

Černá kovadlina

dobrodružství pro DRD2, ale i jiné RPG hry

Úvod

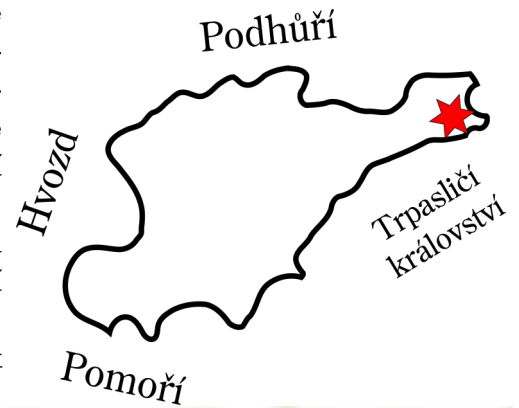
Děj dobrodružství se odehrává ve východním cípu Ostředku při hranicích s tajemným Meziříčím, severozápadně od Močálu v době zimního slunovratu. Na tomto území jen nedávno začaly vznikat první lidské osady, i když lidé tudy procházeli už v době náboženských bouří, když potulní kněží a jejich následovníci prchali právě do Meziříčí.

Kraj je to každopádně chudý a hornatý, obývaný výhradně lidmi. Ještě je celý porostlý smíšenými lesy v jejichž stínu zurčí horské bystřiny. Osadníci postupovali a dodnes postupují právě proti proudu říček, které tudy protékají. Právě jedno takové údolí je panstvím Tibora z Vřesové - zemana, který byl do panského stavu povýšen a byl mu

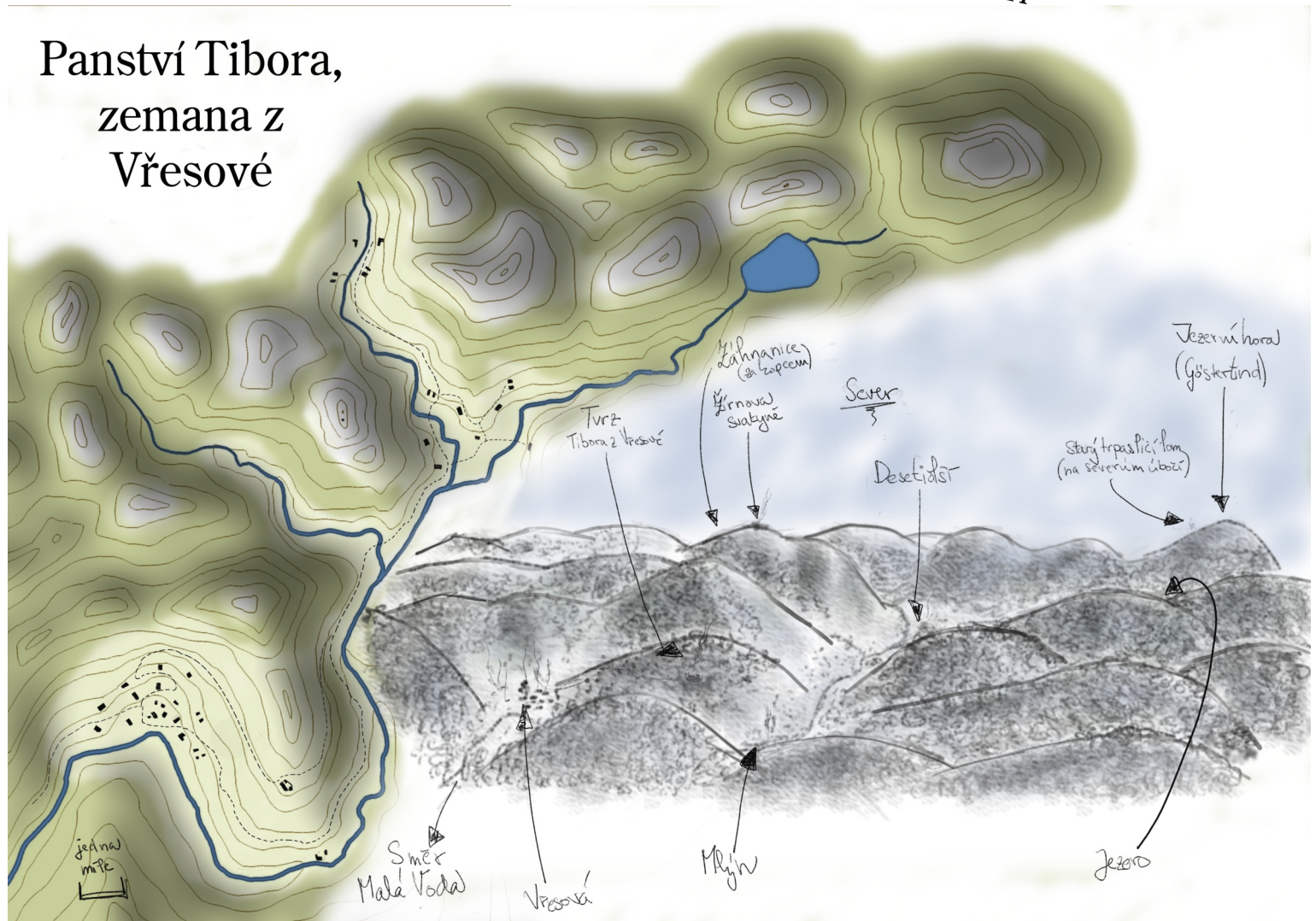
dán úkol osídlit právě toto místo. leží starý zarostlý lom a důl. Kde se založil tak tři vsi, Vřesovou, Deseti- tam vzal, to nikdo neví. Tibor z Vřesové však tuší, že by bylo bláhové Svatyně místo, kde bude uctíván jej víc neprozkoumat a zjistit, zda by bůh Žírn, patron zdejšího kraje.

