

A. LESNÍ BĚSI

A.1 Ondřej "Tichošlápek" Matěj a Jan "Čenis" Galeta

"Kůra zelanu vysokého, běžně dorůstajícího do výšky třiceti metrů, je téměř hladká, světle šedé barvy a v některých případech má namodralý nádech. Větve stromu, vybíhající daleko od kmene, tvoří mohutnou košatou korunu. Jasně zelené listy velikosti lidské dlaně rostou ve trojici na jednotlivých větvičkách, žvýkané mají výborné uklidňující účinky a lektvary z nich vyrobené tiší bolest. Čerstvá kůra pomáhá zastavovat krvácení a v rukou zkušeného léčitele může zacelit i velmi hluboké rány."

Z asterionských herbářů

Toto dobrodružství může být odehráno samostatně nebo i jako součást nějakého tažení. Je určeno pro hráče nižších i středních úrovní, pro postavy hrajících podle pravidel pro experty už možná nějaké pátrání v lesích nebude dostatečně lukrativní. Cizí postavy nejsou pravidlově popsány a je necháno na PJ, aby jejich úroveň a vybavení upravil podle úrovně družiny. Dobrodružství se odehrává ve světě Asterionu, konkrétně v severních Zelanských vrších, poblíž města Stará štola (detailnější popis širšího okolí najdete v modulech Dálavy a Čas Temna). Zelená řeka, která je v textu níže zmíněna, je jediným přítokem Krvavé řeky, který je naznačený na mapě Dálav. Severní Zelanské vrchy jsou celé zarostlé hlubokými lesy a je to stále divoký a řídko osídlený kraj. Pouze okolo Zelené a Krvavé řeky leží několik dřevorubeckých vesniček, odkud se po vodě plaví dřevo do civilizovanějších krajů. Zjednodušeně řečeno, dobrodružství se odehrává v divočině. I proto jistě nebude problém zasadit jej do jakéhokoliv jiného světa (nebo pokud byste chtěli zůstat na Asterionu, ale Dálavy se vám nehodily, nebude problém dobrodružství přesunout např. do Tarosských lesů, popsáných v modulu Obloha z listů a drahokamů).

A.2 Zápletka:

Dřevorubec Arejk z vesnice Brodná se schází se Silvenou, dcerou obchodníka Drana ze sousední vesnice Poboří. Milenci se scházejí vždy, když to Arejkovi práce v lese dovolí, což není moc často. Většinou se navíc vídají jen krátce, neboť dřevorubectví Arejkovu rodinu prakticky živí a tak tráví v lese se sekerou v ruce, spoustu času. Jednou se Arejk vydal navečer jako vždy za Silvenou, avšak zpátky do Brodné se už nevrátil. Byl totiž na půli cesty do Poboří přepaden potulnými lupiči, kteří se usídlili v okolních lesích. Silný Arejk se svou dřevorubeckou sekerou byl zdatným protivníkem a zabil dokonce jednoho z lupičů. Přesilou protivníků byl ale poražen a zraněn. Bylo mu jasné, že bez pomoci by zahynul a tak se pokusil přesvědčit lupiče, aby jej ošetřili a vzali sebou. Tím, co na lupiče zabralo, byla informace, že Arejkův otec Erban je starosta Brodné a určitě za něj určitě vyplatí nějaké výkupné. Vidina peněz nakonec zvítězila a tak jej lupiči provizorně ošetřili a vzali sebou. Jejich tábor ležel v lese poblíž trosek arvedanského loveckého zámku. Zrovna se všichni dohadovali, jakým způsobem o výkupné požádají, když se z lesa ozval hrůzostrašný řev. Zpoza stínů vyskočila do tábora obrovitá rohatá postava nestvůry známé jako minotaur a začala roznášet smrt mezi muži dohadujícími se u ohně. Z původního počtu devíti lupičů jich po útoku minotaura zbylo jen šest. Ti jsou nyní ve zmatku a strachu zabarikádováni v položíceném sklepení prastaré stavby a bojí se vyjít ven. Avšak s každým dnem bude jejich odvaha narůstat, neboť minotaur na ně už znova nezaútočí. Dá se proto očekávat, že až se lupiči dají do pořádku, vyšlou někoho do Brodné, kvůli výkupnému. Jediní, kteří přežili řádění minotaura bez jakékoliv úhony, byli Lëshil a právě Arejk, kterého lupiči uložili do jedné z místností sklepení, kde leží v bezvědomí. Lëshil byl ostatnímu lupiči vybrán, aby o něj pečoval.

Arejkovo zranění nebylo zpočátku vážné, ale rána se brzy zanítla. Třetí den dostane horečku a v podmínkách, v jakých ho lupiči drží, se jeho stav bude zhoršovat. Mezi bandity totiž není žádný schopný ranhojič a základní zásady první pomoci jsou jim veskrze neznámé. Pokud se Arejkovi nedostane lepší péče, **sedmého dne po útoku zemře** (tento nastavený časový limit dobrodružství můžeš jako PJ podle potřeby změnit). A pokud postavy najdou Arejka na poslední chvíli, může být jeho léčení velmi náročné a s vysokou šancí na neúspěch.

