

Místo u stolu



Obsah

1) Příběh v kostce	2
2) Pozadí příběhu.....	2
3) Úvod pro skupinu	3
4) Předpokládaný průběh dobrodružství	3
5) NPC a monstra.....	8
6) Inventáře	10
7) Mapy a jiné.....	11

Herní žánr: Gotický horor s vyšetřováním a průzkumem prostředí

Příběh: *Text označený modrou barvou je určen pro skupinu, můžete klidně přečíst.*

Obtížnost: Příběh je navržen pro družinu začátečníků na prvních úrovních, lze však použít kdykoliv.

Celková herní doba 3-5 hodiny, dle počtu vedlejších úkolů a zdržení

Očekávaná sestava 3-5 postav (1. - 2. úroveň)

Lokace vesnice Lísková a blízké okolí

Roční období konec jara

Tajemno, horor a drama

X	X	X	X	
X				
X	X	X		
X	X	X		
X				
X				

Akce a bojové situace

Vyšetřování a sběr informací

Roleplay a komunikace

Humor a veselé scény

Hádanky a hlavolamy

1) Příběh v kostce

Do **Lískové**, středně velké a prosperující vesnice přicházejí v podvečer dobrodruzi. Po cestě jsou **znaveni** a tak jim nějaký ten nocleh v civilizaci přijde vhod. V momentě kdy se **blíží k** vesnici, se jim za zády ozve **hlas**. Stojí za nimi dobře oblečený **elegán**, ačkoliv trochu **pobledlý**. Hráčům podává **obálku** s pozvánkou. Jakmile jsou hráči zaskočeni a obálka je **předaná**, ani si skoro nevšimnou, že se poslíček téměř **rozplynul** v mlze a doslova zmizel.

Samotná obálka obsahuje pozvánku na **panství Portských**. Obyvatelé Lískové se k panství nepřibližují a všechny důrazně **varují**, aby tam nikdo nechodil, protože jej údajně sužuje **kletba**. Každý se mu vyhýbá a i samotné lísky ve vesnici prý byly vysazeny, aby bránili šíření nákazy. Pokud se dobrodruzi rozhodnou výzvu přijmout a vstoupí do panství, čeká je **zdánlivě** noblesní večer... a pod ním pavučina lží, duchů a iluzí. **Nemrtví** hosté a samotná Alžběta Portská se postará, že její **iluze** oklamou hosty na dost dlouhou dobu, aby se z panství již nedostali.

2) Pozadí příběhu

Kdysi dávno byla rodina Portská **nejvlivnější** rod v kraji. Jejich panství na blízkém kopečku Lískové bylo centrem všech sociálních **událostí** a bylo známo pro své nekonečné **hostiny**, taneční **soaré** a sáhlé salónky pro hodiny a hodiny **zábavy**, až jednoho dne, pozvánky k plesům **zanikly**.

Někteří si myslí, že se rodina zbláznila a **vyvraždila**, jiní zase, že je schvátila **nemoc**. Za tichých nocí prý stále slyší klavírní melodii z onoho kopce, ale pravdou je, že se nikdo z Lískové již k panství **nepřiblíží**. V posledních letech se o to pokusil jen jeden místní – **Jouza** řerčený nebojsa. Vrátil se bledý, mumlal si **nesmysly** pod nos a jeho suverénnost byla ta tam. Každému vypráví něco jiného, to podle toho, kolik měl zrovna vypito, ale jediné čeho se drží, je věta: „**Můj stín je stále u stolu.**“

Co vědělo málo lidí je, že Alžběta Portská nikdy doopravdy **nezemřela**. Ve své obsesi za zachováním vzpomínek a těch jejích úžasných večerů se pustila do tajů **černé magie** a uzavřela pakt aby **uzamknula samotný čas**. Nyní je sídlo chyceno v nekonečné **iluzi** – pouhý přelud elegance zakrávající smrt a hnilobu. Ti, kteří přijmou pozvánku, se stanou dalším **střípkem** jejího představení, iluze a lži. A další pozvánka byla zrovna **doručena**...