Kromě tuhých zim plných sněhu je kraj v ohrožení také z důvodu nebezpečí z lesů, neboť v nich sídlí tlupa lešijů - hejkalů. Ti v zimě v lese strádají hladu, a tak se vydávají do údolí a snaží se ukořistit nějakou potravu u lidí.

A ještě jednu záležitost je nutné zmínit. Jeden a půl dne cesty z Desetiolsí na severovýchod podél Bílého potoka leží jezero a nad ním se zrcadlí Jezerní hora. Za ní už leží Meziříčí, kam se nevydává nikdo, protože v té zemi je jen divočina a pár osad lidí, kteří tam udržují uctívání bohů po starém způsobu. Na severním úbočí Jezerní hory však



Panství Tibora, zemana z Vřesové



Prolog

To proč se postavy vydají do tohoto zapadlého kraje lze samozřejmě nechat na PH, nicméně lze si představit některé možnosti:

1 Postavy doprovází kněz, který na místní svatyni bude provádět obřad obětování za zdar místních lidí v následujícím roce. Lze sehrát scénu, ve které může kněz postavám nabídnout vytvoření amuletů a jejich nabití ve svatyni.

2 Zeman vypsál odměnu půl kopy (30) grošů na okamžitou likvidaci hejkalů, protože tuhá zima udeřila a ti přepadají usedlosti a kradou lidem zásoby. Postavy mohou potkat zemanova posla nebo nějakého vesničana, který se o této možnosti zmíní.

3 Postavy dorazí na panství po výpravě do divočiny za hranicemi Ostředku.

Sami však nejlépe budete vědět, jak své hráče zaujmout a na co se nejlépe chytí, takže pokud se vám žádné z nabízených řešení nelíbí, je to na vás.

Zeman Tibor z Vřesové

Procesí se začalo shromažďovat u obecní studny a kněz Gorazd vítal všechny, kdo se rozhodli dnes vypravit na horu. Oproti včerejšku se pěkně vyčáslilo a čerstvý sníh chrupkal pod nohama. V tom ozvalo zaržání koní a v úvozu se objevili jezdci na koních. Budte zdrav pane, pozdravili vesničané zemana, když přijel až k nim a poklonili se mu. Zeman jim pozdrav opětoval zdvořilým úsměvem a popřál statkářům dobrého dne. Přivítal se také s knězem. Oproti němu byl působil mladě, ačkoli pár vrásek už na tváři také měl a několik šedivých vlasů mu vyku-

Gorazd

kněz chrámu boha Žirna v Malé Vodě

Začalo se už smrákat a hospoda v Desetiolší se pomalu začala plnit. Sledoval postavičky, které probíhaly přes náves. Zabalený v kožešinách, které ho dělali dvakrát větším ztěžka oddechoval. Všude sněžilo a cesta do posledního stoupaní byla po celodenním pochodu namáhavá. „*Za chvíli už ale budeš, Gorazde, pěkně v suchu u pohárku medoviny. Osušíš se, smeteš sníh z vousů a namočíš si svoje staré kosti*

Svátek Slunovratu

Ať už tedy bude motivace postav jakákoli, mohli by se především zúčastnit procesí, které ponese skromné obětiny na Svatyni. Kněz, který obřad provede kvůli tomu dorazil až z Malé Vody. Místními bude velmi vážen. Po svém příchodu jej budou vesničané obskakovat, sdělovat mu jaké oběti přichystaly a žádat jej o požehnání pro sebe, své rodiny a hospodářství. Pokud by snad měly postavy tendenci se obřadu nezúčastnit, nebo alespoň nepodarovat něco málo k vykonání oběti (kněz přijme i peníze), budou u něj v nepřízni a ani místní se k nim nebudou chovat příliš přátelsky.