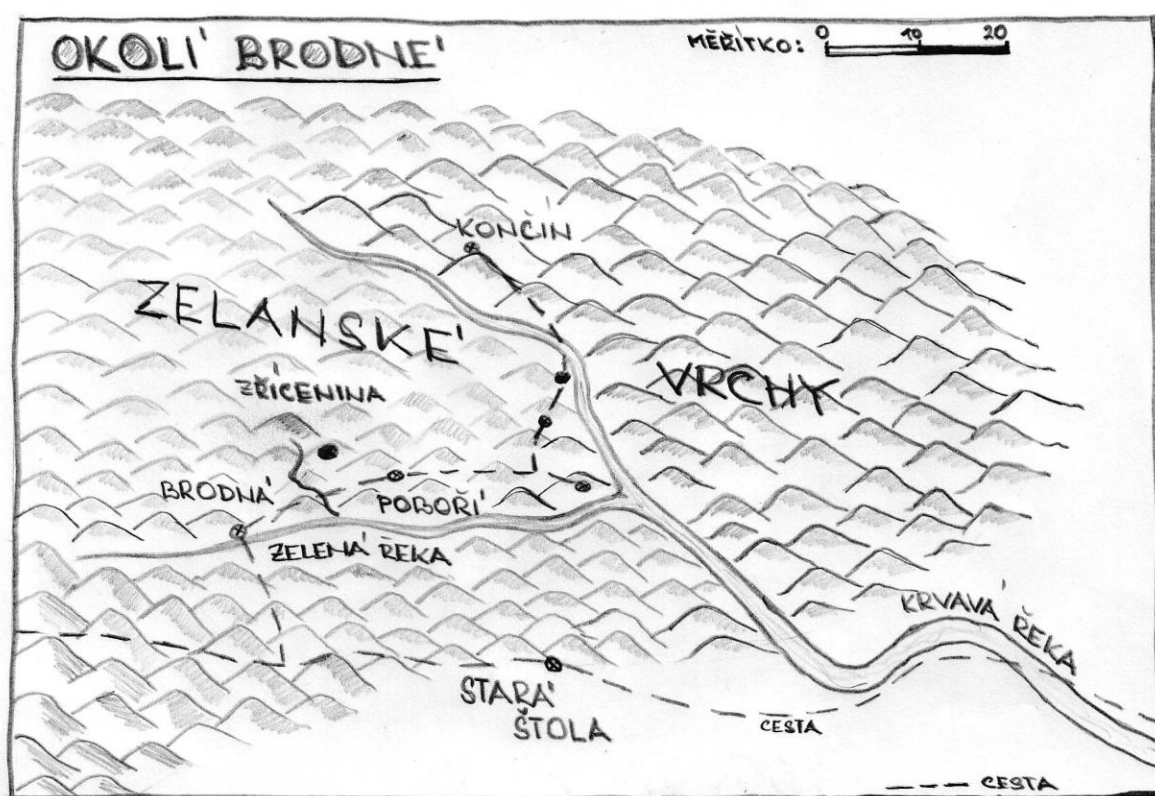
Následující den po útoku lupičů a minotaura se Arejkův otec Erban rozhodl poslat do Poboří svého druhého syna Bodřeha, aby se po bratrovi podíval. Bodřeh není nijak dobrý stopař a do Poboří spěchal, takže si stop po souboji na cestě nevšiml. U Silveny zjistil, že sem Arejk předchozí den vůbec nedorazil a ani nikdo z místních vesničanů jej neviděl. Rozhodli se proto se Silvenou dojít zpátky do Brodné a hledat Arejka. Připojil se k nim i její otec Dran. V Brodné pak byla uspořádána pátrací akce, ale jelikož byla dosti zmatená a neorganizovaná, nebyla po Arejkovi nalezena ani stopa. Druhý den ráno pak vyslal Erban Bodřeha do Staré štoly pro pomoc a sám dál vedl pátrání po Arejkovi. Ve vesnicích kolem Zelené a Krvavé řeky se čas od času někdo ztratí a jen málokdy je u toho naděláno tolik hluku, jako okolo Arejka. Je to dáno tím, že je synem starosty a že je navíc zasnoubený se Silvenou. Mezi zdejšími pověřivými lidmi se totiž říká, že když se snoubenci nevezmou, přinese to smůlu oběma rodinám. Proto se Erban i Dran snaží přesvědčit co nejvíce brodňanů, aby jim pomohli, a proto poslal Erban Bodřeha dokonce pro pomoc do města.

Tyto informace znáš jen ty jako PJ. Hráči (jejich postavy) si mohou celý příběh poskládat při vlastním pátrání po Arejkovi. Cizí postavy, se kterými budou postavy jednat, toho z příběhu moc neznají, a tak záleží pouze na šikovnosti družiny, zda se jim podaří Arejka najít a celý příběh si domyslet.

A.2.1 Uvedení družiny do dobrodružství:

Družina může při svém putování narazit na Bodřeha, jedoucího koňmo po cestě do Staré štoly nebo ve městě, třeba někde v hospodě. Pokud projeví družina jenom trochu zájem o jeho vyprávění, bude ji chtít Bodřeh okamžitě najmout (nabídne ubytování, jídlo a asi 10 zl. což je na vesničany dost velká částka). Cesta do Staré štoly trvá jeden den, takže se družina s Bodřehem ve Staré štole, dorazí do Brodné až někdy třetí den po bitce s lupičů a minotaurem (tento časový odstup má význam jak pro obtížnější hledání stop, tak pro záchranu Arejka). Družina se může sama nějakým vedením osudu bez Bodřehova přičinění octnout blízko Brodné. A sama se tak přihlásí jako pomoc při pátrání. Tohle záleží zcela na chuti a vůli PJ nebo na tom, kde se družina po minulém dobrodružství nachází. Pokud družina potká Bodřeha, tak ten jim okamžitě vyloží vše, co o zmizení Arejka ví.

A.3 Část první: Dřevorubecká vesnice Brodná



Vesnice Brodná se rozkládá na vyvýšeném svahu u brodu na levém břehu Zelené řeky. Je to největší z okolních vesnic a leží na horním toku Zelené řeky, nedaleko jejích pramenů. Nejbližší k ní je vesnice Poboří, vzdálená asi 15 mil po proudu řeky. V okolí je hustý les plný zelenů s nízkým keřovým porostem. Skrze vesnici prochází lesní cesta. Ta začíná na jihu jako odbočka silnice z Kvesaru do Staré štoly a pokračuje přes Brodnou na východ okolo Zelené řeky. Přes Poboří míří až k soutoku Zelené a Krvavé řeky a pokračuje proti proudu Krvavé řeky na sever, kde končí v poslední ze zdejších vesnic, v Končíně. Po cestě se vozí kožešiny, občas i dřevo a jezdí se tudy pro zásoby do Staré štoly.

Z původních pár chatrčí, které si zde lidé vystavěli na ochranu před počasím, když je před brodem zastihla noc, se postupem času vesnice rozrostla do dnešní podoby. Brodnou tvoří asi třicet dřevěných srubů. Nachází se zde také hostinec u Zlomené sekery a kaple bohyně Mauril. Hostinec u Zlomené sekery je dvoupatrová, roubená budova s čtyřmi pokoji, ve kterých ale jen občas nocuje nějaký kupec, či cestovatel. Jedinými hosty ve výčepu bývají místní.

Lidé se živí výhradně dřevorubectvím, lovem zvěře a sběrem lesních plodin. Zemědělské produkty je nutno dovážet z města, neboť lesní půda není příliš úrodná. Místní obyvatelé jsou přátelští a tento drsný kraj je naučil soucitu a sounáležitosti s jinými lidmi.

Většina místních ví o Arejkově milostném poměru se Silvenou a má díky Bodřehovi a Silveně i kusé informace o jeho zmizení. Pokud se bude družina vyptávat, dozví se, že Arejk docházel za Silvenou pravidelně k večeru po cestě a vracel se ráno po úsvitu. Většina vesničanů bude žetlet Arejkovy ztráty, ale budou dávat jeho zmizení za vinu medvědům nebo leopardům, kteří žijí v lesích a občas se vrhnou na osamocenému člověka. Během let se párkrát stalo, že se některý z vesničanů nevrátil z lesa a později byly nalezeny jen jeho ohryzané ostatky. Ačkoliv nikdo nepamatuje, že by byl zaznamenán jakýkoliv útok na cestě.

