

Drak! (Maliar)

Ondrej „onatrik“ Urban

Dobrodružstvo je určené družinke niekoľmi krvi a moci lačných hráčov, úroveň tu nehrá veľkú úlohu. Odohrať sa môže prakticky kedykoľvek, jedinou podmienkou je, že by nemal byť napadnutý sneh a nemala by byť veľká zima, a kdekoľvek, kde sa uprostred lesov krčí malá osada (presný počet obyvateľov nechám na PJ), kde každý pozná každého (aspoň zhruba) a z jedného konca na druhý nemá viac ako tristo siah (nazvime ju napríklad Slza Natal – meno je to pomerne dlhé, a tak ho takmer každý skracuje len na Slza).

Takto písané veci môžu počuť aj hráči.

Počátek:

Cestu popíš podľa ročného obdobia, postavy by sa mali do dedinky dostať niekedy doobeda.

Cestička sa kľukatí pomedzi stromy raz kratšími, inokedy dlhšími zákrutami. Zdá sa vám, akoby ste počuli brechot psa a hlasy ľuďí a zistíte, že sa nemýlite. Prekonali ste posledné siahы zákruty a otvoril sa vám pohľad do malej lesnej osady, ktorá sa očividne práve prebúdzá.

Môžeš hráčom povedať, čo počujú z rôznych domov (z toho napravo sa napríklad ozýva detský hlas, ktorý prosí ešte o chvíľočku naviac v posteli a podobne). Postavám kde-tu prebehne popod nohy pes, môžu sa rozhliadať po miestnej architektúre. To však nepotrvá večne.

Z dvora napravo od vás vybehol nižší chlapík v stredných rokoch v pracovnom odevu a mávajúc rukami sa rozbehol smerom k vám. „Ďalšia!!!“ kričí zúfalo a vzrušene zároveň. „Už zas!!!“



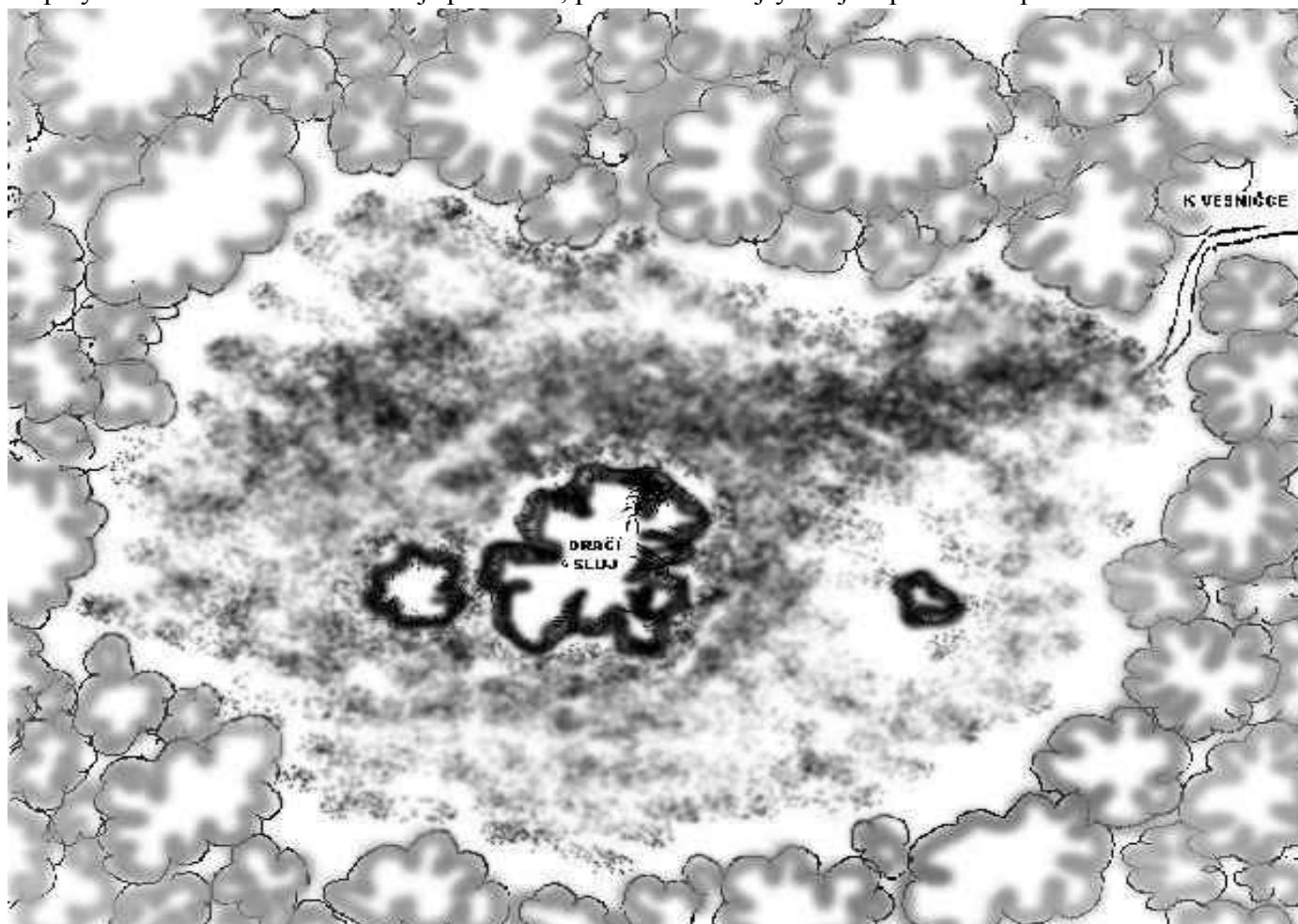
Nechaj ho vykrikovať a bežať k družine tak dlho, kým sa ho nejaký hráč nespýta ako to myslí, čo „ďalšia“ alebo niečo také. Od muža sa môžu dozvedieť toto (keď opadne vzrušenie, ostane len smutný hlas, môže sa aj rozplakať):