Ten kdo alespoň nějakou oběť da-

kovalo zpod kožešinové čapky. „*Jimrama, Gorazde, už znáte, že? A copak nemáte v chrámu někoho mladšího, aby se vydal do mrazu místo vás?*“ Počastoval ho přátelsky. „*Nuže jen si dáme koně do stáje a můžeme vyrazit!*“

Tělo: 6

Duše: 4

Vliv: 6

Sudba: 8

Charakteristika: 3

Zvláštní schopnosti: Vůdce skupiny, Talenty velmože (zběhlost při znalosti svého panství a činnostech spojených s vládnutím), Cit pro zbraň - tesák.

Podobně členové jeho skupiny mohou být zběhlí při boji s tesákem nebo lukem a mít ZS Člen skupiny.

do džberu s horkou vodou.“ Zvedl se a jakoby by za sebou neměl celodenní pochod, energicky vykročil směrem k rozvíhajícím se světlům v oknech.

Telo: 5

Duše: 5

Vliv: 8

Sudba: 10

Charakteristika: 4

Zvláštní schopnosti: Modlitby a uřknutí, Moc amuletu, Talenty Kněze (Mistr při sesílání modliteb a uřknutí)

ruje, tomu může nabídnout vytvoření a nabití amuletu.

V případě, že se postavy dostaví kvůli odměně za zabití hejkalů patrně se pokusí dostat na tvrz a setkat se zemanem ještě než dorazí do Desetiolší. Zeman jim však vzkáže, že se právě tam s nimi setká právě v den slunovratu, protože se sám chce vydat na obřad obětování.

V průběhu večera před svátkem budou místní diskutovat nad tím, kudy se vlastně zítra vydají na horu. Ze severní strany, kudy se chodí obvykle hrozí nebezpečí laviny, protože napadalo hodně nového sněhu na starý zledovatělý. Z jižní strany však zase hrozí, že bude procesí napadeno hejkalý, protože cesta vede kolem lesa. Diví lesní mužové si určitě nenechají ujít příležitost ukořistit něco na přilepšenou v tuhé zimě.

Druhý den ráno dorazí zeman, krátce pohovoří s postavami, které budou pravděpodobně cizinci v tomto kraji. V případě, že projeví zájem o odměnu za zabití hejkalů s nimi domluví podmínky. Za hlavu alespoň 10 z nich předá dohodnutou odměnu. V této fázi nebude zeman přístupný nějakému velkému smlouvání. O nějaké záloze už vůbec nebude chtít mluvit, vždyť hejkalové pravděpodobně napadnou procesí mířící na Svatyni.

Sám zeman Tibor se na kopec vypraví pěšky v doprovodu své družiny, která cítá osm mužů včetně jeho syna Jimrama. Muži jsou ozbrojeni tesáky, sekerami a třemi krátkými

loveckými luky. Procesí se patrně nakonec rozhodne jít cestou přes les (ačkoli postavy se mohou pokusit vesničany přemluvit na cestu, kterou sami budou považovat za lepší) a ubránit se hejkalům, pokud by je napadli. Za tím účelem si chlapi vezmou do ruky sekery, praky a další zbraně na obranu.

V procesí půjde kromě starých a nejmenších dětí veškeré obyvatelstvo ze tří vsí z okolí a procesí tak bude čítat kolem 100 členů. Každý poutník s sebou ponese obětiny v podobě polních plodin a jídla. Protože cesta je namáhavá, začne se postupně trhat na menší skupinky.

Jimram

syn Tibora z Vřesové

Hned vedle zemana jede na koni jeho syn a dědic panství. Při příjezdu se pozdravil s některými hochy z místní chasy a hodil očkem po místních děvčatech, které se začaly chichotat ve svém hloučku. To už mu ale otec poručil, aby zavedl svého koně do stáje a moc se nezdržoval plkáním. „Tak tak,“ řekl

Toho využijí hejkalové a některou z menších skupin zaútočí. Jejich cílem nebude zabíjet poutníky, ale ukořistit co nejvíce potravin. Případně mohou unést nějaké děvče. Postavám by měla být dána příležitost zúčastnit se boje alespoň tak, aby viděly hejkaly prchat a mohly se pohodlně pustit po jejich stopách, jako doprovod jim může jít zemanův syn a tři lidé z jeho družiny. Unesenou dívku naleznou znásilněnou po cestě. Pokud se postavy pustí dál do pronásledování, mohou objevit po cca dvouhodinovém pochodu sídliště hejkalů v lesní jeskyni. Bude jich zde však „jen“ desítky. Posílená zemanskou družinou by si s nimi mohla družina snad poradit.