A.3.1 Erban, starosta Brodné

Erban je bývalý dřevorubec, mohutné postavy zocelené mnoholetý kácením a opracováváním dřeva. Avšak zranění lokte mu již neumožňuje tuto činnost vykonávat. Pět let je starostou Brodné a místní jsou s ním velice spokojeni. Jeho žena Danuše zemřela už před mnoha lety a Erban, který se nikdy znovu neoženil, velmi lpí na svých synech Arejkovi a Bodřehovi. Z Arejkova zmizení je velice nešťastný a záleží mu i na Silveně, kterou si oblíbil. Erban je přesvědčen, že za zmizením jeho syna není jen divá zvěšť, avšak pravou příčinu nezná. Doneslo se k němu z ostatních vesnic o krádežích a občasném přepadení, ale to si se zmizením Arejka nijak nespojuje a při rozhovoru s družinou se o tom nezmíní. Pokud později družina přistoupí na podmínky lupičů a bude jejich jménem v Brodné vyjednávat výkupné za Arejka, Erban nabídne veškeré jmění, které má. To je 20 zlatých v drobný mincích a špercích. Jestliže se družině podaří lupiče zajmout a při výslechu ve vesnici se Erban dozví o útoku minotaura, starost o bezpečí jeho vesnice ho donutí požádat družinu o pomoc.

A.3.2 Bodřeh, bratr Arejka

Bodřeh je dřevorubec, mohutné postavy, kterou jednak zdědil po otci a jedna ji zoceluje již dlouhá léta práci se dřevem. Je velice veselé povahy a při rozhovoru často sklouzne až k trapnému šprýmování. S Arejkem byl v den jeho zmizení od rána v lese a poté, co dopravili vykácené dřevo do vesnice, se sním Arejk rozloučil s tím, že jde za Silvenou a vrátí se jako vždy ráno. Od té doby jej Bodřeh neviděl. Když se Arejk ráno nevrátil, šel do lesa pracovat, s tím, že opozdivší se Arejk se k němu přidá. Odpoledne už mu začalo být divné, že se Arejk nevrací a tak se vydal do vesnice, kde se svěřil s Arejkovým zmizením otci. Tomu se tato zpráva nelíbila a proto poslal Bodřeha do Poboří, aby svého bratra našel. Bodřeh v Poboří od Silveny zjistil, že k ní Arejk vůbec nedošel. Poptal se místních, nikdo však o něm nic nevěděl. A tak se společně se Silvenou a jejím otcem vydali zpátky do Brodné. Bodřeh má svého bratra velmi rád a doufá, že se jim ho podaří co nejdříve najít.

A.3.3 Silvena, milenka Arejka

Silvena je velice atraktivní, milá a vtipná dívka. Pomáhá otci v obchodě s kožešinami. S Arejkem se seznámila při jedné z cest po vesnicích, na kterých vykupují kožešiny, které pak vezou do Staré štoly. Zlomilo se jim totiž kolo u vozu, Arejk jim pomohl s opravou a od té doby se spolu scházejí. Je přesvědčena, že Arejk je pro ni ten jediný a pravý. Z jeho zmizení je velmi rozrušená a vystrašená. Dalo by se dokonce říct, že s ní není kloudná řeč. Nedávno hovořili s Arejkem o svatbě a zasnoubili. Silvena od té doby žila v očekávání toho velkého dne, kdy se stane jeho ženou.

S Bodřehem a svým otcem se vydala do Brodné. Cestou nic neobjevili, a tak dorazili do Brodné bez jediné zprávy o Arejkovi.

Pokud bude družina se Silvenou mluvit, dočká se od ní akorát spousty neuspořádaného vyprávění o tom jak je Arejk skvělý a jak ho má ráda. V dalších dnech se sice uklidní a její řeči budou i dávat smysl, ale pokud si družina nelibuje v romantickém vyprávění o zamilovaném páru, nic se od ní nedozví.

A.3.4 Dran, otec Silveny

Dran je obchodník s kožešinami v Poboří. Své zboží kupuje od místních lovců a prodává na trzích ve městě. Svou dceru má nade všechno rád, ale myslí si, že Silvenino rozrušení je zbytečné. Věří tomu, že Arejk si buď jen vyšel na výpravu do kopců, nebo se stalo něco, co jej zdrželo v lesích. Nemyslí si ale, že by mu mohlo něco být. Přesto časem i jeho nervozita vzroste. Pokud by lupiči žádali výkupné, rád Erbanovi finančně pomůže. Zatím spolu se Silvenou propátrávají okolí Brodné ve snaze Arejka najít.

A.3.5 Jasna, léčitelka z Brodné

Jasna je stará léčitelka, žijící na okraji Brodné. Jejich chatrč je plná sušených bylin, hub a zvířat. Místní se k ní chovají uctivě, ačkoliv se jí v hloubi duše bojí. Její starý vrásčitý obličej lemují bílé vlasy. Často ji místní vidají chodit po lese v jejím věkovitém obnošeném plášti a s bílým šátkem na hlavě. Jasna všem pomáhá léčit různá zranění a nemoci a dělá i porodní bábu. Pokud za ní družina při pátrání zajde, Jasna jim povypráví o všech zraněních a nemocech, které kdy Arejk během svého života utrpěl. Pokud však bude družina dostatečně trpělivá, dozví se, že Jasna zahlédla Arejka asi hodinu cesty od vesnice, jak kráčet po cestě směrem na Poboří.

A.4 Část druhá: Hledání stop

Cesta z Poboří do Brodné se vine asi sto sáhů od levého břehu Zelené řeky a je z obou stran lemována křovím, houštinami lesem. Ten je zpočátku řídký a dobře prosvětlený, ale hlouběji houstne. Asi v polovině protíná cestu malý potůček, kterému místní říkají Bublavý, ten se vlévá do Zelené řeky. A právě u tohoto potoka došlo k souboji mezi Arejkem a skupinou lupičů. Asi dvacet kroků od cesty jsou na zemi patrné známky souboje v podobě zaschlých skvrn od krve, polámaných větviček keřů, udupané trávy a rozryté země. Stopy mají nápadnost 66% (ovšem jak je uvedeno v pravidlech, každý den se jejich nápadnost snižuje, což je třeba brát v úvahu). Od tohoto místa vedou stopy směrem do hloubi lesa ke staré zřícenině v podobě otisků mnoha bot. Tyto stopy mají nápadnost 42%. Zřícenina je vzdálená asi pět mil od cesty a kdysi bývala majestátním loveckým zámečkem. Místní z okolních vesnic o ní vědí, ale už jejich otcové ji prozkoumali a odnesli vše užitečné a dnes tam nikdo nechodí, protože to prý přináší smůlu. V troskách této zříceniny, přesněji v jejím sklepení, se nachází zraněný Arejk a přeživší skupina lupičů. Pokud se družině podaří vypátrat stopy, můžou je dovést až přímo ke zřícenině, kde družina narazí na opuštěný tábor s vyhaslým ohništěm a rozrytou zemí a krvavými skvrnami. Nápadnost těchto stop je 82%.

