

Dračí Hlídka

hra na hrdiny

DOBRODRUŽSTVÍ

DVA TÝDNY DO VINOBRANÍ

AUTOR PŘÍBĚHU
CTIBOR "KORHUL" BRANČÍK
ILUSTRACE OBÁLKY
ONDŘEJ HRDINA



1. Základní informace o hře

Toto dobrodružství od autora Ctibora „Korhula“ Brančíka, dříve publikováno v časopisu DRAKKAR, bylo upraveno pro rychlé použití v RPG systému Dračí Hlídka, ale také DrD, D&D a dalších fantasy hrách. Celá příručka je psána výhradně jako průvodce **PídžeJe** (PJ, Pána Jeskyně, vypravěče).

Dobrodružství bylo testováno s pěti postavami okolo čtvrté úrovně. Hraní zabralo šest hodin, nicméně nebyly vyčerpány zdaleka všechny vedlejší zápletky, které jsou naznačeny v textu.

Celková herní doba	6-8 hodin (2 bloky po cca 4 hodinách)
Očekávaná sestava	4-5 postav na 4 úrovni (mírně pokročilí)
Lokace	vesnice na planinách, vinice
Roční období	babí léto, podzim
Tajemno, horor a drama	☛□□□□
Akce a bojové situace	☛☛□□□
Vyšetřování a sběr informací	☛☛☛□□
Roleplay a komunikace	☛☛☛☛□
Humor a veselé scény	☛☛☛□□
Hádanky a hlavolamy	□□□□□

Pozn.: Čím větší počet symbolů ☛ tím větší důraz na danou oblast

Prolog

Fazulov je poklidná víska v Ostrožském kraji. Její obyvatelé se věnují hlavně pěstování vína a jeho popíjení. Loni se však mezi vinohrady stal zlý skutek, který obyvatelům dodnes nahání strach. Vezme družina práci, ze které se vyklube docela slušná šlamastyka?





Tato příručka je psána výhradně jako průvodce Pána Jeskyně (vypravěče).

Pokud jsi hráč, prosím, nečti dál!

Obsah

1. Příběh v kostce
2. Specifické herní reálie a co s nimi
3. Detailní historie *(proč k němu vlastně došlo)*
4. Úvod do hry
5. Aktuální situace
6. Předpokládaný průběh dobrodružství
7. Cizí postavy (NPC) a nestvůry
8. Popis lokací
9. Užitečné info
10. Slovníček pojmů a tipů
11. Slovo závěrem
12. Mapy

1. Příběh v kostce *(o čem to bude)*

(Jen pro PJ !!!)

Dobrodružství se bude motat kolem závěrečné fáze pěstování vinných hroznů. Ještě než se majitelé pustí do sbírání, je potřeba nechat víno v posledních hřejivých paprscích babího léta dozrát.

A také pohlídat, aby nenechavé ruce sousedů, přespolečných a jiných ptáčků vykutálených, nezpůsobily úbyt na úrodě.

Postavy hráčů se dostanou do Poostroží. Zdejší kraj je rovinatý, plný vinic. Postavy by měly přijmout práci hlídačů vinohradů. Nikdo z místních prý ji nechce vzít, že na vinicích straší. Dobrodruhové však dobrým penízem nepohrdnou.

Postupně se před nimi rozplétá příběh mrtvého hotaře - strážce vinohradu, který v minulém roce načapal při krádeži vína několik ludků a jednoho z nich k smrti ubil. Nebožtík jej však před smrtí proklel. Nešťastný hotař se pak nedožil ani konce roku.

Nyní, právě v době služby hráčské družiny se na místo vrací tlupa půlčíků, aby tělo svého soukmenovce vyzvedli a pohřbili jej dle svých obyčejů. Na ně má však spadeno velitel drábů pána ze Suchého Pole, Bolemír, neboť pohyb tuláků je na panství přísně zakázán. Dosáhnout zrušení kletby a ochránit ludky před knížecím vojskem si vyžaduje pečlivé plánování a jemné manévrování, aby do sebe plány zapadly.





2. Specifické herní reálie a co s nimi

(Jen pro PJ !!!)

Tento příběh je publikován tak, aby ho bylo možné snadno použít v libovolném (tvém vlastním) světě. Stačí ti v něm najít místo, kde se ve zvlněné krajině střídají pole a sady s vinohrady, prosluněné stepní stráně se světlými háji na úbočích a vrcholcích kopců.

Dobrodružství se odkazuje na malebný kolorit Podluží s jeho půvabnou mluvou. Pokud v tvém světě postavy hovoří jiným dialektem, není nic jednoduššího, než použít ten, který tvému podání nejlépe vyhovuje. Podluží můžeš lehce přejmenovat na jakýkoli jiný oblíbený region. Zároveň je na tobě, zda budou postavy hráčů místní omladinou, či procházející družinou, která si jde za svým úkolem, ale nemá při tom zas tolik naspěch, nebo začátečnickými dobrodruhy, kteří teprve hledají svůj první kšeft. Pro všechny tyto případy se dobrodružství hodí.

Toto nemusíš řešit, pokud by ti to komplikovalo situaci. Pokud na to v příběhu narazíš, klidně to ignoruj a dále nerozváděj. Samotné vztahy postav hráčů vzhledem k místním obyvatelům však promysli předem, protože budeš hovořit za všechny cizí postavy (NPC) v příběhu a případnými drobnými nedorozuměními při vyjednávání můžeš skvěle okořenit hru. Pomůže ti to začít příběh a můžeš podle toho upravit úvodní text, kterým začíná toto dobrodružství.

Doufáme, že se vám hra bude líbit a užijete si velikou legraci. Ted' už ale, „Do hory!“.



3. Detailní historie

(Jen pro PJe !!!)

• *Místopis*

Obec Fazulov leží na vyvýšené rovině mezi řekou, která teče v zákrutě nějakých pět mil na jih od dědiny, a několika nízkými pahorky v bezprostředním sousedství na severu. Prochází jí málo využívaná cesta, která vede na západ do dědiny jménem Taláby, na sever do Zrzova a na východ do Mikulska. Nejbližší městečko poblíž je právě Suché Pole, které je vzdáleno kolem třiceti mil. Ves je tvořena zástavbou soustředěnou kolem podlouhlé návsi. V jejím středu stojí mohutná lípa a několik dalších stromů. Kolem jsou rozmístěna sedátka. Vedle nich je také obecní studna s vahadlem. Nejbližší lípy jsou tři největší sedlácké statky. Jsou to jednopatrové domy, v průčelí dvoje okna a velká vrata, kterými projede i vůz plně naložený senem, když je potřeba. Směrem od středu návsi velikost domů klesá. Kolem tří cest, které vedou z dědiny, už stojí jenom pár domků s malým záhumnkem. Na dvoře každého stavení jsou misky, kam se sype hrách a fazole a nalévá mléko či víno pro domácí duchy. Kolem vesnice se rozprostírají pole a zelnice.