3) Úvod pro skupinu

V příjemně teplý podvečer, kdy už vaše nohy cítí, že potřebují **odpočinek** v civilizaci, konečně výjdete z okraje lesa a před sebou vidíte **vesnici**. Z nedalekého kopce shlíží na vesnici **sídlo** -> nejspíš místní baron nebo tak. Cvrčci cvrlikají a slunce vám hřeje do zad. S ještě větším **nadšením** přidáte do kroku, přeci jen -> žízeň je veliká, vaše vybavení potřebuje trošku opravit a lázně s teplou kádí by přišla vhod. (Pro humorný efekt dodejte: Dívám se na tebe, JMENO NÁHODNEHO HRÁČE). Jen na moment se zastavíte u **rozcestníku**, nesoucí jméno vesnice. „Lísková“. Za zády se vám v ten moment ozve **zakašlání**.

„Vážení“

Když se otočíte, spatříte dobře oblečeného **elegána**, z vestičky mu koukají stříbrné hodinky, jeho vousy precizně **zastřížený** a motýlek se mu houpe u krku. Beze slova natahuje ruku a podává vám černou **obálku** s pečeti. (viz 4b pozvánka, můžete vyrobit.)

4) Předpokládaný průběh dobrodružství

4a) Poslíček

Budou-li se hráči ptát na informace, bude jen tvrdit, že je **poslíček** z panství Portských vykonávající svou službu. K tomu co je v obálce **nic neví** a zmíní, že je pečeť neporušená. Mluví i na svou dobu **obstarožně**. To samé, kdyby se ptali na to, jak je našel či vystopoval. Dále bude odpovídat jen „**Netuším**“ nebo v podobném duchu.

Zkoumáním si mohou všimnout, že jeho ústa úplně **neseděla** s tím co říkal, jako byl nějaký problém s mluvením, případně že měl tvář nejspíše **přepudrovanou**, protože měl na tváři cosi jako **jizvu**. Nebo třeba že na to jak elegantně vypadá, **lehce zapáchá**, ačkoliv se to snažil pečlivě zakrýt.

Jakmile se hráči začnou věnovat pozvánce, prostě **zmizí**, rozplyne se. Nikdo ho neviděl odcházet. Hráči si opět mohou všimnou drobného **oparu**.

4b) Pozvánka

V obálce, kterou poslíček předává je **pozvánka**, kterou můžete vyrobit (Snad alespoň jeden z hráčů umí číst, pokud ne přeskočte to, že pozvánka zmizí). Zmiňuje pozvání právě na **nezapomenutelný** zážitek, jelikož **Alžběta Portská**, hraběnka panství Portských vás zve zítra večer na **večeři**. V pozvánce je zmíněno aby se hráči oblékli **elegantně** a také zdůrazněno cosi **zlověstného**:

Vážení přátelé,

*Alžběta z rodu Portských Vás srdečně zve na **nezapomenutelný** večer plný hudby, chutí a konverzace.*

Oblékněte se slavnostně. Dorazte při západu slunce. Přijďte včas.

Na hosty čeká místo i poslední chod.

Jakmile si hráči pozvánku přečtou „**zmizí**“ v kapse, nebo v batohu už ji nikdo nenajde. Jedině, že by nikdo z hráčů neuměl číst, v tom případě jim pozvánku může přelouskat třeba někdo v hospodě. Poté zmizí.

4c) Panství

Každý ve vesnici zmíní, že je nic netrápí, že se jim **daří** dobře a vše je v pořádku. Při otázce na panství/hraběnkou/pozvánku se **pokřičují** a důrazně poutníky **odradí**. Ačkoliv ve vesnici vládne klid, k panství se nikdo nesmí **přiblížit**. Je prokleté nebo tak něco. Vesničané budou žvatlat nějaké dochované **střípky**, každý něco málo, ale nejvíc toho ví samozřejmě **Jouza Nebojsa**. Určitě zmíní knihovnu (vedlejší quest), kde by mohlo být více info, mají-li zájem. Pokud zmíní hráči že se mají obléci elegantně, mohou navštívit zlatníka či krejčího (oba mají vedlejší quest).

4d) Jouza

Jouza se jednou rozhodl do panství **vstoupit**, jelikož se nikoho a ničeho **nebál**. Podle něj to byly všechno babský povídačky. Když se vrátil, byl **bledý**, mumlal blbosti a hovořil cosi o hostině která **nekončí**, stínech a hraběnce.

Jouza se do panství opravdu **dostal**, byl uvítán u stolu a **pil** ze stříbrné číše. Velice rychle se **opil** a vytuhnul. Jeho téměř až panický strach vyvolalo cosi, co dočasně **rozbilo** kouzlo iluze. Když se probral, byl před branami panství, ruce krvavé a oči zapadlé. Nic si pořádně **nepamatoval**. Hraběnka shledala ho nechala jej odejít s pošramocenou duší jako suvenýrem. Doposud na něj **šeptá** ve snech.