Při pátrání po Arejkovi může družina na cestě objevit medvědí stopy. Ty překračují cestu asi dvacet minut od Brodné směrem na Poboří (tedy ještě před Bublavým potokem). Na ztvrdlé hlíně cesty není snadno rozpoznatelná. Její nápadnost je 32%. Ale dále na obě strany směrem do lesa se její nápadnost zvyšuje na 48%. Asi deset kroků od cesty směrem od Zelené řeky jsou na listech ostružiníku zřetelné stopy zaschlé krve. Jejich nápadnost je 56%. Jedná se o stopu medvědice, která se noc poté, co byl Arejk napaden, vydala na lov. Na druhé straně řeky se jí podařilo ulovit mladého jelena, kterého dopravila do svého brlohu. Ten se nachází v kamenné strži vzdálené asi tři míle. Medvědice má v brlohu mládě. Její stopa vede dále hlouběji do lesa, kde její nápadnost zůstává 48%. Pokud se po ní družina vydá, bude dále nacházet stopy krve na listech keřů, s nápadností 56%. Asi tři míle od cesty se ztrácí v kamenitém korytě horského potoka. Nápadnost stopy je zde 35%. Stopa dále míří korytem vzhůru asi míli a končí u tmavého otvoru v kamenné stěně. Zde se nachází medvědí brloh, kolem něhož je spousta krvavých stop. Medvědice je opatrná a bude díky skvělému čichu o přibližující se družině vědět. Pokud družina vstoupí do brlohu, bude matka medvědice bránit své mládě. Družina se může pustit do souboje s medvědicí nebo se pokusit vzdálit. Pokud medvědicí s medvěděttem zabijí, najdou v brlohu spoustu zvířecích kostí, avšak žádnou lidskou. Past Int – 4 – nepozná/pozná. Pokud se pokusí vzdálit bude na ně rozrušená matka asi dvě kola útočit, potom se však vrátí ke svému mláděti.

Medvěd krátkosrstý

Životaschop.: 5+4

Útočné číslo: (+4 +3/ +1) = 7/ +1
(drápy) +

$$(+4 +4/ +1) = 8/ +1$$

(tlama)

Obranné číslo: $(+0 +4) = 4$

Odolnost: 16

Velikost: C

Bojovnost: 8

Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 14/šelma

Vytrvalost: 14/šelma

Intelligence: 1

Poklady: 20/0

Zkušenost: 200

A.4.1 Další možnosti objevení tábora lupičů:

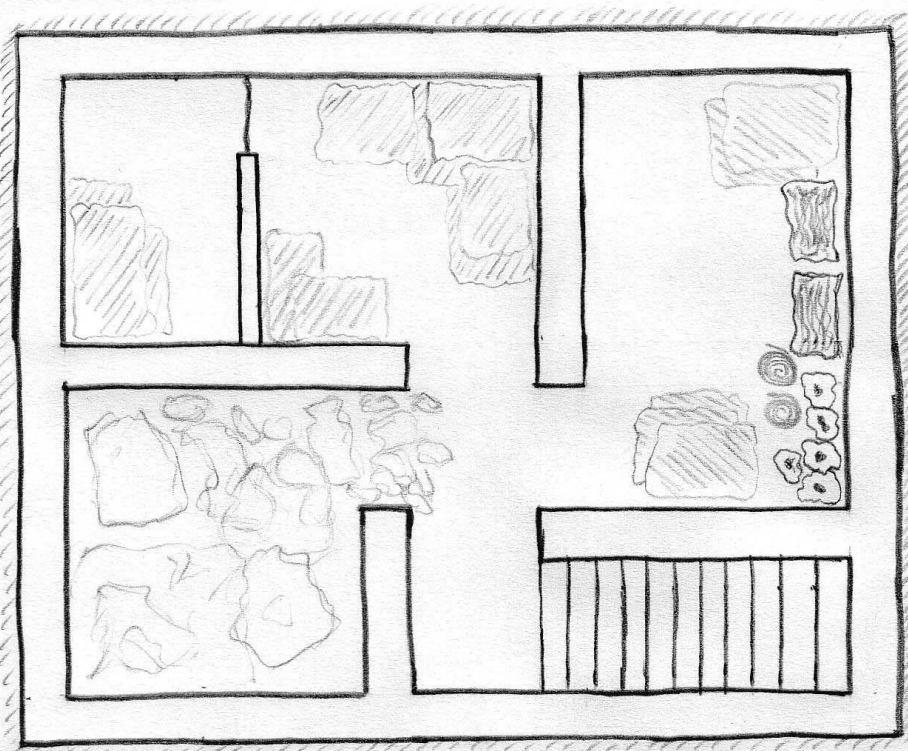
Pokud se družině nepodaří dostat se během pátrání k místu souboje, může na cestě potkat obchodníka s kožešinami Agrina z Končina. Ten jede na trh do Staré štoly. O záležitosti kolem zmizení Arejka nic neví. Pokud se jej družina zeptá, zda po cestě nespáčil něco podezřelého, rozpomene si na jedno místo u Bublavého potoka. Když Agrin napájel u potoka koně, všiml si na zemi tmavých skvrn a ulámaných větví na jednom z keřů. Řekne taky družině, že v jejich vesnici před časem zmizeli dva lidé, mladý pár milenců.

Družinu na místo souboje může upozornit Slavadoj, lovec z Poboří. Ten je již mnoho dní na lovu a toulá se lesy severně od Zelené řeky. Když procházel okolo toku Bublajícího potoka, všiml si spousty stop vedoucích ke staré zřícenině. Její polohu zná snad nejpřesněji ze všech lidí v okolí, protože jí jako jediný občas navštěvuje. Prochází se mezi zbytky zdí a představuje si, jak musela vypadat ve dnech své slávy. Slavadoj se nabídne, že družinu doprovodí a může jí zásobit spoustou příběhů o okolní krajině (Slavadoj družině přihraj do cesty pokud, pokud se jí nebude dařit najít stopy, nebo pokud jí chybí hraničář).

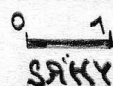
Družina stopy nemusí najít vůbec, pokud do vesnice dorazí pozdě. Při pátrání může na lupiče narazit někde v lesích (někdy od konce třetího dne po boji s minotaurem se už lupiči odváží vyjít ven ze skryše, navíc jim dojdou zásoby a budou potřebovat něco ulovit). Vyjdou vždy v páru a pokud na ně družina zaútočí, dají se na útěk. Popřípadě budou vyhrožovat Arejkovým zabitím, pokud za jeho navrácení nedostanou zapláceno. Družina může přistoupit na vyjednávání a jít to oznámit do vesnice. Sami lupiči se o útok nepokusí, jejich válečnou chuť jim odebral minotaurův útok. Pokud družina na lupiče zaútočí, lupiči se po krátkém souboji vzdají a nechají se odvézt do Brodné. Nejdříve pátý den po bitce s minotaurem (to už na tom bude Arejk docela zle), vyšlou lupiči do Brodné Lëshila jako vyjednavače. Ten oznámí starostovi, že drží jeho syna a bude požadovat výkupné. Pokud bude družina zrovna ve vesnici, může se pokusit Lëshila zajmout a vytáhnout z něj důležité informace. Nebo můžou postavy hráčů sloužit jako prostředníci ve vyjednávání. Pokud se dohodnou, Leshil se vydá nazpět ke zřícenině, ale protože je to dítě města, nebude těžké ho případně sledovat.