Na již řečených pahorcích se pak rozprostírají vinohrady patřící fazulovským vinařům. I ten poslední domkař tu má pár svých hlav a taky sklep, kde víno skladuje. Sklepy jsou umístěné ani ne čtvrt hodiny chůze na jih od dědiny směrem k řece v místě, kterému se říká Výmol. Je to totiž poměrně prudký svah, kterým se klikatí kamenitá cesta, podél níž jsou v terénu zapuštěné jednotlivé sklepy. Ve vsi je taky šenk, který patří starostovi. Otvírá ale jen večer a místní jsou i tak spíš zvyklí chodit večer do sklepů. Nicméně před vinobráním už je loňského vína pomálu, takže se bere za vděk i pivem z města.





● *Minulé události*

O tom, co se ve Fazulově stalo, bude každý z vesnice schopný říct asi toto:

„Loni sa stalo, že v noci na službě hotaře uslyšeli z vinohradu hlasy a kroky. Tož sa tam vydali a načapali tam třech ludků, jak řezú hrozny a dávajú jich do noše. Tož vzali kolký a vyběhli na nich. Enomže ti malí pazgřivci sa proplétli pod hlavama a zdrhli. Kromě toho jedného, co si tu nošu zapomněl zdělat, a tak sa mezi slůpkama zasékl. Tož na něho chlapi vletěli a kolkama ho mydlili. Enomže to jaksi přehnali, to víte ludkové sú spíš jak děcko, to nemožete take řezat moc. No zkrátka z něho dušu vytlúkli. Tož vykopali pod ořechem jamu a tam ho hodili, enomže to neměli ti kopáli dělat. Každý ví, že aj když je to ludka, je to mrtvý a do země sa mosí dat s požehnaním, zvlášť dyž umře takto, že ho někdo zabije, bar aj po právu. No zkrátka jak sa to dozvěděl starosta, tož poslal do Suchého Pola pro kňaza. Dyž dojel, šli na to místo, ale ať kopali, jak kopali, už toho mrňůsa nenašli. No to bylo druhý deň po tem, co ho zabili. Kňaz aspoň na tem místě dal oběť Žírnovi, ať vinohrad před zlým ochraňuje. Ale asi už bylo pozdě. Další noc šli totiž hotaře zase hlídat. No a ráno jich pod tým ořechem našli dobitých a Bořiš, ten to nepřežil vůbec. Ostatní byli dolámaní, jako by jich někdo kolkem mlátiiu celú noc, ale přežili to. Akorát si nepamatovali, co sa jim v noci stalo. No jasné, že duch toho ludky sa jim pomstil. No a oni sa bójá, že na nich letos dojde znova. Šak celý rok ani do svojého vinohrada nešli. Neokopané to majú, zálistky neudělané, eště jim to fčil oidium zežere a nemosá letos ani sklep otevírat.“

Místní mají z vinohradů docela strach, což je potřeba vykreslit třeba tím, jak příběhu v hospodě všichni naslouchají a trnou při zmnince o duchovi. Už několikrát se prý stalo, že se tam v noci strhla zničehonic vichřice a vinohrady poničila. Nebo se tam prý samy přemísťují balvany a pod ořechem, kde došlo k onomu mordu, to leckdy vypadá jak po boji. V noci se tam proto nikdo nevydává. Přes den ale prý Žírnova svatyně chrání každého, kdo do vinic vkročí.

4. Úvod pro družinu (*co přečíst hráčům*)

Dveře největšího statku ve vsi se otevřely se slabým zavrznáním a na náves se vykolébal starosta Fazulova. Kolem huby měl ještě mastné od oběda. Za ním poskakoval malý vychrtlý mužík, který měl okolo krku veliký buben s poněkud volnou blánou. Starosta se postavil pod obecní lípu ke studni. Stařecci a stařenky, co si tam po obědě byli posedět, natočili uši směrem k pánovi starostovi. Ten pokynul bubeníkovi, který zpoza třmenu vytáhl zastrčené hůlky. Začal nerytmicky bubnovat na buben a obcházet náves. Ta byla docela veliká, navíc buben příliš nezněl, takže svolávání trvalo nějakou tu chvilku. Starostovi se začal razit pot na lysém čele. Vytáhl z kapsy šátek a jal se ho utírat. Po nějaké chvilce se přece jen sedláci i celý zbytek obce sešel. Bubeník přestal se svoláváním a starosta si odkašlal: *„Tož, svolal sem dnes obec, protože obecní rada sa včera večer u mňa ve sklepe rozhodla, že nastau čas zarazit horu. Jak ale všeci z vás dobře vijú, **naši hotaře už po loňsku dĕuat hlídání nechcú...**“*

Ozvalo se jakési mrmlání dvou chasníků opodál. Starosta je odbyl:

„Nechte to, chlapi, už je to vyřízené!“, a odkašlal si. „Echmm, rada teda rozhodla, že mosíme vybrat hotařů nových, a to z řad obyvatel obce aj přespolních“.





Pantáta významně mrknul směrem k místní chasě a podíval se též na hlouček stojící opodál: „*Tady Jencka*“, ohlédl se zpět na bubeníka, „*pošlu dnes do Suchého Pola, aby dovedl drába Bolemíra, který nám pomůže s výběrem.*“

Starosta hlasitě zafuní: „*Jo, abych nezapomněl! Rada sa také usnesla na tem, že sa hotařom vyplatí půltucet grošů předem jako závdavek a další tucet po otevření hory, jako zbytek mzdy. Kromě toho dostane každý flašku loňského vína z obecního vinohradu, raz za tři dni.*“

Starosta se už už poroučel z návsi, ale Jencek mu ještě něco zamumlal do ucha. Starosta se tedy ještě otočil k přítomným: „*Také abych nezapomněl, zájemci o hotařské právo nech sa hlásijú zajtra skoro ráno tady. Bude kvůli temu znova bubnované!*“



5. Aktuální situace *(do čeho přicházejí hráči...)*

DEN 0 **Začátek**

Starostův čeledín Jencek, zvaný taky Potahovák, vyjede brzy s dvoukolákem taženým valachem směrem na východ do Suchého Pole pro drába. Pokud by se postavy chtěly svézt, bude se je snažit odmítnout, na scéně se může ještě objevit starosta, který jakékoli vožení se na jeho voze odmítne zcela striktně.





6. Předpokládaný průběh questu *(jedna z možností)*

(Jen pro PJe !!!)

