❖ Kampaň Dračí Hlídky ❖

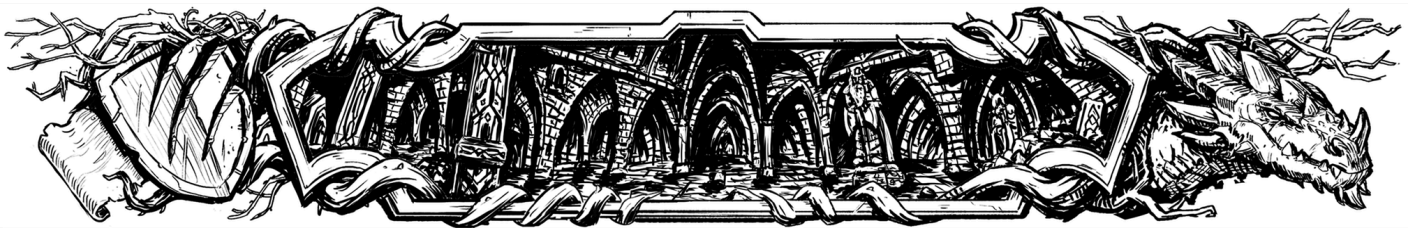
PAVEL "WARREN" ŠÍDA
MARTIN "PERTHORN" KOSTKA

MĚSTO POD HOROU



Dračí Hlídka
hra na hrdiny

Ilustrace obálky
Michal Sirotek



OBSAH

1. **Pozadí příběhu**
2. **Aktuální situace**
3. **Průběh dobrodružství**
4. **Slovo závěrem**

STYL HRY

Tajemno, horor a drama	●●●○○
Akce a bojové situace	●●●○○
Vyšetřování a sběr informací	●●●●●
Roleplay a komunikace	●●●●○
Humor a veselé scény	●○○○○
Hádanky a hlavolamy	●●○○○

Tučný text označuje důležité informace, a orientační body pro vypravěče.

Text psaný kurzívou, vyjma textu v závorkách, je určen pro hráče. Můžeš jim jej přečíst, nebo se jím inspirovat při popisu místa, kam vcházejí.

PŘÍBĚH V KOSTCE

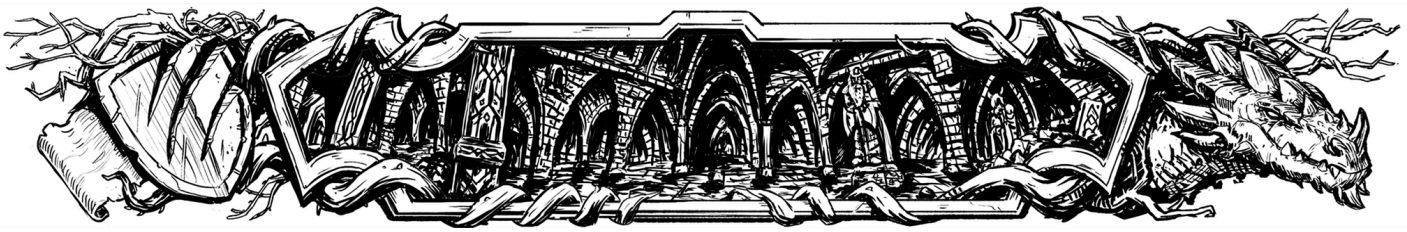
Cestu zpustlým krajem lemuje štiplavý kouř, který se táhne z vypálených vesnic. Krvavé stopy po předem prohraných bojích jsou všude. Darwar Stříbrokop, potomek šlechtického rodu, který staví přeživší na nohy, tvrdí, že skřeti, terorizující podhůří, přicházejí z ruin města Dürtag, trpaslíky kdysi opuštěných podzemních síní.

Darwar začíná pouť za znovudobytím města svých předků ze spárů skřetů. Hexendorfští knihovníci prý vlastní staré mapy trpaslíků. Když ale hrdinové do města pod horou proniknou, zjistí, že něco nehraje. Skřeti nejsou v podzemí zdaleka sami.

Příběh je volně inspirován knihou J.R.R. Tolkiena: Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky.

Žánr:	epická výprava do podzemí
Herní doba:	18 hodin
Očekávaná sestava:	3-5 postav *(7. úroveň)*
Lokace:	město a podzemí
Verze:	1.1.0





1. Pozadí příběhu

Bájné podzemní město Dürtag

Před stovkou let byla trpaslíky v hloubi Křišťálové hory pod městem Dürtag nalezena jeskyně s překrásným přírodním divem - **Krystalickou síní** s vyschlým zřídlem many - uprostřed níž seděl mohutný modrý krystal many s perleťovým žíháním. Krystal byl tak velký, že jej trpaslíci z místa nedokázali celé roky odnést.