Podle času cestou zpět mohou buď zamířit na horu a být svědky obřadu obětování nebo se vrátit zpět do vsi. Pokud bude chuť ozvláštnit cestu zpět, mohou se vesničané rozhodnout, že se vydají zpět druhou cestou a PH může ne-

chat na průvod nebo družinu spadnout lavinu. Postavám pak může dát možnost zachránit například zemana ze závalu (kněz zůstane v chatrči nahoře, aby dokončil rituály).

Po návratu do vesnice se pak všichni dozví, že Záhnanice a Desetiolsí navštívil zbytek tlupy hejkalů a vyraboval statky. Všude bude po jejich řádění nepořádek. Hejkalové odnesou potraviny, několik vesničanů od nich může být doškrábáno a je možné, že se hejkalům podaří zabít a odnést i nějaký menší dobytek.

Bude jen na postavách, zda se vy-

Gorazd, „mládí ještě neví, jak důležité je ctít tradice a světit svátky. Ale jednou z něj bude dobrý pán tohoto údolí.“

Tělo: 5

Duše: 4

Vliv: 5

Charakteristika: 2

Zvláštní schopnosti: Boj ve skupině, Cit pro zbraň - krátký luk, Idol žen a mužů

dají po jejich stopách, které je zavedou na jejich původní sídlo. Pokud jej před tím vybili, je možné, že se se hejkalové přesunou jinam. Každopádně pokud postavy zabijí alespoň 10 hejkalů, mohou navštívit zemana a ten jim vyplatí slíbenou odměnu. Nabídne jim také, aby se zotavili u něj na tvrzi (což postavy, které získají nějaké jizvy jistě rády přijmou).

Na tomto místě by ostatně mohlo celé dobrodružství skončit a postavy by mohly odejít do jiného atraktivnějšího kraje. Pokud však máte stále čas a chuť pokračovat, čtěte dále.

Trpaslíci

Družina se jistě bude potřebovat pár dní zotavit. Zeman je může pozvat i k sobě na tvrz, nebo mohou být dál ubytováni v hostinci v Desetiolsí. Po nějakých třech dnech si může zeman družinu pozvat k sobě a projednat s nimi následující záležitost. Hned po slunovratu dorazila do

kraje podivná družina tří trpaslíků. Družina se o nich samozřejmě může dozvědět od vesničanů již předem. Ubytovali se až v Záhnanicích u statkáře Švestky a den co den brousí po kopcích na severu panství. Zeman by samozřejmě rád věděl co mají za lubem a co hledají. Případný nález železa nebo snad stříbra by jeho panství určitě pozvedl, a tak by rád věděl na čem je nenechal si ujít příležitost. Posílá proto trpaslíkům vzkaz, aby se dostavili na tvrz na večeri. Družinu (nebo její zástupce) zve taky k hostině. V případě, že se situace příznivě rozvine, slíbí družině možnost spolupráce.

Trpaslíci pozvání přijmou a vzkáží nazpět, že dorazí druhého dne k večeru. To dává družině čas, aby se v případě zájmu mohli pokusit zjistit další informace, popřípadě setkat s trpaslíky ještě před hostinou.

Od obyvatel v Desetiolsí a Záhnanicích se mohou dozvědět, že trpaslíci každý den ráno vyráží do hor odkud se vrací se soumrakem. Vypadají, jakoby kraj docela znali a všem místům dávají vlastní pojmenování v trpasličtině.

Statkář Švestka se s postavami o trpaslících nebude chtít moc bavit. Řekne jen, že mu platí za ubytování a zdrží se prý asi dva týdny. Pokud se postavy nějakým způsobem budou chtít proplížít na dvorek a zjistit, co dělají trpaslíci večer, mohou je zastihnout, jak statkáři vykládají své další plány po návštěvě tvrze. Vydají se k jezeru a k hoře Göster-tind, v kraji známé jako Jezerní hora. Pokud se budou postavy opravdu snažit, mohou zaslechnout i náznaky o nějaké černé kovadině.