Postavy hráčů nyní mají půl dne a večer na to, aby se pídily po informacích. Nejspíš se budou zajímat o to, proč loňští hotaři o službu nestojí:

- Loňští hotaři kteří přežili, se jmenují Šebek a Radek. Všichni mají domky na okraji vesnice, jsou ženatí a mají každý několik dětí. Po Bořišovi zbyla na světě vdova a tři děti. Všichni patří k těm chudším obyvatelům vesnice, proto se ostatně hlásili do služby, aby si mohli něco přivydělat.
- Pokud se jich budou postavy vyptávat na onu noc, kdy dostali co proto, nebudou o tom chtít mluvit. Sdělí, že si nic nepamatuji, že se do vinohradu jít bojí, že v noci by tam ani jeden z nich nevešel. „*Ani za kopu grošů!*“ A nakonec ještě dodají, že každý, kdo by chtěl hotaře letos dělat, ať počítá s nejhorším, protože duch jejich kamaráda tam bude strašit už napořád, to je jisté.
- Večer se mohou postavy vydat do šenku. Pokud se ohlásí u rychtáře se zájmem o hotaření, je možné s ním vyjednat nocleh na seně ve stodole (noc je ještě relativně teplá...). Co se týče sortimentu, tak v šenku bude pivo, nějaká ovocná pálenka, rezná a na jídlo maximálně klobása, uzené maso a kus špeku s cibulí a chlebem, možná i nějaké to vajíčko.
- Zkrátka žádný zájezdní hostinec. Místní mají všechno, co potřebují, doma a hospoda plní spíš
- společenskou funkci. Od obyvatel je možné se dozvědět jednak informace o poměrech na vesnici o úrodě vína (komu začalo „žrat hrozny oidium“, komu vinohrad už zjara pomrzl tak, že má hroznů málo, kdo ještě nestihl promyt bečky atd.) a taky o povšechné informaci o okolním světě. Hlavním tématem bude to, jestli vypukne vojna mezi Ostředkem a Pomořím, i když pomořanský král nějak ne a ne sehnat vojsko. Páni se prý do války moc nehrnou.

DEN 1 Jmenování hotařů

- **VOLITELNÉ** Pokud se postavy hráčů rozhodnou přihlásit o úřad hotařů, ráno je už bude na rynku čekat starosta spolu s bubeníkem. U povozu budou stát čtyři drábi a na voze bude sedět kněz Věroslav ze Suchého pole, aby požehnal vinohradům večer při slavnosti. Zkouška pro hotaře má podobu takovou, že postavy budou bojovat s vybraným drábem pomocí dřevěné tyče (vinohradnického kolků), a to do prvního zásahu. Která postava drába trefí dříve než on ji, získá hodnost hotaře. Starosta ji pozve na oběd a dá jí poučení o horenském právu a povinnostech hotařů.

Postavy mohou využít toho, že se na rynku srotí dav. Drábové nejsou mezi lidmi příliš oblíbení, protože sem jezdí vybírat berně. Jakýkoli pokus postav o to je zesměšnit bude kvitován publikem a může narušit morálku protivníků. Sami drábové sem původně přijeli namlátit hubu nějakým vesničanům, a pokud se proti nim postaví nebojácní dobrodruhové, už se jim nebude chtít se nějak přemáhat v boji. Proto není třeba čerpat jejich životnost až dokonce, ale v případě napadité akce odměnit hráče úspěšným zásahem.

- **VOLITELNÉ** Co když se postavy nechytanou?

(Jen pro PJe !!!)

Je možné, že postavy prostá finanční odměna nenaláká. Nezbyde než zahrát jim také na city. Ihned jak přijede do vsi kněz, přihrne si to k němu vdova po zemřelém hotaři Bořišovi v doprovodu svých ušmudlaných a uplakaných dětí. Začne je žádat o to, aby





pomohl duchu jejího manžela, který straší ve vinohradě, spočinout. Začne mluvit o tom, že i na obětiny dá těch pár grošů, co jí zbývá, jen aby měl její nebohý muž klid. Kněz se však bude ošívát, viditelně se mu nebude do celé věci chtít:

„Duch tvého muže je klat z vůle bohů, Galino, za to, že nespravedlivě jiného zabil. Třebaže to byl potulný ludka. Proti moci bohů, coby prostý posel jejich vůle, nic dělat nemohu.“

Kněz se bude snažit se z celé věci vymluvit. Postavy mohou zjistit, že má strach se s duchem pustit do křížku. Může taky tvrdit, že by potřeboval požehnání od velekněze. Zkrátka bude se chtít z celé věci vyvléct. Pokud se jej postavy hráčů budou snažit přemluvit, mohou knězi z nesnázi pomoci drábové, kteří družinu odbydou s tím, že velebný pán je tady od žehnání vinohradům a když říká, že duch zahnat nejde, tak má asi pravdu. *„Protože kdo jiný by to měl vědět, že ano.“*

Zvláště pokud se postavy zapojí do diskuse s knězem, obrátí se Bořišova vdova na postavy, zda by jí ony nemohli pomoci. Nabídne jim nějaké skrovné peníze, a pokud není družina příliš velká, tak i nocleh ve svém stavení či sadu. Pokud postavy zareagují na tuto motivaci, bude to pro PJe znamenat mnohem víc improvizace a změnu v pořadí jednotlivých epizod tohoto dobrodružství. V podstatě bude nutné dát mnohem větší důraz na pozdější dějovou linii napojenou na příchod ludků (viz níže).

- **VOLITELNÉ** Pokud se postavy vůbec nenechají najmout na roli hotařů, můžete jim jejich snahu o vyřešení problémů s duchem ztížit tak, že hotaře budou vykonávat drábové ze Suchého Pole, se kterými se starosta, byť nerad, dohodne. Jakýkoli pohyb ve vinohradech se tak stane dost obtížným.

Oběd u starosty

Jak už bylo řečeno, starosta pozve k sobě na oběd postavy, které uspěly v souboji. Stejně pozve také dráby a kněze. U oběda může být, dle toho jak probíhal souboj s dráby, zajímavá atmosféra a nějaké to špičkování. Starosta dá postavám u špeku a sklenky vína poučení o tom, co bude jejich služba obnášet. Je to plašení špačků, vyhánění děcek a jiných lidí, kteří nemají na vinohradech co pohledávat.

V podstatě po „zaražení hory“ smí do vinohradu jen hotař a jiné osoby poddanského stavu pouze v jeho doprovodu.

Tresty za porušení horenského práva jsou dost kruté (například: *„Kdožkoli by cestu šeu a do vinohradu, nejsúc jeho, pro hrozen nebo cokoliv jiného rukú sáheu, pak by tam vkročiu, o nohu přijíti má. A jestliže by ceuým životem do vinohradu vstúpiu a z něho něco vzau, a bude tam přistižen, hrdlo tratí, leč by jináč slavný súd ustanoviti ráciu“*). [1](#)

Nicméně hotaři nejsou ti, kdo mají soudit a vynášet tresty (na druhou stranu naložení zloději pár ran kolkem je zcela běžná věc). Povinnost hotařů je případné narušitele hlavně chytit a předvést před obecní radu, která má právo záškodníka dále stíhat.

ad 1) O příkazech a zákazech horenského práva se můžete něco málo dovědět také z tohoto [videa](#) (cca od 9. minuty se čte horenské právo).





Odsouzenec je pak odeslán do města, kde je podroben trestu. Hroznů se nesmí tknout.

Nikdo vyjma těhotných žen a nemocných osob, které si mohou (v doprovodu hotaře) jeden hrozen pro sebe utrhnout. Vartovat se musí na všech tratích ve dne i v noci, protože místní i přespolní jsou schopní z cizího brát a ani nemrknou, a ještě budou na zloděje sami nadávat. Starosta jim může dát tip na některé sedláky, kteří by se mohli o něco pokusit. Pokud hotař neplní svoje povinnosti, může být zbaven úřadu, nebude mu zaplácena mzda a v případě, že by byl sám krádeži hroznů nebo ničení vinohradu nápomocen, tak bude potrestán stejně jako zloděj sám.