A.5 Část třetí: Tábor lupičů

SKRÝŠ LUPČŮ:



MĚŘÍTKO:



Tábor lupičů se nachází asi padesát kroků od staré arvedanské zříceniny loveckého zámečku, která stojí uprostřed březového háje. Z kdysi majestátní stavby zůstaly stát už jen pozůstatky obvodových zdí, kolem kterých se po zemi rozvalují zbytky stropů a sutí. Celý okolní prostor je porostlý stromy a keři. Z jejich tábora zbylo jenom vyhaslé ohniště a kolem něj je spousta tmavých skvrn a rozryté země, svědčící o zápasu. Nápadnost těchto stop je 82%. Z toho, co si sem lupiči nanosili, nezůstalo nic. Všechno, včetně těl zabitých, si minotaur odnesl do jeskyně, kterou obývá. Pokud družina dorazí k táboru, může ji zmást minotaura stopa. Stopy prchajících lupičů mají nápadnost 48%, avšak stopy minotaurích nohou v půdě mají nápadnost 62%. Je tedy možné, že se družina vydá na minotaura dříve, než vypátrá lupiče.

Přeživší lupiči se ukryli do své skrýše, kterou zcela náhodně objevili a do které ukryli své naloupené věci a po bitce i sebe. Ta se nachází ve sklepení zámečku, které stále ještě odolává hlodání zubu času. Vedou do něho schody, které jsou maskovány křovím (nápadnost 58%) a chráněny dřevěným poklopem, který si lupiči sami zbudovali, když trosky objevili. Kvůli bezpečnosti je na pátém schodě umístěna past v podobě tenkého drátku, který je spojen s vahadlem kulového tvaru, posetého zašpičatělými kůly (Obr – 6 – nespustění/spuštění, v případě spuštění se pak vahadlo zhoupne od stropu směrem na postavu, která překopla drátek past Obr – 6 – zranění 1k6 +1 / 2k6 +2). Schody ústí do temné, vlhké a smradlavé chodby, ze které vedou vchody do tří místností. V místnosti napravo se nachází skladiště, ve kterém

lupiči uskladňují lup z krádeží, jsou zde různé vaky se zbytky potravin, desítky kožešin (v různé kvalitě a v ceně dohromady asi za 60 zl) a váčky s penězi (celkem necelých 40 zl, ale v drobných mincích, zlatáků je mezi nimi jen pár) a šperky (za asi 20 zl.). Místnost nalevo je nevyužitelná, neboť se do ní propadl strop a její vstup je zablokován sutí. Místnost na konci chodby je uprostřed rozdělena na dvě části, v pravé části jsou na podlaze rozházeny kožešiny, které slouží lupičům jako lože a v levé části za příčkou je na podlaze na kožešinách položen zraněný Arejka.

Lupiči jsou naprosto ochromeni útokem minotaura a zůstávají strachy třet ve své skrýši. Nevědí samozřejmě, že šlo o minotaura. Jejich vůdce Belt jim pověděl povídačku o hrozném duchu lesa, který chodí jenom v noci a napadá pocestné. Teprve až třetí den od útoku je navečer nedostatek vody a potravy donutí vylézt ven. A až pátý den jejich strach opadne natolik, že budou schopni uvažovat o navrácení Arejka jeho rodině, samozřejmě za výkupné. Záleží na schopnostech družiny, kdy se jí podaří vypátrat jejich tábor, zda to bude ještě v době, kdy budou lupiči strachem zalezlí nebo už se budou pohybovat sice obezřetně, ale opatrně a po dvojicích okolo skrýše. Pokud se nějak stane, že se Erban nedohodne s Lëshilem na výkupném (nejspíše jen díky družině, protože jinak by dal za syna vše co má) a Arejka sedmého dne zemře na zhnisané rány, Lupiči se seberou a odejdou jinam, nejspíše na západ, loupit podél Trpasličí silnice.

V případě, že Erban za Arejka zaplatí, vezme si Lëshil rovnou peníze s tím, že Arejka jim dodá večer (pokud už je večer, tak prostě za pár hodin). Jenže nic takového lupiči neudělají. Jakmile přijde do skrýše Lëshil s penězi, Lupiči se seberou a odejdou (viz výše). Arejka ponechají jeho osudu a bude tak opět jen na družině ho zachránit (zde může zasáhnout lovec Slavadoj a dovést družinu ke zřícenině).

A.5.1 Několik možností setkání družiny s lupiči

- Družina objeví stopy souboje a odtud skrýš lupičů do večera třetího dne od útoku minotaura. Pokud nebudou při sestupu do sklepení opatrní, budou je vyděšení lupiči považovat za minotara a budou také tak jednat. Zabarikádují se vším, co mají, a pokud se družina dostatečně přiblíží a lupiči nerozpoznají, že se jedná lidi, okamžitě na ně zaútočí. Lupiči jsou hodně vyděšení a v panickém strachu ze smrti budou bojovat s velkým nasazením. Podle zvážení může PJ přičíst k jejich hodům na útok bonus +1 k útočnému číslu. Pokud lupiči rozpoznají, že se nejedná o minotaura, nezaútočí, popřípadě útok zastaví v okamžiku, kdy zjistí že proti nim nestojí jejich noční můra, ale lidé. Okamžitě se budou snažit s družinou komunikovat, a pokud družina vysvětlí důvod svého hledání, budou se lupiči s družinou snažit vyjednávat výkupné za Arejka. Pokud družina objevila jejich tábor, ve kterém je napadl minotaurus a zmíní se lupičům o tom, lupiči ji poví již značně zveličenou povídačku o lesním duchovi. Když družina vyjednávání odmítne a bude chtít bojovat, pohrozí ji smrtí Arejka. Pokud k vyjednávání dojde od pátého dne, zmíní se loupežníci o Arejkově zdravotním stavu, a že vyžaduje urychleně odbornou pomoc. Do pátého dne o jeho zdravotním stavu budou mlčet, neboť sami nepoznají závažnost zranění.
- Družina může potkat jednoho z lupičů, kteří se budou snažit sehnat nějaké zásoby potravin (od třetího dne večer či čtvrtého ráno). Lupiči se však budou mít velice na pozoru, neboť v nich bude stále zakořeněný strach z minotaura. Pokud lupič upozoruje družinu dříve než ona jeho, bude se snažit co nejtíšeji zmizet. Jakmile dorazí do skrýše, předá tuto zprávu Beltovi. Ten se okamžitě za družinou vydá a bude se s ní snažit vyjednávat o výměně Arejka za výkupné. Pokud se družina pokusí Belta zajmout, oznámí jí, že pokud se do určité doby nevrátí, tak jeho druhové Arejka zabijí.
- Družina si některého z lupičů může všimnout dříve než on ji. V tomto případě se bude lupič vymlouvat, že je jen pouhým pocestný, který zbloudil. Lupič se bude snažit co nejdříve zmizet. Družině bude připadat velice ustrašený, každému zapraskání větvičky

bude naslouchat s ustrašeným výrazem a na každý hlasitější zvuk bude reagovat úlekem. Pokud si toho družina všimne a bude se ho vyptávat, může se dozvědět příběh o lesním duchovi, který muže přepadl. Pokud se ho družina zeptá, kde se to stalo, ukáže jim úmyslně na opačnou stranu od jejich tábora. Družině může být nápadné mužovo podivné chování a pokud bude lupiče sledovat, může se dopátrat loupežnické skrýše. Pokud se lupič dostane nepozorován do skrýše, oznámí vše Beltovi a ten se za družinou vydá kvůli výkupnému.