Pokud se hráči rozhodnou mluvit s Jouzou, nebude jim schopen o panství nic říct, bude **koktat** a hráči by ho měli prvně nějak **uklidnit**. Kouzlo nebo alkohol by mohly trochu pomoci. Přesto bude blábolit, nic kloudného jim neřekne a během řeči se často **vyzónuje** jen aby pronesl nějakou zvláštní větu:

- *“Polévka byla teplá. Stále je teplá..”*
- *“Taky slyšíte ty housle?.”*
- *“Napočítal jsem třináct židlí, ale jen dvanáct hostů.”*
- *“Nikdo nemrknul. Ani jednou.”*
- *“Viděl jsem se na obraze. Usmíval jsem se.”*

Poté se bude dívat do **blba**, na hráče, nebo se vytrhne a zeptá se o čem to **mluvili**.

4e) Volný den

Hráči se mají na panství sejít druhý den večer a mají být elegantně oblečeni. Zabavit by je mohlo pár vedlejších questů, případně shánění něčeho elegantního. Hospodský je může navést k cukráři, lovcí, kterého už týden neviděl nebo jiným vedlejším questům.

- **Sehnání materiálu pro krejčího:** Buď si můžou koupit drahé košile či vesty a nebo jim dá velkou slevu, když mu donesou kančí zub na knoflíky. V přilehlých lesích jistě bude nějaký ten divočák.
- **Sehnání materiálu pro zlatníka:** Opět si mohou koupit nějaké drahé prsteny či náramky a nebo jim dá velkou slevu, když mu donesou drahý kámen. Důl kde se těžil kámen je již opuštěný, ale kdysi se tam pár kousků rubínů našlo. Třeba budou mít štěstí. (Viz 7. Mapy a jiné)

- **Sehnání ořechů pro cukráře:** Cukrář ví, že za dobrý dezert si lidi rádi připlatí. Nejlepší ořechy si ale schovávají veverky (Lísková, duh). Když najdete jejich noru, najdete i ořechy. Za odměnu dostanou peníze.
- **Příběh pro písaře:** Písař vás rád pustí do zadní části knihovny když mu dodáte inspiraci. Píše totiž knihu a potřebuje dobrou storku. Dobrodruzi jako vy určitě mají takových spousty. Všechno co řeknete bude zpochybňovat a bude se ptát na spousty detailů. Nebude věřit tomu že se to stalo a bude chtít vše v epických rozměrech. Všechno si velice přifoukne. Čím větší chaos vytvoříte tím lépe, jde hlavně o roleplay.
 „Kolik že bylo těch vlků? Tři? Nevěřím. Kolik měli nohou? Dvanáct? Nesmysl, vlka s dvanácti nohama jsem neviděl, vymýšlíte si. Napíšu že to byla dvanáctinohá saň.“
 „A bandita měl jizvu přes oko. Neměl? Já mu ji tam dám. A přes druhý taky. A jak byl oblečený? A ten šátek měl okolo nohy nebo ruky? Mhm hm. Už je z toho plášť. Pokračujte...“
 Za odměnu dostanete přístup do zadní části knihovny, malého koutku, ovšem schovává zajímavý deník. Ohořelý, přesto jde přečíst několik poznámek. Patřil detektivovi, který se tu prý kdysi ubytoval, ale poté zmizel. V deníku se můžou hráči dočíst věci jako:
 „Hraběnka panství má opět bál. Vesničané o tom nemluví, ale já v noci slyším ten klavír linoucí se z kopce. Říkají, že nestárne.“
 „Některá jména mi jsou povědomá. Viděl jsem je na místním hřbitově, ale ti už jsou přes dvacet let mrtví“
 „Promiň Lohaji, ten kopec šeptá. Nikomu to neříkej. Mrzí mě to. Pokud v noci uslyšíš hudbu, zacpi si uši.
 Koušek spálené pozvánky, téměř totožné jakou dostali hráči. Vzadu je naškrábáno: NEJEZTE, NEPIJTE, ZMIZTE PŘED PŮLNOCÍ
- **Nemocný lovec:** Místní lovčí už týden marodí a nemůže se vykurýrovat. Stala se mu nehoda se šípem o které nechce mluvit. Vymáchal si ho v odvaru malátnosti (redukuje ZO na 0) a už se mu týden motá hlava. Za odměnu jim dá zbytek lektvaru
- **Mistr karbanu:** Zbytek v hospodě se rád vsází o velké částky že ho nikdo neporazí v kartách. Samozřejmě že švindluje.