Zarážání hory

Večer proběhne obřad zarážání hory. Dorazí guslaři odněkud z přespolních dědin (*můžete si pustit nějakou cimbálku na pozadí*). Součástí obřadu je vztyčení kůlu na okraji návsi, na němž je zavěšená láhev loňského vína a kytice polního kvítí, kterou předtím požehná kněz. Po té hotaři složí svůj slavnostní slib. Starosta společně s drábem vyhlásí Horenské právo a všem zopakují jeho artikule.

Hotaři také dostanou svůj první úkol. Uhlídat láhev na „zaražené hoře“. Je totiž tradicí, že se místní i přespolní chasa bude snažit na kůl vylézt a flašku ukrást. Zároveň se můžou postavy dát do řeči a snažit se získat si další sympatie u místních obyvatel a obyvatelek.

Pokud se budou chtít hráči skutečně pustit do interakce s obyvateli vesnice, využij fantazii hráčů a nech je vymyslet jednotlivé obyvatele vesnice a jejich charaktery a složité předivo vztahů, které se mohou „na dědině“ vytvořit. Kdo koho nesnáší a pomlouvá? Který sedlák je známý jako největší „kanec“ okolí? Která postava má za sebou záhadnou minulost? Atd.

DEN 2 – 5

Vartování

Od tohoto dne budou mít hotaři za úkol „vartovat v hoře“. Jejich povinností, jak už bylo řečeno, je hlídat vinohrady bez ohledu na denní dobu a počasí. Opět využij své hráče a načrtněte si mapku okolí. Vinohrady se budou nacházet na svažitém terénu, otočeném k jižní straně. Nebudou to jenom vinice. Ve většině vinohradů bude stát nějaký strom, který dává stín pracujícím, ořešák nebo jiná dřevina s rozložitou korunou. Ve vinohradech mohou být rozmístěni strašáci proti špačkům, ale také ochranná znamení proti nenechavcům. Mezi vinohrady může mít své místo taky kaplička či svatyně boha úrody (a může jít o magické zřídlo) nebo kříž či jiná podobná drobná sakrální stavba. Ve trati můžou být vinohrady dobře obdělány, ale také role, o které se nikdo nestará, protože majitel je nemohoucný nebo nedávno zemřel a ještě se nerozhodlo, kdo polnost zdědil. Samozřejmě jsou také remízky z trnek a jiných pichlavých keřů. Můžou se tu nacházet zarostlé rokle, kde se kdysi sesunul svah za velkých dešťů. V bezprostředním okolí vinic pak můžou být pole, pastviny nebo les. Sami jistě dokážete vymyslet další prvky, které se budou hodit do rustikální krajiny.





Nuže postavy by měly zajistit, že vinohrady budou neustále pod dohledem. Rozlohu vinic tak přizpůsobte tomu, kolik jich je, aby to pro ně byl zvládnutelný úkol, u kterého se ale můžou zapotit. Hlídkání má trvat cca čtrnáct dní, proto můžete vsunout několik krátkých vedlejších zápletek, dle vlastní chuti:

- **VOLITELNÉ – ÚPLATEK ZA TAJNOU SKLIZEŇ** - Jeden ze sedláků zkusí nabídnout úplatek hotařům za to, že jej nechají nabrat si trochu hroznů z obecního vinohradu. Bude argumentovat, že dřív nebo později za nimi budou chodit i jiní, že je to normální a ať se nenechají dlouho přemlouvat, že on jim dá ze všech nejvíc peněz. Když pak postavy na věc kývnou, můžou se dostat mezi mlýnské kameny, protože se o jejich plánu dozví někdo třetí a hrozí, že je udá. No ale to už je tak zápletko na samostatné dobrodružství.

- **VOLITELNÉ – LÁSKA V POLÍCH** - Za jednou z postav hráčů začne během jeho služby chodit nějaká sličná dívka či chlapec z vesnice. Požádá hotaře o pár hroznů z vinohradu? Nezaměstná tahle avantýra postavu natolik, že se nedokáže věnovat hlídání a část cizí úrody tak zmizí z vinice? A nebylo to celé vlastně nalíčené jako past?

- **VOLITELNÉ – NOČNÍ ZLODĚJI** - Postavy uvidí, jak parta čeledínů bezostyšně krade při měsíčku ve vinohradě. Při honičce se ale ukáže, že to jsou přespelní. Vtrhnou hotaři do vedlejší vsi a přivedou odtud se slávou zloděje nebo raději přenechají celou záležitost starostovi?

- **VOLITELNÉ – POLEDNICE** - Přes poledne prý obchází vinohrad polednice. Oproti té z pravidel bude mít v ruce ostrý vinohradnický nůž. Hotaře, který by si k polednímu schrupnul, bez milosti napadne za to, že přestal hlídat svěřenou trať. Naopak těm, co službu poctivě vykonávají, může i pomoci při honění zlodějů.

- **VOLITELNÉ – PTAČÍ HODY** - Na vinohrad se snese obrovské hejno špačků. Dokážou je postavy spojenými silami zastrašit a zabránit tak zkáze letošní úrody?

DEN 6 – 8 Ludkové

Služba už se blíží ke konci. S tím se ale také nezadržitelně blíží výročí velkého mordu. Asi tak jeden až dva dny před tím můžou postavy zahlédnout, jak se v okolí vinohradů potulují nějakí ludkové. Nebudou vstupovat dovnitř, ale bude zřejmé, že jsou na výzvědech. Tady je na místě uvést, že takovíto potulní ludkové nemají v kraji dobrou pověst. Věnují se sice nějakému tomu řemeslu v podobě drobného kovářství, sem tam přivezou nějaký zajímavý artikl z dalekých krajin, takže s nimi občas někdo něco zobchoduje. Většinou mají ale pověst zlodějíčků a podvodníků, jejich vědmy jsou zase považovány za nebezpečné čarodějky. Pan Evarist ze Suchého Pole tuto „verbež“ na svém panství nerad snáší a jak se dozví, že jím táhnou, posílá na ně dráby, aby je rychle vyhnali z jeho újezdu.





- **VOLITELNÉ** - Postavy se můžou pokusit některé z nich chytit a zjistit, co mají za lubem. Neměl by to pro ně být moc velký problém, ale můžete z toho udělat trochu náročnější střet (ludkové jsou malí, budou se snažit kličkovat mezi remízky a probíhat srnčími stezkami, kam se mohutnější člověk hned tak nevejde).

- **VOLITELNÉ** - Pokud některého ludku chytí, tak ti je budou varovat, že devátý den se má zjevit duch jejich mrtvého souputníka, a že by se postavy měly držet stranou a umožnit ludkům, aby ho zbavili kletby. Podle toho, jak se situace vyvine, mohou ludkové dokonce dobrodruhy pozvat do svého nedalekého tábořiště v lese, aby si pohovořili s jejich čarodějkou.