- Družina může podle stop vypátrat jejich skrýš a čekat, dokud některý z lupičů nevyjde. Pokud by se družině podařilo lupiče zajmout, pod pohrůzkou násilí by jim pověděl všechno, na co by se ptali. Také by se snažil ze všech sil družinu uprosit, aby jej odvedla co nejdál odtud, kvůli lesnímu duchovi, který je napadl.

A.5.2 Belt, vůdce lupičů, člověk

Belt je bývalý almindorský voják, veterán války, při které padla Svobodná města. Na Taru přišel před pár lety spolu s královským vojskem. Pro neuposlechnutí rozkazu byl ale z armády vyhozen a dále se živil jako bodyguard vůdců podsvětí a vyhazovač zaplivaných hospod. Žil v Koru, ale byl zatčen pro výtržnosti a násilnosti. Z vězení se mu podařilo s pomocí Kilonu utéci. Své druhy posbíral různě po místech, kterým se slušný člověk vyhýbá, když s Kilonem prchali před spravedlností. Belt je velice dobrý a přesvědčivý řečník a není pro něj problém řídit a ovládat své druhy. Při útoku minotaura se jako jediný vrhnul s mečem v ruce do útoku. Ale když kryl minotaurovu ránu, byl vržen proti stromu, kde zůstal bezvládně ležet. Zachránil jej Kilon, který jej odtáhl do jejich skrýše. Moc dobře si uvědomuje, že na ně žádný lesní duch nezaútočil, že ačkoliv neví co to bylo, je třeba z těchto krajů co nejdříve zmizet než se bytost vrátí. Bohužel vzhledem k strachu jeho druhů je nebyl s to přesvědčit a tak si vymyslel příběh o lesním duchovi, který útočí jenom v noci.

Beltovu středně velkou postavu velice nedbalého vzhledu, zdobí dlouhý černý plnovous a dlouhé, rovněž černé a zaschlou krví potřísněné vlasy. Oblečen je do tmavé špinavé košile a dlouhých hnědých kalhot. Na sobě má koženou zbroj a u pasu nosí obouruční meč 7/+1, a dvě dýky 2/0. Belt má schopnosti válečníka na čtvrté úrovni.

A.5.3 Kilon, lupič, člověk

Kilon je zloděj, který byl stejně jako Belt zatčen a vsazen do vězení. Vzájemnou pomocí se jim podařilo uprchnout z vězení a byl to on, kdo navrhl, aby se pokusili dostat do lesů, ve kterých se nějaký čas toulali a olupovali pocestné než celá záležitost kolem nich utichne. Kilon je velice pověřivý a tak má hrozný strach. Smrt jeho druhů na něj tak zapůsobila, že se od té doby bojí chodit v noci v lese. Je jedním z těch, kteří nechtějí opustit jejich skrýš.

Kilon je střední atletické postavy. Bradu mu zdobí krátký vous a nosí krátké hnědé vlasy. Oblečen je do bílé, značně špinavé košile a černých kalhot. Kilon nemá žádnou zbroj. Je ozbrojen krátkým mečem 4/-1 a za pasem má dýku 2/0. U sebe mívá často také krátký luk 4/0. Kilon má schopnosti zloděje čtvrté úrovně.

A.5.4 Léshil, lupič, člověk

Léshil je zkrachovalec. Když se jeho otec, obchodník s rybami, dozvěděl, že to byl jeho syn Léshil, kdo mu ukradl měsíční zisk a utratil jej v kartách a za chlast, bez milosti ho vyhnal z domu. Léshil se zpočátku potloukal po hospodách a utrácel otcovy peníze. Pak ale potkal Belta s Kilonem a Belt jej přemluvil, aby se vydal s nimi. Zpočátku byl velice nadšený ze svobody a volnosti, kterou mu putování s Beltovou partou nabízelo. Jenže pak jeho nadšení vyprchalo a on by se velice rád vrátil domů a uprosil otce, aby jej vzal zpět. Zatím se o tom nikomu nezmínil, ale hodlá co nejdříve Beltovu bandu opustit. Při minotaurově útoku byl ve sklepení a pečoval o Arejka, takže slyšel pouze vzdálený řev a pak jen viděl rychlý úprk

přeživších lupičů do skrýše. Když se dozvěděl co se stalo, tak byl zpočátku na pochybách, ale když Kilon přitáhl do sklepení Belta, i jemu se strach rozproužil v žilách. Po celou dobu se stará o Arejka, který je jen díky němu stále naživu. Léshil ale není žádný léčitel, a tak pokud nebude Arejkovi dopřána odborná pomoc, zemře.

Léshil je vysoké postavy, ušlechtilé tváře, zdobené krátkým světlým vousem. Obličej mu lemují dlouhé blond vlasy. Je oblečen do staré hedvábné košile světlé barvy a černých dlouhých kalhot. Jeho výzbroj tvoří pouze dýka 2/0 a dokáže střílet z krátkého luku, který mu Kilon opatřil. Léshil má dovednosti jako zloděj na druhé úrovni. Pokud však dojde k souboji mezi lupiči a družinou, Léshil se žádného bitky nezúčastní a dá se na útěk nejen z místa boje, ale i od lupičské bandy. Pokud ho družina zajme, zmíní se jí o útoku lesního ducha na své druhy.

A.5.5 Lomil, Ladaměr a Don, lupiči, lidé

Lomil, Ladaměr a Don jsou hospodští rváči a pijani, kteří měli nějaké plotky se zákonem a rádi přijali Beltovu nabídku na světlejší zítřky. Všichni jsou to vyvrhelové bez rodin a momentální způsob jejich přežívání s Beltovou bandou jim plně vyhovuje. Při útoku minotaura spali v okolí tábora a když uslyšeli jeho hrůzostrašný řev a uviděli spoušť, kterou mezi jejich druhy páchal, prchali směrem k jejich skrýši.

Všichni tři jsou mohutné postavy, velice zanedbaných zevnějšků. Oblečení jsou do tunik a kalhot, jejichž barva se pod nánosy špíny nedá určit. Lomil je ozbrojen krátkým mečem 5/0 a dýkou 2/0. Ladaměr nosí u pasu zavěšenou válečnou sekeru 4/+3 a v botě má dýku 2/0. Don v souboji používá těžký kyj 5/+4. Ladaměr s Donem mají dovednosti jako válečníci na třetí úrovni, Lomil má dovednosti zloděje na třetí úrovni.