Volá sa Alek a celý život čo žije v Slze sa venuje chovu sliepok (možno sa jedná o nejakú úchylku :-), má už pomerne rozsiahly chov, dokonca už začína predávať aj na trhoch vo väčších sídlach. No posledných niekoľko dní ho stretáva len smola, každú (alebo každú druhú) noc mu zmizne jedna sliepka.

Vie aj o vinníkovi – bude to nejaký druh drobného draka, ktorý žije v jaskyni neďaleko v lesoch, ale aj keď je drobný, až taký neškodný zas nebude – celé okolie jeho brlohu je spálené a povalujú sa tam slepačie kosti – to považuje Alek za nezvratný dôkaz.

Nakoniec požiada Alek dobrodruhov o pomoc. Ako odmenu im ponúka nocľah, dobré jedlo, prípadne nejakú sliepku. Nezabudni zveličovať fakty – ten drak nemusí byť vôbec drobný, sliepky môžu byť aj tri na noc (koniec-koncov taký obor musí z niečoho žiť :-). Draka zatiaľ samozrejme nikto nevidel, ale o Alekovom probléme vedia všetci, majú rovnaké informácie ako on, ibaže ich každý zveličí a prifarbí inak, podľa veku a povahy.

K dračej jaskyni vedú dobrodruhov zaviesť vpadstate všetci chlapci pod trinásť rokov a hŕstka dospelých. Dovedú ich len na okraj spáleniska, potom sa čo najrýchlejšie poberú naspäť.



Stojíte na okraji malej čistinky, ktorá má v priemere asi dvadstat' siah. Kedysi snád' bola pekná, no ostalo z nej len spálenisko. Uprostred zo zeme vyrastá skala vysoká asi tri siah. A do skaly vedie temný otvor...

Postavy sa možno budú snažiť o rôzne inteligentné plány, ale nakoniec, keďže sa nič nebude diať, budú nútení pobrať sa do jaskyne. A tu nastáva problém, lebo do jaskyne sa nedá vôjsť...

Skutočný príbeh

Slza Natal má totiž ešte jedného, veľmi zaujímavého obyvateľa, ktorý sa volá Orkin. Je to mladík, ktorý žije sám v domčeku na kraji dedinky. Všetci ho považujú za dobráka a fajn priateľa. Všetci o ňom taktiež vedia, že rád maľuje, a že mu to aj celkom ide, niektorým dokonca už nejaký svoj obraz aj daroval.