- **VOLITELNÉ** - Nebo nechte postavy, ať tábor ludků hledají samy.

Ludkové postavy vlídně přijmou a skromně pohostí. Hlavní slovo v jejich osadě má stará čarodějka Viola. Ludka Mervin z jejich tlupy byl tady před rokem zamordován při krádeži ve vinohradě. Jejich cílem je na výročí Mervinovy smrti vysvobodit jeho ducha. Nešťastník totiž nebyl pohřben v souladu s tradicí ludků a nedostal se tedy mezi předky. Ludkové chtějí na místo vyrazit asi v pěti lidech, přinést si vlastní obřadní bůžky a sošky a další propriety, zapálit svíce a provést rituál, který bude trvat asi dvě hodiny. Je možné, že se při něm duch zjeví a než pozná své příbuzné a známé, bude chtít se všemi bojovat. Pokud se čarodějka dozví o smrti hotaře Bořiše, bude tvrdit, že se najisto objeví i jeho duch a oba dva budou chtít bojovat také spolu.

V tom případě bude nutné, aby na místě byl přítomen také někdo z příbuzných zabitého Bořiše, aby ducha uklidnil (popřípadě je možné, aby nějaká z postav předstírala, že je onou osobou), a nějaká jeho osobní věc, aby mohl být symbolicky pohřben. Na to bude Viola dosti naléhat, protože jinak bude hrozit, že celá akce selže.

DEN 9 Výročí mordu

A je tu samotné finále dobrodružství. Viola, a s ní pět jejích druhů, v noci dorazí k vinohradům - a to, ať už se s postavami hráčů dohodli nebo ne.

- **VOLITELNÉ** - V případě, že NE, budou ozbrojení noži, praky a obušky a budou se snažit proplížit na místo, kde došlo k mordu. V případě, že ho postavy budou hlídat, pokusí se je vylákat do tmy a dostat jednu po druhé, než aby se pustili do nejistého přímého střetu. Viola jim může pomoci nějakým kouzlem. Jakmile se jim podaří obsadit místo, kde je hrob, rozmístí své modly, zapálí svíce a vonné lampy a začnou provádět rituál. Viola začne volat ducha Mervina (a to dost hlasitě), aby přišel mezi své příbuzné. Ludkové budou samozřejmě neklidní, jakýkoli šelest ve vinohradě bude hrát na jejich nervy napjaté k prasknutí (a totéž se dá očekávat u postav, pokud se podaří dostatečně vykreslit atmosféru tmavé podzimní noci). Komplikace samozřejmě nastane, pokud postavy nedokáží přemluvit (popřípadě unést) nikoho z příbuzných zemřelého hotaře.





Na volání Violy se totiž brzy přiručí mezi zúčastněné duchy ludky Mervina následovaný duchem hotaře Bořiše a začnou mezi sebou souboj pomocí větrné magie, při které si sami příliš neublíží, zato ale bude nebezpečno pro kohokoli v jejich blízkosti. Viola a ludkové se budou snažit voláním a připomínáním skutků a zážitků z jeho života snažit upoutat pozornost Mervinova ducha. O to stejné by se měly pokusit postavy hráčů a v případě, že neseženou vdovu nebo sirotka, měly by využít své kejklířské schopnosti a dovednosti. Těmi mohou ostatně podporovat jak ludky, tak „svoji“ stranu. To vše by bylo samozřejmě ještě jednoduché, jenže v momentě, kdy bude celá akce v nejlepším, je načase přivést na scénu další aktéry.

V nedaleké vsi zatím virvál ve vinohradě vzbudí jen štěkající psy, ale shora na kopci se začne ozývat trubení rohu a rozčilené hlasy, mezi nimiž vynikne velitelské volání drába ze Suchého Pole. Jednotka asi sedmi drábů se začne šikovat a pročesávat vinohrad. Pro postavy i ludky dost nepříjemná věc. Postavy by neměly být nachytné při tom, že do vinohradů ludky pustili. Ludkové budou chtít téměř za každou cenu dokončit rituál. Na druhou stranu drábové jsou přece jen dezorientovaní a bude jim nějaký čas trvat, než se na „místo činu“ propracují.

- **VOLITELNÉ** - Udělejte celou scénu napínavou. Ať se postavy klidně rozdělí. Jedna polovina nechť jde zdržet dráby tím, že nemají dle horenského práva ve vinohradě co dělat a pak je dezorientovat ve složitém terénu. Ta druhá může pomoci odklít duchy a pak odvést ludky oklikou kolem drábů do bezpečí (vinohrady už za dobu služby znají jako své boty).

Ale samozřejmě hráčům nic dopředu nepodsouvejte a nechte je vymyslet vlastní řešení.

Hráči by neměli zapomínat, že jejich postavy jsou v podstatě úřední osoby a ani drábů se bát nemusí, protože horenské právo platí pro všechny osoby poddanského stavu bez rozdílu.

- **VOLITELNÉ** - Může samozřejmě nastat situace, kdy se postavy rozhodnou ludky pochytnat a předat je spravedlnosti. Uspějí-li v tom, nechte přesto ve vinohradech zjevit duchy, kteří jim dají co proto, ať je nějaké vzrůšo. Celý závěrečný střet tak bude víceméně spíš sociální konflikt.

U duchů bude potřeba získat jejich pozornost, udržet ji a následně u nich vyvolat vzpomínky na jejich život. Pak dojde k jejich symbolickému znovupohřbení a tím duchové zmizí navždy. Dráby bude také jistější zmást a zdržet, než se s nimi dát do boje. Přece jenom mrtví strážníci by se špatně vysvětlovali i hotařům, zvláště pokud bude někdo důkladněji pátrat na místě činu. Ale myslíme, že dobrodružství nechává možnosti otevřené jakýmkoli způsobem.





DEN 10 Ranní kuropění

Vše bude záviset na tom, jak se postavy z celé šlamastyky dostanou:

- Ideálně se jim podaří zbavit prokletí oba duchy, následně dostat ludky do bezpečí a ještě čerňit před starostou dráby ze Suchého Pole za narušování horenského práva.
- V případě opravdu velkého selhání postav hráčů jim naznačte, že by se možná ani neměly hlásit o odměnu a raději rychle zmizet, protože hotaři, kteří neplní své povinnosti, jsou trestaní stejně jako ti, před nimiž mají vinici strážit.
- Jestliže bude starosta Fazulova s jejich prací spokojen, bude je čekat slíbená odměna a pozvání na slavnostní otevření hory. Může jim být nabídnuta také námezdní práce při vinobraní za nějaký ten groš navíc.

8. Cizí postavy (NPC) a nestvůry

(Jen pro PJe !!!)