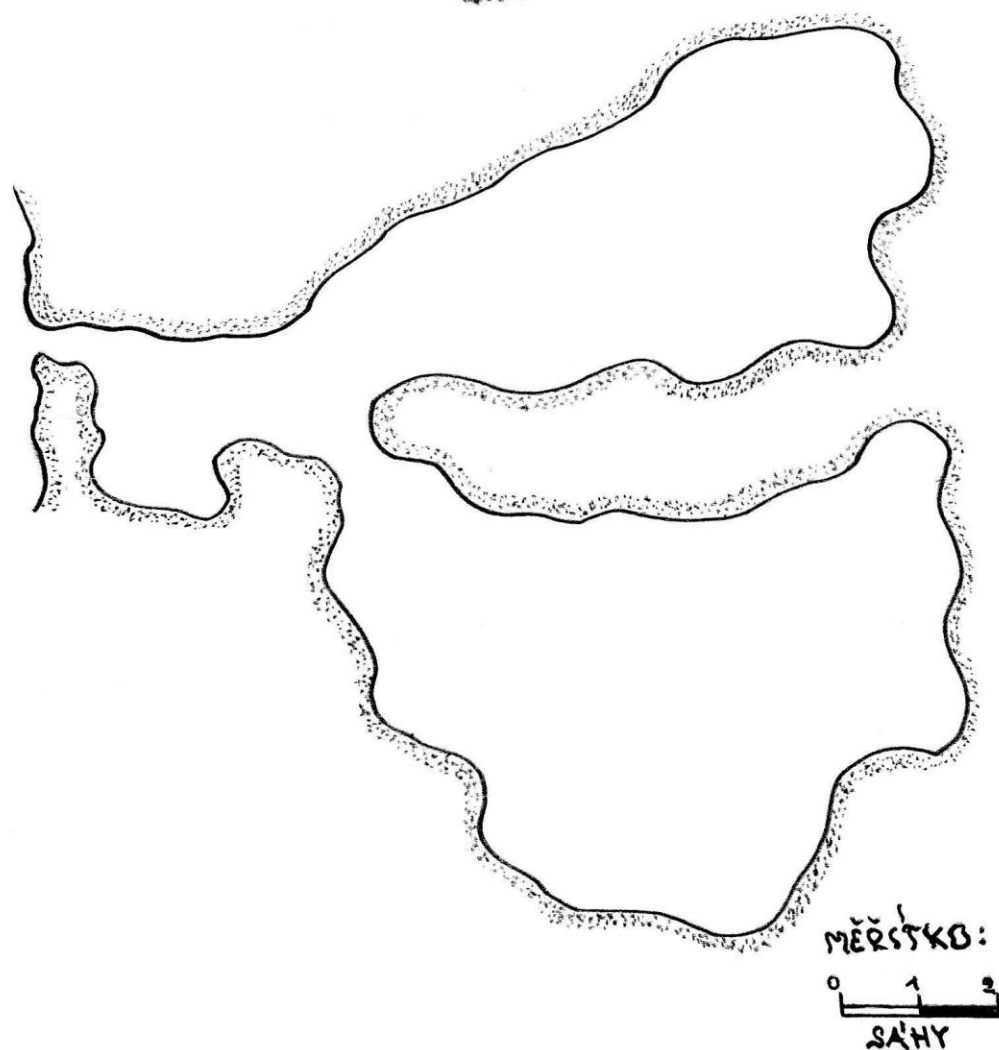
A.5.6 Arejk, bratr Bodřeha

I Arejk je stejně jako jeho starší bratr dřevorubec. Je střední atletické postavy, s velice klidným výrazem. Povahově je velice podobný svému bratrovi, je velmi veselý, vtipný a od té doby co chodí za Silvenou, z něj radost a štěstí přímo číší.

Arejk není zbabělec, když jej lupiči na cestě u Bublajícího potoka přepadli, neváhal se s nimi pustit do křížku. Avšak sečná rána na rameni, kterou od lupičů utržil, jej přinutila vzdát se. Lupiči rozzuření, utrženými zraněními, ho chtěli ve vzteku zabít. Ale Arejkovi se podařilo je pod příslibem výkupného přemluvit, aby jej nechali na živu. Velice neodborně mu ošetřili ránu a poté jej svázaného dovezli do jejich tábora. Zde ho nechali spoutaného a hlídaného jedním z nich. Arejk se vlivem ztráty krve propadl do bezvědomí, takže vůbec neměl tušení o minotaurově útoku. Z bezvědomí se probere jen občas, ale vždy blouzní. Od šestého dne po bitce s minotaurem se už neprobere a sedmého odpoledne zemře.

A.6 Část čtvrtá: Minotaurova jeskyně

МИНОТАУРОВА ЯСКЫНĚ:



Minotourova jeskyně se nachází dvě míle na severovýchod od tábořiště banditů. Její vchod je na dně malého kamenitého údolí, kterým protéká horský potůček (vlévá se později do Bublavého potoka). Jedná se o krasovou jeskyni, zdobenou ostrými špicemi krápníků. Na stěnách vchodu a jeho prahu jsou stopy po zaschlé krvi. Už z dálky je jeskyně rozeznatelná podle strašlivého puchu, který z ní vychází. Pokud družina vstoupí dovnitř, je to past odolnost – 5 – postava ovládne nevolnost/neovládne nevolnost a začne se jí motat hlava a bude zvracet. Navíc, pokud tam bude pobývat dobu delší než několik směn, je třeba, aby si na past hodila znova. Vchod do jeskyně je tři čtvrtě sáhu široký a tři sáhy vysoký. Chodba, která dále následuje, se mírně svažuje dolů. Po jednom sáhu se po pravé straně chodba rozšiřuje na šířku tří sáhu. V této části se nacházejí kusy kostí se zbytky hnijícího masa a vnitřností. Chodba dále po třech sázích ústí do dvou samostatných jeskynních místností.

V místnosti na levé straně se na jejím konci nacházejí ohlodané zbytky dvou medvědích jedinců stažených z kůže a spousta různých koster. Místnost je dlouhá deset sáhů a v nejširším místě široká čtyři sáhy. Strop místnosti je asi tři sáhy vysoký a je na něm spousta krápníků s ulámanými špicemi, které se povalují rozházeny různě po místnosti.

Místnost na pravé straně je dlouhá deset sáhů a široká šest. Její výška je pět sáhů. Strop je vyzdoben množstvím krápníků různých velikostí. Všude po místnosti jsou poházeny různé zbytky kostí a hniječím masa. Mezi nimi se povalují různé vaky s oblečením a kožešiny. Na pravé straně je na podlaze natažená obrovská medvědí kožešina, na které minotaurus spává, když je v jeskyni.