Krystal byl rozbit a úlomky, se kterými trpaslíci obchodovali, zaručily vládci Dürtagu, Thortu Stříbrokopovi velké bohatství. Největší úlomek byl pak vytesán do tvaru obrovské koule. A tento **kulový manakrystal** pak zdobil trůnní sál, aby v síních navždy připomínal hrdé horníky. Trpaslíci věřili, že jim krystalická síň přinese období prosperity. Nebyli však sami kdo síň objevil…

Jednoho dne nalezli v krystalické síni zvláštního **mladého kouzelníka**, který zde čerpal manu a také vedl výkop. Po krátkém jednání se strhla krvavá řežba. Kouzelníka chránilo několik nemrtvých bytostí, a než se zaskočení horníci nadáli, rozšířili jejich řady. Místní v Dürtagu netušili, že jde o nekromanta, pocházejícího z města Hexendorfu, poháněného letitou křivdou. Ten zde sledoval stopy po krystalech many, které by mu pomohly uskutečnit plány jeho odplaty na městu.

Při zteči zemřelo mnoho trpaslíků a co hůř, trpasličí vojáci museli bojovat proti vlastním padlým. Boje byly vyrovnané, ale armádu nemrtvých, kterých díky všudypřítomné maně stále přibývalo, nešlo porazit. Po dni bojů prorazili obrannou linii v dolech, ústících do Dürtagu a **město padlo**. Hrstka přeživších se rozhodla město opustit a zasypat důl i všechny známé vchody, aby nestvůrnosti zůstaly navždy pohřbené na místě, kde již stovky trpaslíků zaplatily svým životem. Mezi trpaslíky se proslýchá, že **Thort Stříbrokop při útěku zemřel a s ním zmizel i kulový krystal**.

Nekromanta Tinacha trpaslíci opravdu zasypali. Trhaviny v dolech zapříčinily i sesuv jeskyně, kterou se nekromant do krystalické síně prokopal.

Vážně zraněný Tinach několik dní slepě bloudil v podzemí, ze kterého nebylo úniku. Naprosto vyčerpaný se z posledních sil s pomocí nemrtvých vyhrabal zasypanou šachtou do síní opuštěného města, kde několik týdnů nabíral síly.

Jednoho dne objevil Tinach uvnitř jedné ze soch tajný východ z podzemí a dostal se tak ven na povrch. S podzemním komplexem plným těl zesnulých trpaslíků se mu tak dostalo příležitosti, kterou ani sám nepředvídal.

Tinach se brzy do podzemí vrátil, jenže byl vážně zraněný a hledal spojence. Někteří trpaslíci stále pátrali po vstupech do Křišťálové hory a nekromant se jich potřeboval zbavit. Přizval proto do podzemních síní několik skřetích tlup, které mu nedlouho na to přislíbily spojenectví výměnou za znalosti Vitální magie jejich šamanům. Po letech vykopal Tinach se skřetí pomocí zdánlivě ztracený **kulový manakrystal a začal z něj čerpat**.

Po odchodu trpaslíků se krajem Sněžných hor začalo šířit podivné zlo. Z lesů a vesnic mizela zvířata i lidé. Místní si začali šuškat o krvelačných skřetích tlupách hluboko v lesích. Thortův lid tak na kraj dočista zanevřel a odešel.

Skřetí výpady do podhůří se léta stupňovaly, dokud vládce blízkého města **Hexendorf** nenařídil založení cechu hraničářů. Ti měli situaci držet pod kontrolou a po desetiletí tomu tak opravdu bylo.

S příchodem hraničářů v kraji zavládl na čas klid. Skřeti a jiné hrůzy se zdržovaly jen vysoko v horách. A čas plynul. Ze vzpomínek na trpasličí město Dürtag se po sto letech staly pohádky. Místní zapomněli na hrůzy, jež se zde staly, a časem zapomněli i hraničáři, kteří začali z kraje odcházet. Zlo v hoře ale zůstalo.

Jen před několika lety nalezl ve výkopech v ruinách Dürtagu jeden ze skřetů bájnou **korunu Thorta**, která mu propůjčila sílu vůdčí osobnosti. Když pak podlou lstí zabil vůdce ostatních kmenů, začali skřeti, sjednocení tímto samozvaným králem, opět vyrážet do údolí pro kořist. Tentokrát ale silnější a jednotnější než kdy dříve.