Starosta Fazulova - Radvan Miklica

Rasa : Člověk

Věk : 55

Ostatní : zná okolí a lidi, umí vyjednávat a má odhad na lidi

Starosta obce je obyvateli docela oblíben, když si odmyslíme každodenní běžné spory, které má s úřady čas od času každý. Je to nejbohatší sedlák ve vsi a patří mu kromě velkého gruntu taky šenk na návsi, který otevře večer po celodenním pachtění na poli. Je to pracovitý člověk, kterému se povedlo přiznít se do dobré rodiny. To je tak snad jediná věc, kvůli které si ho občas jiní bohatí sedláci dobírají. Ale přece jenom už má své roky a tak mu jeho šedivým prořídilým vlasem porostlá hlava a dnes již trochu zavalité tělo, (ze kterého je ale přece jen poznat, že v mládí to byl docela fešák), dodávají dostatek důstojnosti na to, aby se tyto pomluvy nešířily zase tak nahlas.

Kněz Věroslav

Rasa : Člověk

Věk : 34

Ostatní : umí jednat s lidmi, zná kletby, žehnání, ochranné symboly a obřady

Věroslav je knězem v chrámu boha Žírna v Suchém Poli. Spolu s dalšími třemi kolegy má na starost okolní vsi, které pod chrám spadají. Je tak často na cestách po okolí – navštěvuje vesnické svatyně, žehná úrodě a dobytku a vykonává další zcela běžné obřady. Na téhle periférii se nepotkává ve své službě s žádným vzrušením a dobrodružstvími. Nemusí se zabývat démony a běsy, kteří by přímo ohrožovali životy věřících. A je za to rád. Stačí mu dobře a v klidu sloužit bohům a jejich úradkům (záměrům).





Viola – ludkovská čarodějka

Rasa : Hobit

Věk : 60

Ostatní : zná omamné látky, rozumí hádačství z ruky i předmětů, kletbám i nadpřirozeným bytostem, umí ovlivňovat pocity druhých

Viola je stará bába, kterou však mají všichni ludkové, a to nejen z její tlupy, v úctě. Je opravdu drobná, vypadá už hodně sešle. Většinu času bafá z dýmky, kterou si strká do štěrbin po vypadlých předních zubech. Je přátelská a vlídná, ale když se s ní člověk baví, má tendenci zaposlouchat se do jejího sugestivního hlubokého hlasu. Oblečená je do pestrých rudých a oranžových látek, nechybí kovové ozdoby v podobě probitých grošů a celá řada jiných třepek, jako je muří noha zavěšená na krku spolu s dalšími podivnými amulety. Jako čarodějka je však Viola dosti pověřivá a vše co činí, provádí s ohledem na vyšší moc, která podle ní řídí kroky všech lidí, ať to chceme nebo ne.

Velitel drábů Bolemír

Rasa : Člověk

Věk : 42

Ostatní : rozumí boji ve skupině, sám má nějaké bojové dovednosti, umí to s mečem

Drábové

Rasa : Lidé

Věk : 20-40 let

Ostatní : rozumí boji ve skupině, sami mají nějaké bojové dovednosti s mečem

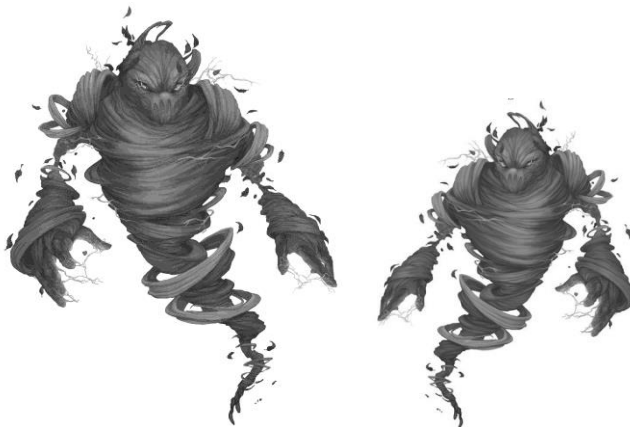
Drábové jsou ve službách rytíře Evarista ze Suchého Pole, což je pán, který vlastní tvrz v řečeném městě a také četné statky v okolí tohoto města, včetně Fazulova jako takového.

Velitel Bolemír s dráby čas od času projíždí krajem a kontroluje statky svého pána, vybírá berně a vůbec dohlíží na to, aby poddaní nedělali žádné hlouposti. Jeho služba v tomto kraji není moc náročná. Občas proženou pár potulných ludků k hranicím sousedního panství, ale jinak nic světoborného. Mezi obyvateli ale není moc oblíben pro svoje občas zbytečně odměřené chování. Taky, když se opije, má tendence začít všem rozkazovat a být vesměs dost nepříjemný. Jeho posádka ho jako velitele respektuje, leč jsou to nezkušení mladíci, kteří si tuhle službu vybrali spíš proto, že neměli vlastní pozemky, na kterých by mohli hospodařit. Bolemír však svoji službu bere velice vážně. Je to muž staršího středního věku, vysoké postavy, s šedinami v černých vlasech, s ostře řezanými rysy v obličeji. Nosí u sebe meč jako odznak svého úřadu, čímž si dodává potřebné sebevědomí.



Duchové ludky Mervina a hotaře Bořiše

Specifické prokletí duší Mervina versus Bořiše je čas od času vrací na vinici k vzájemnému klání. Neustále se napadají kouzly větrné magie, při které mimoděk pustoší vše kolem. Duchové obecně samovolně mizí s ranním kuropěním.



9. Místa a lokace

Obec Fazulov

Vesnice leží v Poostrožském kraji na vyvýšené rovině mezi řekou, která teče v zákrutě nějakých pět mil na jih od dědiny, a několika nízkými pahorky v bezprostředním sousedství na severu. Prochází jí málo využívaná cesta, která vede na západ do dědiny jménem Taláby, na sever do Zrzova a na východ do Mikulska. Nejbližší městečko poblíž je právě Suché Pole, které je vzdáleno kolem třiceti mil. Ves je tvořena zástavbou soustředěnou kolem podlouhlé návsi. V jejím středu stojí mohutná lípa a několik dalších stromů. Kolem jsou rozmístěna sedátka. Vedle nich je také obecní studna s vahadlem. Nejbližší lípy jsou tři největší sedlácké statky. Jsou to jednopatrové domy, v průčelí dvoje okna a velká vrata, kterými projede i vůz plně naložený senem, když je potřeba. Směrem od středu návsi velikost domů klesá. Kolem tří cest, které vedou z dědiny, už stojí jenom pár domků s malým záhumnkem. Na dvoře každého stavení jsou misky, kam se sype hrách a fazole a nalévá mléko či víno pro domácí duchy. Kolem vesnice se rozprostírají pole a zelnice.

Na již řečených pahorcích se pak rozprostírají vinohrady patřící fazulovským vinařům. I ten poslední domkař tu má pár svých hlav a taky sklep, kde víno skladuje. Sklepy jsou umístěné ani ne čtvrt hodiny chůze na jih od dědiny směrem k řece v místě, kterému se říká Výmol. Je to totiž poměrně prudký svah, kterým se klikatí kamenitá cesta, podél níž jsou v terénu zapuštěné jednotlivé sklepy. Ve vsi je taky šenk, který patří starostovi. Otvírá ale jen večer a místní jsou i tak spíš zvyklí chodit večer do sklepů. Nicméně před vinobráním už je loňského vína pomálu, takže se bere za vděk i pivem z města.