Po útoku na tábor se minotaurus jeden den potuloval kolem lupičské skrýše a pátral po přeživších, avšak ač cítil jejich pach, lupičskou skrýš se mu objevit nepodařilo. Poté se odebral nažrat zbytků zpátky do své jeskyně. Od třetího dne se potuluje v okolí svého doupěte a zabije a sežere cokoli, co se mu dostane do cesty.

A.6.1 Minotaurus

Minotaurus je jednou z mnoha nestvůr, připomínajících zmutovaného humanoidea. Je vysoký dva a půl sáhů, tělo má svalnaté, nejvíce ze všeho připomíná hodně chlupatého obřího člověka. Na rozdíl od lidí mu však na krku vyrůstá nestvůrná býčí hlava porostlá hnědou srstí. Z ní vyčnívají dva ostré rohy. Nad obludným rypákem zlostně planou malé oči a z tlamy trčí dlouhé, nahoru zahnuté kly. Jeho tělo je porostlé hustou srstí. Oblečen je pouze v bederní roušce z kožešin, které serval ze zabitých zvířat. Jinak je nahý. Ozbrojen je dřevěným kyjem 3/+2, který si vyrobil z menšího stromku. Komunikace s ním není možná, nejen, že neumí mluvit, ale je nesmírně žravý a pokud před něj družina předstoupí, tak se na ni okamžitě vrhne. Při jakémkoliv souboji nebude znát minotaurus slitování a i když bude pro něho souboj vypadat beznadějně, vrhne se do něj s obrovským nasazením. Rozhodně ale není hloupý a družina by mohla být překvapena nějakou jeho lstí nebo fintou.

popis minotaura (nižšího) pro DrD 1.6.

Vlastnosti: regenerace (1) – obnoví si jeden život za kolo, vidění ve tmě (za šera)

Rezistence:paralýza 75%, zmatení 50%

Imunity: strach

Životaschopnost: 6 + 2

Útočné číslo: (+6 + 3) = 9 (ruce)
+6 + síla zbraně

Obranné číslo: (+3 + 3) = 6

Odolnost: 21

Velikost: C

Pohyblivost: 15/humanoid

Intelligence: 13

Charisma: 13

ZSM: 10 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 250

Minotaurus je myšlenkovou bytostí ze Stínového světa, další z úrovní existence Asterionu (jakési obdoby astrálního světa) a jako takovou jej musela na tento svět přivolat emoce. Myšlenkové bytosti totiž podléhají emocím a každá z nich má nějakou, která jej do Přírodní úrovně Asterionu přivolá, a která poté řídí její chování. U minotaura je to nenávisť. Tento konkrétní minotaurus se pohybuje po povrchu Asterionu pouhých čtrnáct dní, počítáno do jeho útoku na lupiče. Přivolala ho sem z lásky zrozená nenávisť Mokřína k Janince. Tito mladí milenci z vesnice Končín se pohádali. Janinka Mokřínovi sdělila, že už má jiného a nenávisť, která se v Mokřínovi k jeho bývalé milé zrodila, stačila na to, aby se otevřela brána do Stínového světa. Tou prošel minotaur. Mokřín a Janinka se pak stali jeho prvními oběťmi.

Jejich zmizení bylo v Končině připsáno medvědům a leopardům nebo v té veselejší verzi tomu, že spolu utekli někam do města. Minotaur se poté toulal po okolí, až severně od Poboří narazil na jeskyni, kde se usídlil.

A.6.2 Možnost setkání družiny s minotaurem

Pokud se družině podaří zajmout lupiče, při výslechu se od nich dozvědí o lesním duchovi, který napadl jejich tábor a povraždil jim druhy. Erban bude velmi vyděšený, když se dozví, jaká strašná bytost obchází zdejší lesy. Dohodne se proto se starostou Poboří a nabídne družině navíc odměnu 10 zlatých za odstranění této bytosti.

Pokud družina začne pátrání po minotauru u tábora lupičů, snižuje se nápadnost jeho stop v pátý den po útoku na 42% a každý další den se hodnota snižuje o 10%. Pokud se družina dostane k minotauru v jeskyni, je 50% pravděpodobnost, že v ní minotaurus nebude. Vyrazí totiž na mnoho hodin na lov, většinou v noci (má vidění za šera), kdy hledá spící zvířata a požívá je. Záleží na družině, zda se rozhodne na minotaura počkat nebo zda se jej pokusí vystopovat. Pokud se družina rozhodne na něj u jeskyně čekat, je třeba mít na paměti, že minotaurus se může vrátit až za několik dní a ono páchnoucího doupě není dobrým místem pro přípravu pasti (strávit v minotauru v jeskyni několik hodin je pro běžného tvora takřka nemožné, protože odporný zápach mrtvol a minotauruova potu nelze vydržet). Jestliže se rozhodne družina minotaura vystopovat, je vzhledem k množství jeho stop v okolí vesnice 75% šance, že se vydá po staré stopě, která je dovede velkou oklikou přes lesy zpět k jeskyni. Vzhledem k množství stop je jejich nápadnost zcela na vůli PJ. Pokud se družina rozhodne na minotaura počkat někde u jeho doupěte, je opět na PJ, aby rozhodnul, kdy se minotaurus vrátí. Družině se může podařit překvapit minotaura v jeskyni. Pokud k souboji s ním dojde v jeskyni, bude družina muset čelit nejen hroznému zápachu, ale také strašlivému minotaurímu řevu. Jeho řev se počítá jako past inteligence – 4 – postava neuteče/uteče strachy. Je také 20% pravděpodobnost, že družině začnou na hlavu ze stropu padat krápníky. Minotaurus může také na družinu zaútočit, zejména v noci pokud, se družina rozhodne tábořit v lese. Je 15% šance, že minotaurus během táboření na postavy zaútočí. Během pátrání družiny v terénu je šance na setkání s minotaurem pouze 10%. Pokud dojde k napadení, první co hrdinové uslyší, je hrůzu nahánějící řev. V případě napadení v noci je to past inteligence – 5 – postava neuteče/uteče, v případě napadení ve dne inteligence – 3 – postava neuteče/uteče. Družině se může podařit minotaura vystopovat a zaútočit na něj ze zálohy. V takovémto případě minotaurus zaútočí na prvního člena družiny, kterého spatří.

V případě, že družina nebude mluvit s lupiči a ti jí nepoví o lesním duchovi, který je napadl, nebudou postavy ani vesničané vědět, že v okolí nějaký minotaur vůbec je (tento případ může nastat například tehdy, pokud Erban vyplatí Léshilovi výkupné, družina ho nechá z Brodné odejít do lupičské skrýše a nezabrání ani odchodu lupičů pryč z lesů okolo Zelené řeky; druhou možností je, že skrýš lupičů nenajdou do sedmého dne, Arejk zemře a lupiči odejdou). Družina jej sice může objevit sama (půjde po stopách boje v táboře lupičů nebo najde v lese náhodou minotaurí stopy), ale nemusí. Zde záleží jen na PJ, jestli bude družinu s minotaurem konfrontovat, či nikoliv.

mapy nakreslil Tichošlápek