Pokud se postavy pokusí setkat s trpaslíky přímo, budou muset brzy vstát a chytit je ještě v Záhnanicích. Mohou se je také pokusit stopovat v lese, což nebude nijak složité vzhledem k vrstvě sněhu, která všude leží.

Trpaslíci se s postavami nebudou moc chtít bavit. Pokud se postavy budou zmiňovat, že jednájí ve jménu zemana, mohou tím ohrozit i účast trpaslíků na večeri. Pokud se jim

Leif Gustafson

Je z nich nejstaší a vede celou výpravu. Má dlouhý již značně prošedlý vous. Ačkoli dle tváře je jasné, že je mu již mnoho let, tak z toho jak mluví a jakým pronikavým pohledem častuje své okolí se dá usuzovat, že sám se rozhodně necítí jako nějaký politováníhodný stařec. Jedná zpřímá a je vidět, že to, co říká myslí vždy vážně. Je zvyklý, že je to on kdo rozhodne o začátku, konci a pokračování rozhovoru. Jako zkušený řemeslník a obchodník se nenechá jen tak obalamutit. Zná všechny kopce v

okolí a jejich trpasličí názvy. Váží si každého, kdo zná trpasličí tradice, pověsti a zvyky. Sám dokáže vyprávět mnoho hrdinských trpasličích příběhů, pověstí i pohádek.

Tělo: 5

Duše: 7

Vliv: 8

Sudba: 8

Charakteristika: 5 (Pěší boj proti lidem a zvířatům; Znalost, zpěv a vyprávění trpasličích písní, legend a příběhů; Sebedůvěra; Bojovnické znalosti)

Zvláštní schopnosti: Vůdce skupiny (bratři Gustafsonové), Kapitán, Lví srdce

podarí přece jen přesvědčit je, aby pustili nějaké informace, mohou se dozvědět, že trpaslíci pátrají v místních horách po nějakých nespecifikovaných památkách na jejich rodinu.

Tibor z Vřesové uvítá trpaslíky přátelsky a vystrojí jim bohatou hostinu. Bude však vidět, že trpaslíci se budou kontrolovat, aby se příliš neopili a náhodou se nepodřekli. Budou se chovat docela chladně a na otázky odpovídat chladně. Hovořit bude hlavně Leif.

Po té se ale zeman rozhodne, že se pokusí na rovinu zjistit, po čem trpaslíci pátrají a začne jim předhazovat zemské regály a zákony. Všechny drahé kovy v dosahu 5 dní jízdy patří panství a pod správu

Erik Gustafson

Je druhým nejstarším z bratrů, ale vypadá z nich nejmladší. Je to tím, že se věnuje obchodu s tím, co jeho bratři ukovají ve výhních a tudíž tak těžce nepracuje jako oni. I přesto je však jeho tvář ošlehaná, protože je velmi zcestovalý. Obchodnické řemeslo ho naučilo umění kompromisu a vyjednávání. Tam, kde Leif bude neústupný on ještě bude umět najít cestu ke kompromisu a své bratry přesvědčit. To ovšem neznamená, že by byl ochot-

pátrat po památkách na svoji rodinu, která kdysi žila na úbočí Göstertindu, tedy Jezerní hory. Erik nakonec navrhne, aby Leif popovídal příběh jejich rodiny.

Gustaf, zakladatel rodu Gustafsonů a praděd Leifův, přišel k hoře Göstertind před téměř třemi sty lety. Tehdy byly tyto končiny ještě pod vládou pomořanského krále, který zval mnoho osadníků, aby tyto kdysi neobydlené končiny probádali a zvelebili. Gustaf objevil Jezerní horu, která slibovala bohaté množství kamene dobrého k lámání. A tak se zde usadil se svojí rodinou a začal lámat kámen, který byl použit na

ten jakkoli slevit z hlavního cíle jejich výpravy nebo snad jakkoli zradit Leifa a Erika. Bratři drží spolu. A to i přesto, že Leif je terčem vtípků obou svých společníků.

Tělo: 5

Duše: 6

Vliv: 7

Sudba: 7

Charakteristika: 4 (Jednání s lidmi, Přežití ve městě, Léčení lidské duše, Vůle)

Zvláštní schopnosti: Vyjednávač, Ostrý jazyk, Bystrost, Síla osobnosti

zemského sněmu a že on pohlídá, aby se zemský zákon dodržoval.

To samozřejmě trpaslíky rozhněvá, nejsou přece žádní zločinci nepřišli do kraje cokoli zabírat, jen

a na tuhle výpravu se vydal hlavně z loajality ke svému staršímu bratrovi, než že by ho zajímalo dávno ztracené dědictví. Už se proto těší, až bude zpátky ve své začouzené a teplé kovárně.

