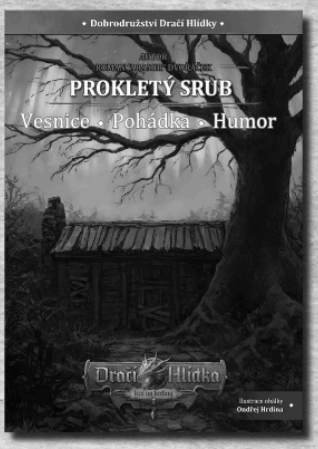














KAMPANĚ

Rozsáhlé dějové linie, jež otřesou krajem či celým světem. Na řadu epických, herních večerů.