4f) Výprava na panství

Když skupina cítí že již bude **šero**, měla by se připravit a postupně vydat na **panství**.

Jak se vzdalujete od vesnice, **utichá** její ruch a když se drápete do kopce, přestáváte slyšet i cvrčky a **ptáky**. Dokonce ani vítr neduje. Kolem vás se formuje drobný **opar** a přísahali byste, že cítíte drobný **zápach** zatuchliny. Vaše vlastní kroky jako by měly **zpoždění** a ozvěna dopadá až příliš pozdě po nich. A nebo jste prostě jen paranoidní a všechny ty řeči vesničanů vás dostali.

Ideální moment nechat hráče trošku roleplayovat, někdo bude nervózní, někdo skupinu podrží..

Když dorazíte před brány, přeci jen se vám trochu **uleví**. Z panství jde velice tlumeně slyšet **smích**, řeč i cinkání skleniček. Kapela **hraje** na klavír i housle. Zdá se, že jste dorazili právě včas a zábava již začala. V tom se velká brána sama od sebe **otevře**. Žádné vrzání, žádný zvuk. Čistá elegance. Jemný večerní vánek mírně fouká a všimnete si jak **perfektně** má hraběnka zastřižený trávník, nad kterým se vznášá opar. Zahradník nad ním musí trávit celé hodiny. V momentě kdy projdete branou, sama se opět zavře.

„Vítejte, hraběnka bude **potěšena**, že jste dorazili“

Vedle vás stojí ten samý **poslíček**, který vám předal pozvánku a posílá vás skrze přední zahradu ke **dveřím** sídla. Pokud má někdo na sobě něco **elegantního**, dostane **+1** k postřehu. **+2** Pokud jsou opravdu **bohatě** ozdobeni. (Dává to smysl z toho důvodu, že těm co víc „zapadají“ na sídlo se bude pravá podstata odhalovat častěji a taky proto že jsem to tak prostě řekl a basta!)

Všechno okolo je až **perfektně** dokonalé, každý detail je vyladěný. Dorazíte k velkým dubovým dveřím. Než kdokoliv zaklepe, další ze **sluhů**, opět elegantně odděný otevírá dveře a **vítá** hosty. (Všechny pozdraví **jménem**, přestože se nikdy neptal a pokud mají něco elegantního, dá jim **kompliment**) Ve vzduchu ucítíte levanduli a pečené **maso**.

Pokud si hráči hodí na postřeh, můžou zjistit že hodiny ukazují velice zvláštní čas -23:14

4g) Panství - vstup

Je možné využít **mapky** panství (viz 7. Mapy a jiné). Ve druhém patře na konci chodby je komnata **hraběnky**. Dveře nejdou odemknout, ani rozbít, klíč je k **nenalezení**. Dveře jsou ovšem jen **iluze**, jsou dávno zničené. Po odhalení iluze je možné **vstoupit**. V kuchyni pod kobercem v rohu jsou **padací dveře**. Ty jsou zamčené, klíč může být **kdekoliv**. Třeba vypadne z nějakého přízraku, bude „nakreslen“ na obraze nebo hráč spatří sebe v zrcadle jak si s klíčem hraje. Jinak je možno jít kamkoliv.

Místnosti v prvním patře:

- **Vstupní hala** – Velký lustr a schodiště do druhého patra. Obraz hraběnky na zdi občas mrkne.
- **Jídelna** – Obrovský stůl s dokonale připraveným jídlem. V jednom z rohů je velké zrcadlo.
- **Salonek** – Klavír který hraje sám, jinak spíše prázdná místnost
- **Kuchyně** – precizně čistá ale něco v ní smrdí. Spížírna má shnilé jídlo. V rohu skryté padací dveře. (Hod na postřeh)
- **Knihovna** – Krb a spousta knih, nějaké cetky okolo. Spousta portrétů a výzdob. Divná **hadrová panenka** na stole. V křesle je host který si čte noviny ale nemá hlavu.