Tělo: 7

Duše: 5

Vliv: 5

Sudba: 6

Charakteristika: 4 (Kletby a požehnání, Ochranné obrazce, Práce se železem, Bojovnické znalosti, Síla)

Zvláštní schopnosti: Noční oči, Modlitby a určknutí, Hlava nehlava, Pádný úder

stavbu hradů na severní hranici i na stavbu chrámu v Malé Vodě. Když pak vládu nad Jezerní horou převzal Leifův děd a kámen už byl skoro vytěžen, začali pátrat po novém místě, kde by se usadili. Jenže v té době zrovna propukli nepokoje mezi lidmi na jihu, kteří se bouřili proti novým výnosům kněží. Krajem jezerní hory tehdy prošlo mnoho uprchlíků, kteří mířili do Meziříčí. Co však bylo horší, že odtamtud vyhnali skřety, kteří tam sídlili od časů konců velké války. A ti přišli k Jezerní hoře a vyhnali rodinu Gustafsonů z jejich lomu. Té noci, kdy skřeti napadli jejich sídlo sotva stihli zachránit holé životy a jen velmi málo ze svého jmění. Jejich děd padl a jeho syn, Leifův otec, byl ještě malý chlapec. Leif a jeho bratři se rozhodli po tolika letech vrátit na místo, aby našli

Sven Gustafson

Nejmladší z bratrů Gustafsonů je černovlasý trpaslík sverpého vzhledu. Sven je od obou bratrů věkově nejvzdálenější. V době, kdy se oni začali věnovat řemeslu, byl on ještě chlapec. Vždy se snažil svým bratrům vyrovnat, zvláště Erikovi. A tak se také stalo, stal se lepším kovářem než on a jsou to jeho výrobky, které se nejvíc prodávají. Je tomu díky magickým runám, kterým se naučil od příbuzných skrze svoji matku. Jako jediný z rodiny od ní také zdědil schopnost dobře vidět ve tmě. Řemeslo je jeho život

ostatky svých předků a přenesli je do rodinné hrobky.

Zeman příběhu uvěří, protože nějaké zkazky o tom, že trpaslíci dříve kraj obývali se vedou a o lomu na jezerní hoře se také ví. Přesto však nechce nechat jít trpaslíky samotné, co kdyby na onom příběhu bylo něco víc? Proto Leifovy nabídne, zda by nechtěl nějaký doprovod. Nabídka je však spíše příkazem, neboť pokud nepřijmou, bude je muset z panství vykázat.

Doprovodem má být přirozeně družina. Ta samozřejmě nemusí úkol přijmout (pak bude z panství patrně vykázána i ona) nebo může chtít sledovat trpaslíky na vlastní pěst, to je však část, kterou si musíte vymyslet sami. Toto dobrodružství se bude zabývat hlavně variantou, kdy se družina úkolu zhostí.

Trpaslíci si vyžádají čas na poradu mezi šesti očima, než se rozhodnou. Toho využije zeman a řekne družině, jaké jsou jeho záměry. Chce aby družina pro něj trpaslíky špehovala. Nechala se zavést na Jezerní horu a tam zjistit co nejvíc toho jde. Zvláště o tom, jestli je tam nějaké nerostné bohatství, trpasličí poklad nebo něco cenného. Pokud ano, mají za úkol trpaslíky dovést zpátky do tvrze. Odměnou jim bude podíl na případných cennostech. A ty se určitě na v Jezerní hoře nachází, pokud je samozřejmě Leifův příběh pravdivý a místní povídačky taky. V lomu je totiž taky jeskyně, takže trpaslíci tu určitě taky dolovali.)

Po poradě trpaslíci souhlasí, že mezi sebe doprovod vezmou. Sdělí družině a zemanovi, že vyrazí druhého dne ráno a sejdou se v Desetiolší před hostincem za rozbřesku.

Jezerní hora

Trpaslíci na místo dorazí a celá výprava může vyrazit údolím potoka proti proudu. Cesta k jezeru bude díky zhoršenému terénu plnému závějí trvat asi dva až tři dny. Cestu je možné znepříjemnit výskytem laviny, kdy si budou muset hodit na

výzvu, jinak dojde k zavalení neúspěšných členů výpravy.

Po té, co dorazí ke břehům jezera, dovede je Leif na místo, kde se budou nacházet trosky základů již velmi dávno zbořené budovy. Leif vysvětlí, že šlo o rybářský domek, kde se lovily ryby pro obyvatele lomu.