Nikto o ňom ale ani netuší, že je to *dokonalý* maliar, že dokáže namaľovať veci, ktoré sa potom dajú pomýliť so skutočnými. A práve on má prsty v miznutí slielok. Je to totiž veľký lenivec a lenivci sú odsúdení rozmýšľať, ako si život ešte viac uľahčiť. Orkin vymyslel toto: Alek má veľký počet slielok, jemu určite nebude vadieť, keď mu kde-tu nejaká zmizne a Orkin nebude musieť tráviť toľko času lovom. Po niekoľkých „záťahoch“ zistil, že lovom nebude musieť tráviť vôbec žiadny čas; na skalú uprostred čistiny namaľoval vchod do jaskyne ako to len najlepšie vedel (čiže je teraz takmer nerozoznateľný od nejakého skutočného), čistinu vypálil a na zvyšok stačila zvedavosť detí a obrazotvornosť dedinského ľudu. A začali sa zlaté časy...

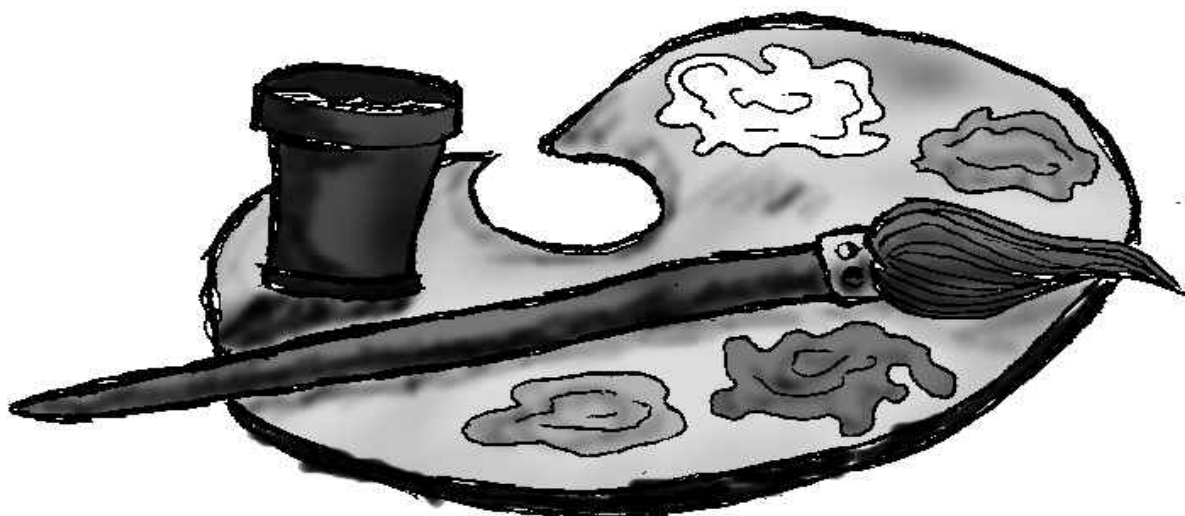
Postavy teraz majú len dve úlohy – zistiť, že jaskyňa je len namaľovaným obrazom a usvedčiť Orkina.

Indície:

- *postavám môže byť hneď od začiatku divné, ako môže drak loviť sliepky a tým pádom sa môžu začať domnievať, že sa o nijakého draka nejedná*
- *v popole na čistinke sa dajú nájsť okrem slepačích kostí aj ľuské stopy*
- *drak by URČITE žral celé sliepky, ale tie kostry sú tááááák pekne obraté*
- *na okraji čistinky sa dá nájsť suchý zväzok trávy a kresadlo*
- *keď sa postava naozaj DOBRE zadíva na vchod, mohla by si všimnúť nejaký detail typický pre maľbu (napr. svetlo sa, aj keď minimálne, odráža od farby)*
- *kúzlom hyperpriestor smerom dovnútra skaly (pochopiteľne) nefunguje*

Keď sa bude družinka pýtať v osade na nejakého maliara, všetci ju bez váhania zavedú k Orkinovi. Získať proti nemu dôkaz by nemal byť problém, je ich dosť. Treba ešte povedať, že sa ešte nikto z dediny neodvážil priblížiť k „vchodu“ do jaskyne a preto nevedia o jeho nepravosti.

Po Orkinovom usvedčení treba vymerať spravodlivý trest, najpravdepodobnejšie bude nejaký čas robiť u Aleka, trest smrti neprichádza do úvahy.



Prijemnú zábavu pri hre...