Místnosti ve druhém patře:

- **Pokoj pro hosty** – v postelích kdosi spí, přesto jsou pokryté vrstvou prachu
- **Komnata hraběnky Alžběty** – velké zrcadlo, její **deník** na stole a rozbité **zrcátko** pod stolem.
- **Hala** – Spousta zrcadel a obrazů na zdech
- **Pokoj pro služebné** – Hrací **skříňka** na stole hraje do nekonečna

Místnosti pod padacími dveřmi:

- **Cela** – Slouží jako spížírna, spousta zvláštních sudů i krabic. Tajné dveře za regálem.
- **Rituální komnata** – Oltář s dýkou a **ostatky** hraběnky Alžběty

Před vámi se nachází vstupní **hala**; ze stropu visí nablýskaný lustr, osvětlující schodiště do druhého **patra**. Ačkoliv nevidíte kapelu, hudba hraje o poznání **hlasitěji**. Trochu se děsíte šlápnout ve vaši obuvi na sametově vypadající koberec, ale přesto to uděláte. Po uvítání posledního člověka sluha zavře dveře a kamsi **odejde**. Od této chvíle již každý pokus o únik z panství bude **neúspěšný** a buď se objeví **znovu** v panství nebo na **začátku** časové smyčky

4h) Panství – průzkum

Hráči nyní mohou „volně“ pobíhat po panství, je potřeba na ně házet mnoho divných věcí jako např:

- Objevující se a mizející hosté
- Zrcadla zobrazují věci jinak
- Jeden z hostů vypadá jako Jouza
- Hodiny ukazují stejný čas (23:14)
- Obrazy mrkají, hýbou se, nebo dokonce ukazují samotné hráče
- Hosté říkají věci jako: „*Oh, to jste měl na sobě i minule*“, nebo „*Ah, vy nejste jeden z nás. Zatím..*“
- Hosté jsou zaseklí ve smyčce konverzací, umí maximálně 3 věty
- Jídlo a pití nechutná nijak, pocit jako když nejí/nepije
- Svíčky hoří ale neubývají
- Lahve jsou nekonečné, víno stále teče
- Záblesky reality, rozbité věci, mrtvolky na křesle, požár, spousta iluzí
- Na klavír nikdo nehraje
- Host který zrovna prošel okolo, projde úplně stejně znova
- Hráč spatří sám sebe, nebo někoho jiného z družiny na druhém konci místnosti
- Stíny jsou trochu mimo
- Hosté se smějí příliš dlouho, koukají do blba, nebo jinak glitchují.
- Hosté mají záblesky a prosí hráče (náповědy) „*Dopřejte ji navždy klid*“ nebo „*Víte že si psala deník *šiléný smích** případně „*sklep je větší než se zdá*“
- Zápach je cítit ve vzduchu

Jde převážně o **atmosféru**, zatímco hráči proplouvají místnostmi. Brzy by hráče měla uvítat samotná **hraběnka**, která se jen krátce objeví aby hráče oslovila a nabádala je k **hostině**. Čím déle je **zdrží**, tím lépe pro ni. Hraběnka se poté bude mimo jiné **náhodně** objevovat čas od času.

Ve druhém patře v místnosti pro služebnictvo je **někdo** pod peřinou, ten někdo **zaútočí** na hráče, ale když hráč zaútočí zpět, nic se nestane, útok výjde „**na prázdno**.“ Pak postava **zmizí**.

Hosté/Služebnictvo jsou převážně **přeludy**. Kdyby chtěli někoho z nich mermomocí vraždit, HP: 18, ÚČ 2 (pěsti) ZO 2, OČ 3. Na tyto vraždy ovšem nikdo **nijak** nereaguje.

Doporučení – čím víc toho budou **vědět** a blížit se k dobrému konci, tím **více** je bude hraběnka podezřívát/bude chtít „skoncovat“ s přetvářkou a eventuálně zaútočit.

4i) Řešení

Panství je tedy **zakleté** v čase a iluzích. Možností jak se s tím vypořádat je **několik**:

- Zničit rituál a tím zrušit **kletbu** (Nejlepší konec)
(Všichni přežijí, Jouza bude téměř vyléčen)
- **Zabít** mocnou hraběnkou (Přijatelný konec)
(Všichni přežijí, Jouza už nemusí řešit hlasy v hlavě, protože bude MRTVÝ)
- Ukecat hraběnkou a **obětovat** jen jednoho hráče (Špatný konec)
(Jouza bude furt Jouzovat a ještě navíc jste obětovali člena družiny)
- Obětovat se a **zapálit** panství (Hráči zemřou, ale zruší kletbu)
(Jouza přežije, ale nepřežije nikdo z hráčů)
- Hráči nic z toho nezvládnou a stanou se dalšími **přírůstky** do rodiny hraběnkou (Nejhorší konec)
(Jouza Jouzovatí a celá skupina je navždy zatracená)
- Jakákoliv další blbost co vaše hráče **napadne**