Pokud budou postavy stopovat v okolí, mohou nalézt několik dní staré stopy vedoucí z úbočí hory směrem na zamrzlou hladinu jezera, kde budou končit v zamrzlém otvoru do ledu. Pokud odhrajou sníh z ledu, budou moci spatřit, že pod ledem se nachází zamrzlá postava trpaslíka.

Pravděpodobně ukáží svůj objev trpaslíkům. Ti popřou, že by dotyčného utopence znali a postavy snadno seznají, že tento trpaslík nebude jejich příbuzný. Gustafsonové poznají, že tento trpaslík pochází nejspíš odněkud z východu Středohor (např. podle vzoru na čepeli nože, který drží ve zmrzlé zaťaté pěsti).

V noci nechte, aby se u tábořiště objevily bludičky, které se pokusí postavy nalákat na jezero, kde bude v ledu díra vytvořená vodníkem, který se pokusí někoho za pomoci mámení světýlek stáhnout pod led. Vodník se však nepokusí někoho zabít za každou cenu a po první ráně se stáhne do hlubin. Nicméně může se pokusit nechat popraskat ledy pod celou družinou za pomoci magie vody. Mnohem závažnější bude hrozba prochladnutí nebo utonutí, pokud se lapená postava dostane pod ledový příkrov.

Po té co postavy toto setkání nějak přežijí, mohou se vydat na samotnou Jezerní horu. Lom leží na druhé straně od jezera, je tedy nutné celou horu obejít, což trvá nejméně půl dne. Stoupání je docela prudké. Už záhy se ale ukáže, že z místa, kde má ležet starý lom stoupá několik proužků dýmu. Při průzkumu bude možné objevit, že místo, kde je lom je znovu obydlený. Na plošině před skalní stěnou se nachází několik polozemnic. Stromy kolem jsou pokácené a jejich dřevo

se pálí v milířích. Hustý kouř se valí z pece, kterou trpaslíci identifikují jako tavnou na železo. Z otvoru ve skále také čas od času vyjde malá vousatá postava s vakem plným nadolované rudy, kterou vysype na hromadu, kde si ji přebere další kupinka, která ji drtí připravuje ke zpracování. Za tavnou pecí je už slušná hromádka hlušiny. Celkem se dá odhadnout, že v téhle havířské osadě bude žít asi 30 trpaslíků. A také lze s určitostí říct, že trpaslíky zamrzlý v ledu je jedním z nich.

Objev samozřejmě Leifa a jeho společnost rozladí, protože jde o nečekanou komplikaci v jejich plánu, rozhodně neplánovali, že najdou tohle místo obydlené jinou sortou trpaslíků.

Tady už je samozřejmě na místě uvést pravou motivaci Leifa a spol:

Pravým cílem jejich výpravy, je dostat se do jejich bývalého dolu a najít zde Černou kovadlinu. Rodinný artefakt, který umožňuje vykovat ty nejmistrovštější kovářské výrobky.

Možných variant vývoje je nyní samozřejmě více a bude lepší, pokud další fakta přizpůsobíte vývoji dobrodružství a tomu, co vy sami považujete za logický vývoj.

1 Trpaslíci, kteří nyní lom a důl obývají ví, že jsou zde vlastně načerno. Území patří Ostředku, ale oni vytěženou a přetavenou rudu pašují za hranice, protože Trpasličí království leží nedaleko. Je možné je tímto zastrašit nebo využít tuto informaci k vyjednávání? Jak zareagují cizinci, pokud se v táboře objeví zvěd nebo pokud se družina rozhodne pro otevřené vyjednávání? Pokusí se družinu a Leifa zajmout? Nebo se štajgr rozhodne, že se jich zbaví pomocí nějakého úkladu?

2 Podle trpasličího zvykového práva je důl stále ve vlastnictví Gustafsonů a podle různých značek to musí určitě jeho nynější obyvatelé vědět. Podaří se zkrotit Leifův a Svenův spravedlivý hněv nad takovým porušením zažitých tradic?

3 Noví obyvatelé Černou kovadlinu určitě našli. Je ještě v táboře? Ví její nálezci, k čemu se používá? Na jakém místě ji schovávají? Je strážena?

4 Vyjeví Leif postavám příběh kovadliny? Usoudí, že bez jejich pomoci ji asi nezíská? Bude družině stačit odměna v podobě vykování kvalitních zbraní, nebo ne?

5 Budou postavy loajální zemanovi nebo se připojí k Leifovi? Bude pro ně odměna ze strany trpaslíků lukrativní nebo se budou spíše snažit dodržet dané slovo?