Fazulovské vinohrady

Vinohrady se nacházejí na svažitém terénu, otočeném k jižní straně. Nejsou to jenom vinice. Ve většině vinohradů stojí nějaký strom, který dává stín pracujícím, ořešák nebo jiná dřevina s rozložitou korunou. Ve vinohradech jsou rozmístěni strašáci proti špačkům, a také ochranná znamení proti nenechavcům. Mezi vinohrady má své místo taky kaplička boha úrody (a může jít o magické zřídlo). Ve trati jsou vinohrady dobře obdělány, ale také role, o které se nikdo nestará, protože majitel je nemohoucný nebo nedávno zemřel a ještě se nerozhodlo, kdo polnost zdědil. Samozřejmostí jsou také remízky z trnek a jiných pichlavých keřů a též zarostlé rokle, kde se kdysi za velkých dešťů sesunul svah. V bezprostředním okolí vinic jsou pole, pastviny nebo les. Sami jistě dokážete vymyslet další prvky, které se budou hodit do rustikální krajiny.

Znalost terénu může být velmi důležitým prvkem řešení událostí!

10. Užitečné informace

Potulní ludkové

Ludkové, kteří kočují, si obživu hledají jen těžce a poctivému řemeslu se příliš nevěnují. Provozují hrnčířství a drátenictví, nabízejí také ranhojičství, bylinkaření, věštění a různé zaklínání a odhánění zlých duchů. Často se také snaží vydělat nějaký ten groš zpěvem písní a vyprávěním novinek z dalekých krajů. Proto si je někdy zvou hraní páni, aby jim ludkové zpříjemnili pobyt v jejich sídlech. Potulní ludkové se však na jednom místě příliš neohřejí. Drobné i větší krádeže způsobují, že jim dříve nebo později zahoří půda pod nohama.

Kočovní ludkové mají za svá sídla vozy, v nichž mají vše potřebné k živobytí. Zakládají si na své svobodě a volném pohybu. Jsou sami sobě pány a brání se čemukoli, co by je připoutalo k jednomu místu. Hlavně práci, jako je hospodaření na poli nebo řádné řemeslo. Nikde se příliš nezdrží a nezřídka mizí zcela nečekaně a bez rozloučení. Věnují se činnostem, které bychom mohli nazvat zlodějinou nebo šejdířstvím. Oni sami však tvrdí, že kdo je poctivý, nemusí se bát, že by mu od nich hrozila jakákoli újma.

Velký důraz je u ludků kladen na rodinu. V širší rodině je pak vždy ten nejstarší muž, který rozhoduje, je-li toho schopen. Každý v rodě ho ctí a ludkové ho pojmenovávají dědoušek. V těžkých dobách se ludkové stahují do ústraní a drží při sobě. Ludkové mají své vlastní právo a zákony, které dodržují hlavně mezi sebou.

Kočovní ludkové se přímo vyžívají v hudbě. Pokud neumí hrát na nějaký hudební nástroj, zcela jistě budou umět dobře zpívat, protože této kratochvíle si užívají nejvíce ze všeho. Jejich mistrnost je veliká a také mnoho hudebních nástrojů je vynálezem potulných ludků samých. Jsou schopni hrát nejen písně vlastní, ale také všech ostatních národů. Stačí jen krátký poslech a už umí zanotovat kteroukoli melodii.

Ludkové, až na výjimky, dovedou číst a psát, neboť této dovednosti se učí již od





malička. Stejně tak mají ludkové vlastní kupecký žargon, zvaný pletky, kterým se domlouvají, pokud chtějí něco utajit. Ludkové ctí vesměs stejné bohy jako lidé a trpaslíci. Kromě víry v bohy přetrvává mezi nimi však největší množství pověr, kterými jsou podporovány příběhy z jejich slovesnosti. Ludkové se každý den modlí k bohům za zdraví svých rodin. U ludků není zakořeněná víra v osud a věštění budoucnosti. To jim však nebrání, aby pro jiné národy tyto služby sami vykonávali, což je samozřejmě hlavně úloha potulných ludků o nichž však lidští hadači tvrdí, že jsou to podvodníci.

Vztahy ludků k jiným rasám

I když jsou ludkové leckde vítáni pro své muzikantské umění, lidé i trpaslíci se na ně dívají nedůvěřivě. Ten, kdo nemá špatnou zkušenost s tím, že by jej ludkové okradli nebo přinejmenším zesměšnili nějakým žertem, musel slyšet nespočet příběhů, které ho varují, aby se s tou nestálou cháskou dával do řeči, nechal si věstit z ruky nebo od nich cokoli kupoval a vůbec se s nimi dával do spolku. Potulní ludkové mají zkrátka špatnou pověst

Co se týče elfů, je možné napsat jen tolik, že tento národ je ludkům cizí. Ludkové nechápou jejich neustálé hovory o cyklech, kterými země prochází ani složité elfské výklady nebeských pohybů. Mávají rukou také nad vzdálenými příběhy o bojích se skřety a krolly.

Slovníček pojmů ostrožského vinohradnictví a vinařství

Pokud si budete chtít dobrodružství okořenit, můžete použít některé výrazy z nářečí ostrožského lidu, které se váží k pěstování vína a jeho popíjení:

Bečka	Sud.
Demižón	Nádoba charakteristického baculatého tvaru se zužujícím se ústím, která slouží k přechovávání vína. Vyrobená z hlíny, často opletená proutěným obalem s uchem kvůli snazší manipulaci.
Hlava	Jeden keř révy vinné.
Hora T	<p>Toto slovo má více významů:</p> <ul style="list-style-type: none">• V tom prvním může jít o viniční trať, tedy soubor vinohradů na jednom, většinou pojmenovaném místě.• V tom druhém, přeneseném, se jedná o dřevěný kůl, který se staví ve vsi u příležitosti zarážání a otevírání hory. To jsou rituály dané horenským právem. Označují období těsně před vinobráním, kdy se již neprovádí žádné práce ve vinohradě a kdy je komukoli kromě majitele a hotařů zakázáno do vinohradů chodit.

Horenské právo

Jedná se o privilegium vysazovat vinohrady, pěstovat a prodávat víno. Z toho plynou práva a povinnosti nejen vsi jako takové, ale i jejím obyvatelům. Zahrnuje nejen výše zmíněná privilegia, ale také povinnost odvádět z úrody dávky vrchnosti.