Pro ideální konec samozřejmě chceme zničit hraběnkou skrze **rituál** – definitivně. To se mohou hráči dočíst v **deníku**. Mimo jiné v deníku několikrát zmiňuje své oblíbené místo pod **jablóní** na zahradě a to, že jediné „tam má **klid**.“

„...má iluze perfektně uvězněná skrze **tři** kotvy. Mé drahé **zrcátko**, vždy perfektně odrážející realitu, má **hrací skříňku**, s tóny tak ladnými, že je nic nenahradí a **hadrová panenka**, její vlasy tak krásné a dlouhé... „

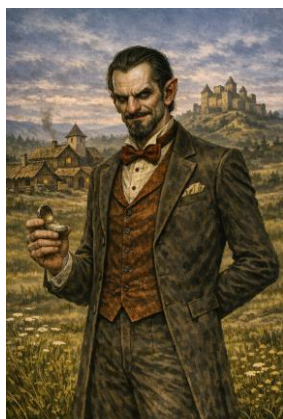
Hráči by tedy měli **rozbít** zrcátko pod její postelí, **zničit** její hrací skříňku aby už nevydal žádný tón a **ustříhnout** panence vlasy. V momentě kdy toto udělají, se kletba **částečně** zlomí a iluze téměř **zaniknou** – panství nyní bude spíše zašlé, rozbité a zchátralé; tak jak vypadá **doopravdy**. Každopádně mohou vyjít na zahradu k **jablóní**. Už zbývá jen poslední věc – **pohřbít její tělo**. Jakmile to udělají, mají hotovo a iluze i kletba opadne úplně.

5) NPC a monstra

Poslíček

Nemrtvý sluha hraběnkou Alžběty. Vždy elegantně oblečen. Vykonává pro ni všemožné úkoly. Je její pravou rukou.

HP: 26, ÚČ 2 (pěsti) ZO 2, OČ 3. Na 13 HP si přivolá na pomoc 2 další služebníky. Dvojitě poškození stříbrem/svěceným zraněním.



Hraběnka Alžběta Portská

Nemrtvá/Lich/Iluzionistka. Je manipulativní a přesvědčivá. Ráda hraje hry, které nemůže prohrát. Nosí červenou róbu a zelený náhrdelník.

HP: 38, ÚČ 5 (pařáty), ZO 0, OČ 2. Dvojitě poškození stříbrem/svěceným zraněním. Veškeré ostatní poškození je dělené 2, zaokrouhluje dolů

- Zakvílení (všichni v okolí 5 sáhů vs Vůle 6, jinak 1 kolo nejede, utíká z boje. Pokud je výsledek 1 dochází k zástavě srdce postavy)
- Polibek (vs Vůle 6, jinak je cílová postava na jedno kolo okouzlena a stává se dočasným společníkem hraběnky. Pokud je výsledek 1, je okouzlena na dvě kola)
- Iluzionistický výboj (1k6 poškození, nafialovělá střela zasáhne mentálně protivníka)
- Závoj mlhy (5 sáhů, 1k6 poškození, může kouzlit pokud má méně než 10 HP. Opar pokryje blízké okolí, mentální poškození)



Jouza Nebojsa

Místní hrdina, ačkoliv již ve špatném mentálním stavu. Moc si toho nepamatuje a vše jej děsí. Samotářský.



Karbaník Zbyšek

V srdci dobrý člověk, ale jak jde o karban tak se nezná

Písař Pavel

Mladý a excentrický, fascinován knihami. Miluje dobrý příběh.

Hospodský Holda

Zná snad každého ve vesnici. Daří se mu dobře a každý víkend pořádá tancovačku.

Krejčí Kudrna

Ušije, zalátá a opraví. Žádná díra není dost velká. Zvládne vše od čepce až po peřinu.

Zlatnice Zlata

Mistryně v oboru. Její zlaté ručičky jsou známé po celém kraji.

Cukrář Ctirad

Po jeho dortech se budete tetelit blahem. Doporučuje cokoliv s ořechy.

Lovčí Landa + jeho žena Natálie

Místní lovec, v lesích se snad narodil. Rád se chlubí v hospodě úlovky.