Pokud se postavy rozhodnou pomoci při získání kovadliny, nebo se jí zmocnit sami, budou se muset vydat do tábora havířů. Tam je kovadlina umístěná v jedné z chatrčí, která patří předákovi celé osady. V celém okolí lomu vládne čilý ruch a nebude lehké se do něj vplížit. Nejlépe to půjde v noci, kdy bude většina trpaslíků po těžké dřině spát. Je však nutné počítat s hlídkami a také tím, že nemálo z horníků bude mít schopnost vidět ve tmě díky ZS Noční oči.

Případné zvědy se pokusí horníci nejspíš zajmout a vyslýchat. Přímý

Černá kovadlina

Ne nadarmo byl Gustaf Gustafson považován za dobrého kováře. Jeho umění bylo určitě veliké, ale kromě toho vlastnil Černou kovadlinu. Jemná ostří, zdobené čepele, to vše tvořil bez námahy a v neuvěřitelné rychlosti. Říká se, že kovadlina byla ukovaná z rudy vydolované ze samého srdce Středohor, zpod hory Hartskjöld.

Zvláštní schopnost: Díky Černé kovadlině se doba potřebná pro výrobu předmětu na ní kovaném zkracuje na polovinu. Výrobce navíc získá slevu na vyčerpání v případě neúspěchu ve výši 2.

boj bude kvůli jejich vysokému počtu asi značně nevýhodný a horníci budou v jeho případě poměrně nekompromisní. Erik se proto bude snažit navrhnout, aby se pokusili do tábora vplížit a kovadlinu nepozorovaně odnést. Leif to bude považovat za nečestné, ale jiné řešení ho nenapadne. Sven bude každopádně proto, aby se pokusili důl nadobro zavalit, aby v něm už nemohl dolovat nikdo, když to nebude rodina Gustafsonů. Postavy samozřejmě

mohou navrhnout, že vyhnání současných obyvatel může zařídít zeman skrze státní moc a Gustafsonové se mohou potom nastěhovat na jeho panství, budou-li chtít. Anebo postavy napadne nějaké lepší řešení? Pokusí se vyjednat vydání kovadliny za příslib, že se o hornické osadě nezmíní zemanovi? A bude jim to někdo věřit?

Kovadlina je velmi těžká. Jeden člověk ji sotva unese. Proplížit se s ní hornickým táborem bude velmi náročná činnost. Stejně tak vláčení se s ní lesem plným sněhu.

Je také nutné počítat s tím, že pokud horníci zjistí, že kovadlinu někdo ukradl, pokusí se zloděje vystopovat, dohnat a zajmout. Pokud však nedojde k nějaké krajní situaci, nebudou se pokoušet postavy zabít.

Jak dobrodružství skončí, to je samozřejmě věcí vývoje ve vaší konkrétní hře a nebylo by správné vám podsouvat jakýkoli zamýšlený závěr, protože ten ani neexistuje. Doporučuji spolehnout se na kreativitu svých hráčů. Myslím, že příběh umožňuje mnohé zajímavé situace a vyústění.

Přeji vám, aby se vám dobrodružství vydařilo. Pokud budete mít jakoukoli zpětnou vazbu, můžete se na mě obrátit na emailu ctibor@brancik.cz.

Alrik, předák dolu

Jeho úkolem je vést hornickou osadu a dodávat rudu do Trpasličího království. Ví, že jakmile osadu objeví někdo z obyvatel kraje, můžou si sbalit fídlátka. Proto je ostrážitý, staví hlídky, když je nepříznivý vítr, zastavuje tavbu atd. Každý měsíc čeká na karavanu, která doveze potraviny a odveze natavené železo.

Tělo: 6

Duše: 4

Vliv: 5

Sudba: 7

Charakteristika: 3 (Jednání s lidmi, Velení horníkům, Hornické znalosti, Pěší boj zblízka)

Zvláštní schopnosti: Jedno oko otevřené, Vůdce skupiny, Noční oči.

Trpasličí horník

Ještě, že je ta žíla tady tak bohatá. Trmácet se sem, založit úplně nový důl a riskovat přitom, že nás tu objeví. No to by byl poprask! Na to radši nemyslet, rychle natěžít, co se dá a pak zase zpátky dom.

Tělo: 5

Duše: 3

Vliv: 3

Sudba: 6

Charakteristika: 1 - 2 (Pěší boj zblízka, Hornické znalosti)

Zvláštní schopnosti: Rodová zbraň - sekera nebo kladivo, Člen skupiny, někteří Noční oči.