- Hotař** Hlídač vinohradu, vynucuje horenské právo.
- Kolek** Palice, která slouží nejen k podpírání hlav vinohradu, ale také jako univerzální náčiní pro dotýkání se věcí, na které nechcete sahat holýma rukama nebo jako zbraň vhodná jak pro útok, tak pro obranu. Malý kolek se nazývá žgolek.
- Koštěř** Může se jednat buď o osobu, která je pověřená degustací vína, nebo o hliněnou či skleněnou nádobu, popřípadě vyrobenou z tykve. Její funkce je podobná pipetě. Nahoře je rozšířená část ve tvaru baňky s objemem kolem 0,3–1 l, na které je shora umístěn náustek a dole trubice. Používá se k nabírání vína z demižónů a sudů. Trubice se ponoří do tekutiny a náustkem se vtahuje vzduch, přičemž podtlak vhání kapalinu do baňky. Zakrytím náustku prstem se podtlak udrží na nezbytně dlouhou dobu, než se víno trubicí naleje do lahve, pohárku nebo jiné nádoby.
- Koštovačka** Malý pohárek určený k degustaci vína ve sklepě.
- Mestovnica, mestůvka**
Nástroj používaný k promíchávání a mačkání hroznů před presováním. Jedná se o palici s rozšířeným tupým koncem, která je poměrně těžká, proto s ní většina lidí manipuluje oběma rukama. Mestůvka je menší varianta.
- Mláto** Již vylisované slupky z bílých hroznů.
- Oidium** Název je převzat z elfštiny. Plíseň napadající hrozny, způsobující jejich uhnívání.
- Pres** Slovo pochází z trpasličtiny. Jedná se o lis na hrozny. Vyrobený ze dřeva, může mít: buď podobu dvou kladin, z nichž jedna je nasazena na šnekový hřídel a spouštěna, popřípadě rámu, na jehož horní straně je opět šnekový hřídel se zaváží.
Rozmačkané hrozny se umísťují do koše z latí, mezi nimiž jsou úzké štěrby. Shora se tato nádoba utěsní dvěma půlkruhy ze dřeva, z polen se dostaví hranice až k přitlačné desce (závaží nebo kláda, která se poté spouští dolů a tím vyvolává tlak). Mošt pak teče štěrbinami v koši do výlevky a do připravené nádoby. Jedna dávka hroznů se presuje až natřikrát, přičemž poslední presování může probíhat i přes noc.
- Rmut** Rozmačkané hrozny červeného vína, včetně stopek a slupek, které se nechávají prokvasit, aby víno získalo rudou barvu.
- Sirka** Vada vína, tzv. přesíření. Vzniká nadměrnou dávkou síry v knotech, kterými se vykuřují sudy kvůli stabilizaci vína po jeho prokvašení. Podle horenského práva je přesíření vína a jeho následný prodej trestán likvidací celých zásob.





Smítání	Těž zálistky. Vytrhávání nadbytečných listů na kmíncích a tažních.
Sotúrek	Slaměný obal na lahev s vínem (nebo jiným nápojem).
Špaček	Pták, kterého je dle horenského práva třeba potírat, neboť „ <i>Mračna týchto fógľů přelétavých sedajů na vinohrady hůř jak kobyľky na obilé a než člověk stihne pohárek loňského červeného pokořtovat, je po úrodě</i> “. Mezi povinnosti hotařů patří kromě hlídání vinohradů před zloději také plašení špačků, což se děje většinou tleskáním, bubnováním a jiným povykem. Vinohrady bohatých šlechticů a měšťanů mohou hlídat sokolníci. Ve vinohradech za tímto účelem stojí také spousta polních strašáků.
Tažň	Šlahoun révy vinné který plodí hrozny.
Trachtěř	Trychtýř, nálevka na tekutiny.
Vědro	Mimo to, že se jedná o nádobu, je to také jednotka, kterou se měří vydatnost sklizně. Příklad: „ <i>Starý Vlkůš měu letos dvanáct věder bílého vína. O dvě mňň, než loni.</i> “
Vinohrad	Synonymum pro vinici. Tj. soubor hlav na pozemku patřícím určitému vinaři.





11. Poznámky a nápověda

(Jen pro PJe !!!)

Název regionu	OSTROŽSKO
nejbližší město	Suché Pole
rytíř ze Suchého Pole	Pan Evarist
kněz ze Suchého Pole	kněz Věroslav (<i>kněz v chrámu boha Žírna</i>)
dráb ze Suchého Pole	velitel Bolemír Stránský
obec vyhlašující „zaražení hory“	Fazulov
okolní vesnice	Taláby, Zrzov, Mikulsko
starosta Fazulova	Radvan Miklica
starostův čeledín	Jencek (<i>zvaný Potahovák</i>)
loňští hotaři	Radek, Šebek a Bořiš
zabitý hotař	Bořiš
vdova po Bořišovi	Galina
zabitý ludka	Mervin
ludkovská čarodějka	Viola
Užitečná jména ludků	Rudek, Štefan, Marek, Nikola, Marika,
Užitečná jména lidí	Slávka, Dorina, Vlkůš, Drahoš, Pondráš, Štáhel, Laták

Užitečná jména jsou tu proto, ať můžeš rychle reagovat, kdyby se tě hráči vyptávali na osoby, které nehrají v příběhu velkou roli. Pak je užitečné, když máš nějaké v zásobě. Využij navržená jména a přiřaď jim roli, kterou u tebe v příběhu hráli nebo hrají.

V tomto dobrodružství je více alternativních konců. Zajímavou variantou může být závěrečný pokus starosty odepřít postavám alespoň částečně odměnu a poukázat na některá jejich selhání během služby (pokud k nim dojde). Také vesničani budou postavám závidět jejich odměnu a určitě starostovi napráší, kdy a kde viděli postavy pospávat pod ořechem nebo sedět do rána ve sklepě a popíjet namísto hlídání. Takovéto závěrečné smlouvání by mohlo být pěknou tečkou za celým dobrodružstvím, při němž si můžete zároveň připomenout všechny hlavní dějové body a skutky postav před závěrečným udělováním zkušeností.



12. Slovo závěrem

Doufáme, že se u hraní tohoto dobrodružství pobavíš minimálně stejně dobře, jako kdysi autor se svou družinou, a též my při korekcích dřívější publikace v časopisu Drakkar do použitelné podoby. Turnajová dobrodružství by měla být sepsána tak, aby se v nich kterýkoli jiný Pán Jeskyně rychle a intuitivně pohyboval. Pokud něco takového máš nebo si na něco podobného troufáš, budeme moc rádi, když se s námi spojíš. Najdeš nás na adrese www.DraciHlidka.cz

Pokud máš nějaké vlastní dobrodružství, o které se můžeš podělit, udělej to!



© 2017 Ctibor Korhul Brančík

Korektury: Petr Pret Vařeka

Grafika obálky: Ondřej Hrdina

Všechna práva vyhrazena

Toto dobrodružství je výhradním autorským dílem výše uvedeného autora.

Grafika obálky, obsahu, stejně jako šablona příběhu je vlastnictvím společnosti BlackTower a jednotlivých autorů kreseb. Všechny tyto materiály spadají pod režim ochrany autorských práv.

*Vzhledem k výše uvedenému **není povoleno** umisťovat toto dobrodružství, ani jeho fragmenty, na jiných portálech či uložistiích.*

Původní zdroj ctibor.brancik.cz/rpg byl upraven do podoby příručky, která je umístěna k volnému stahování na portálu www.DraciHlidka.cz a určena hráčům fantasy RPG her.

***Je povoleno** volné stahování a použití ke hře, za podmínky zachování informací o autorovi a také o portálu Dračí Hlídka.*



P o o s t r o ž í

V r a n o v s k o

M l h a v c e

s t ř e d o h o r y



1. Mapy