Kovář, Bylinkář, Obchodník atd...dle potřeby

Cokoliv co uznáte za vhodné že by ve středně velké vesnici mohlo být.

Hosté/Služebnictvo (Mimo hraběnkou a poslíčka)

Přízraky zhmotněné hraběnkou. Někteří ještě pamatují střípky svého života. Nedokonalí.

HP: 18, ÚČ 2 (pěsti) ZO 2, OČ 3. Dvojitě poškození stříbrem/svěceným zraněním

Lapkové v jeskyni

Nejsou konfliktní, spíš je zajímá lup. Kudly a sekery u sebe ovšem mají.

HP: 10, ÚČ 4/+3 sekera, 4/+0 dýka, ZO 4, OČ 5

Divočák

Typický lesní kanec, velké kly a hrubá kůže. Nebezpečný na blízko.

HP: 25, ÚČ 5/+2 kly, 4/+0 vražení hlavou, ZO 4 (husté štětiny) OČ 6

Obyvatelé Lískové

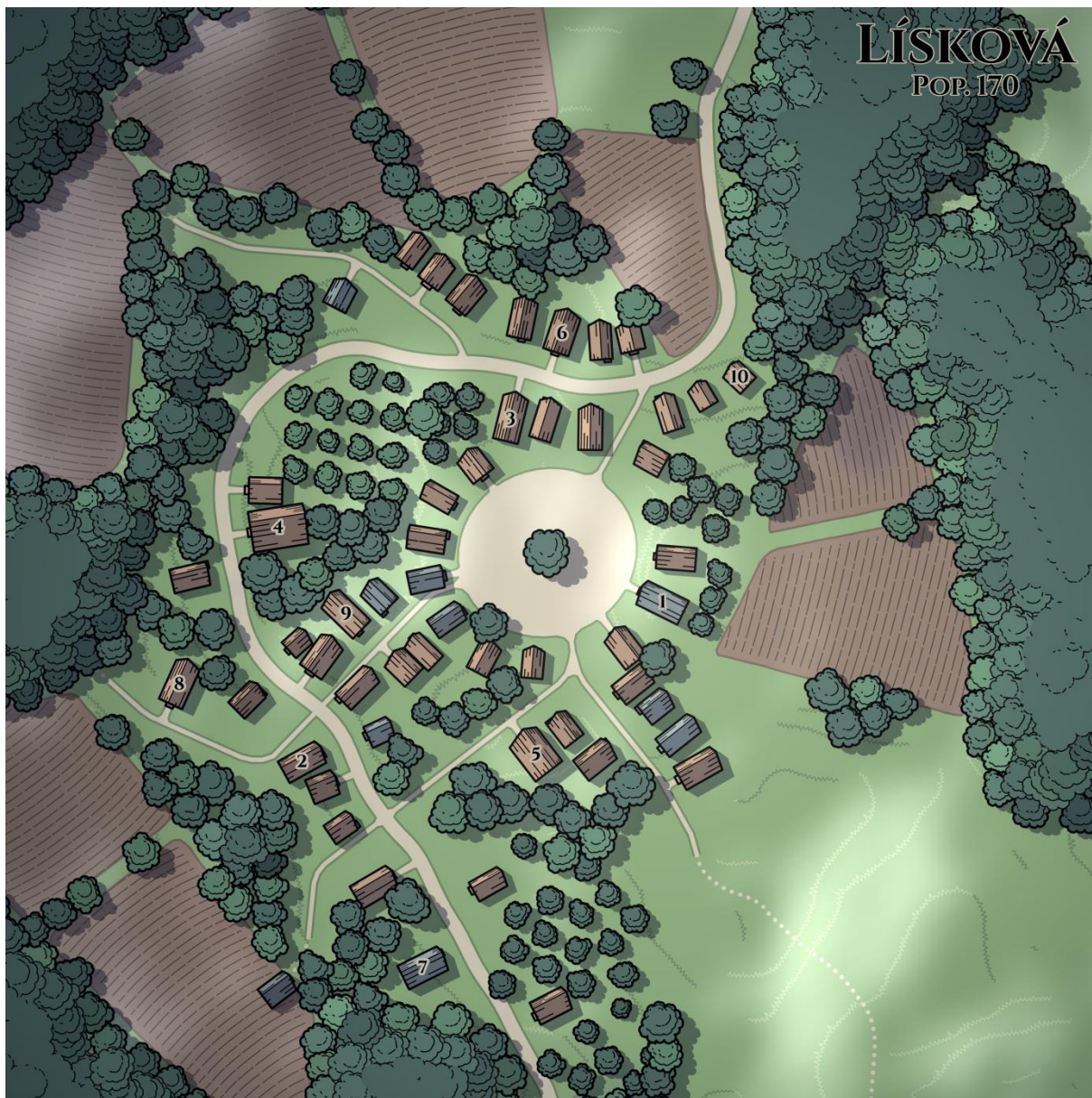
Farmáři, děti, etc – lze náhodně použít – Marie, Bruncvik, Škoba, Pipi, Lojzin, Raduza, Kazimír, Vojcek, Pepan, Hilda, Světobor, Andula, Erik, Batlun, Lerina, Majzák, Gabra, Houfal, Neduka

6) Inventáře

Dobrodružství je zamýšleno spíš jako one-shot, nenutí tedy hráče příliš něco kupovat. Postarejte se, aby zlatník i krejčí byli dost drazí na to, aby hráči přijali jejich úkoly a zabili čas.

7) Mapy a jiné

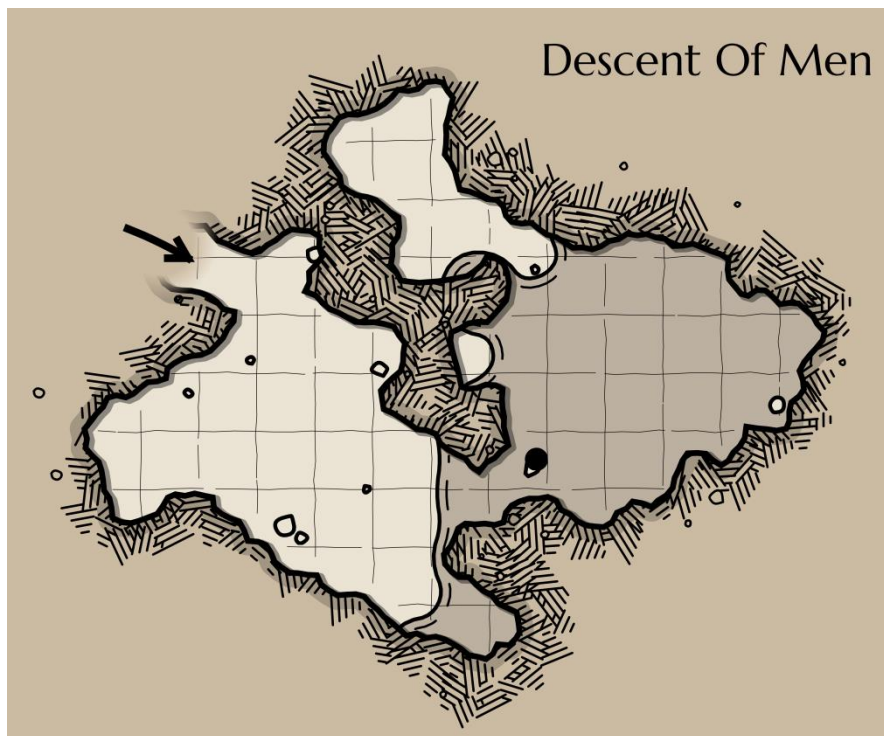
7a) Mapa Lískové



Opuštěný důl je severozápadně po cestě, panství na kopec jihovýchodně.

1) Hospoda 2) Krejčí 3) Zlatnice 4) Cukrář 5) Knihovna 6) Lovčí

7b) Mapa opuštěného dolu



Při vstupu do jeskyně jde vidět její **většina**, ke konci se postupně snižuje až nakonec vstup kamsi dál zaplavuje **voda**. V jeskyni je pár **zlodějíčků** (třebas 2-3) a mají nakradené nějaké vybavení a primitivní starý nábytek, postel apod v pravém **rohu** u vstupu. Nechcous bojovat, budou vás vyhánět ven, takže je buď budete muset uplatit, ukecat, zabít nebo se s nimi jinak vypořádat. Pokud hráči vlezou do zatopené jeskyně, hloubka bude asi **metr a půl**, mohou najít skrytý **průplav** kamsi do chodby, kde je možné vytěžit pár **emeraldů** nebo jiných drahých kamenů ze stěn.

7c) Mapa panství, Sklep, Druhé patro, Přízemí

