

# HŘÍCH MÁ JMÉNO ŽENA

## Úvod:

Toto dobrodružství by mělo poučit začínající hráče, že každý kdo zaplatí není vždy na straně dobra. Také je o tom, jaká je láska mocná čarodějka a že, dokáže způsobit hodně krásného, ale také dokáže přivést až k šílenství.

Dobrodružství je pro začínající skupinku dobrodruhů na 1-2 úrovni. (Dobrodružství může navazovat na předchozí s rybářem Marinem a jeho rybníčkem)

Text psaný takto: je pro PJ.

*Text psaný takto: je pro hráče.*

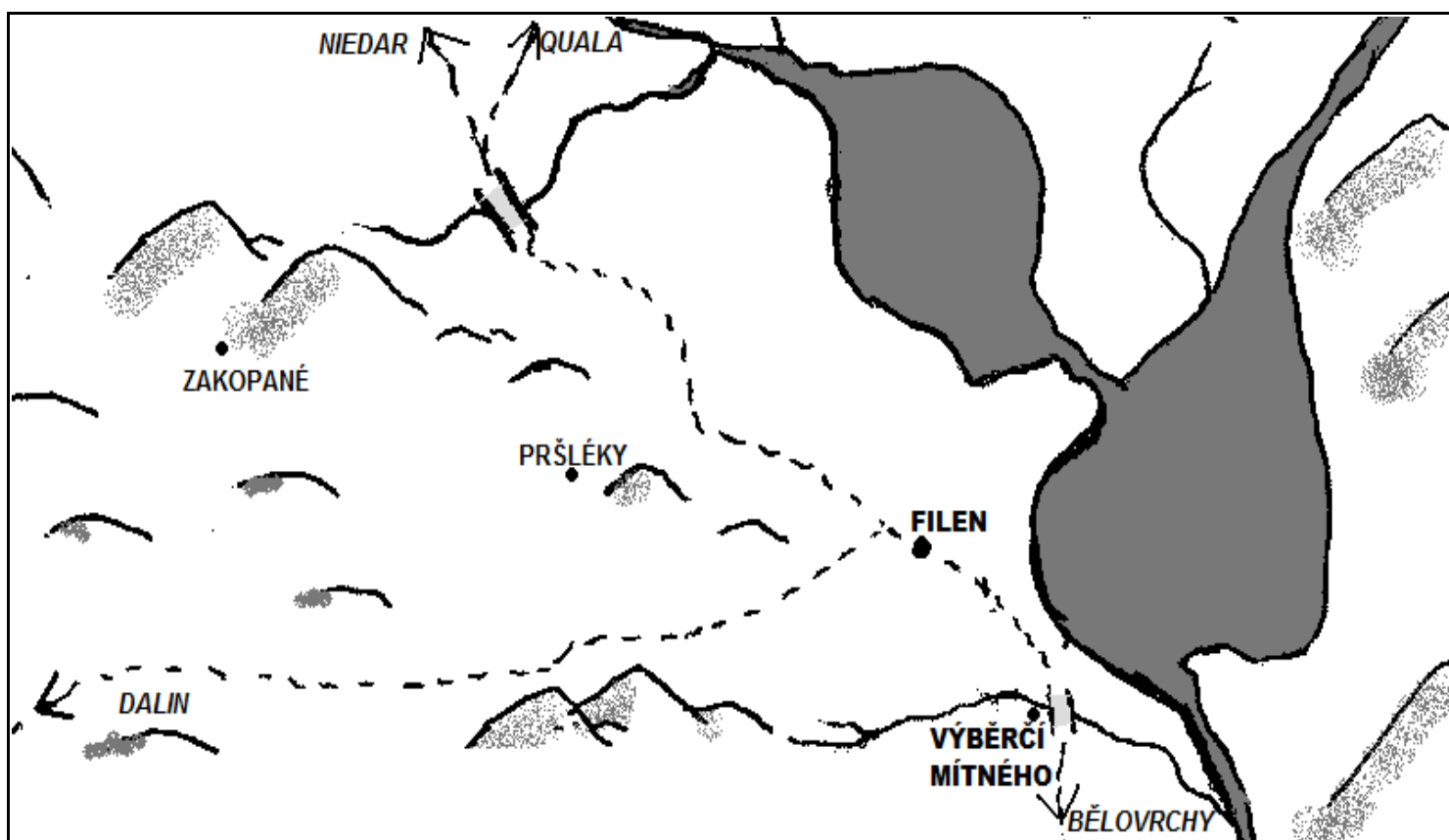
## Cesta přes celní most:

*Jdete dál a dál na sever po kamenné cestě, všude je sníh a kolem vás se rozrůstají Bílé vrchy. Na levé straně vidíte velké zasněžené hory o které se zachytávají mraky plné sněhu. Na pravé straně je malá zamrzlá říčka, která se současně s cestou pomalu stáčí na západ.*

*Za říčkou už jsou také hory a před vámi vidíte zase jen hory. Cesta vede přes malé údolíčko, které se stáčí na západ a po 10 mílích se ztrácí společně s horami. Na pravé straně jsou vidět už jen malé kopce na straně levé už je opět bílá zasněžená rovina. Před vámi v dáli vidíte nějaké postavy, je jich kolem sedmi a mají sebou i pár vozů.*

*Asi po sto metrech rozpoznáváte, že postav je tam rovných 10 a čtyři vozy kryté plachtou.*

Jde o výběrčí mýtného na hranici provincií Nidar a Centrální provincii. Mýtné samotné stojí 2zl, ale strážci hranic si přihodí ještě 1zl navrch. Takže když jsou dobrodruzi dva bude to dělat 6zl.



*Jdete pořád po cestě k oněm postavám a všímáte si, že dva vozy stojí na pravé straně cesty a dva na levé, šest postav sedí kolem malého ohniště, které je taktéž na pravé straně cesty. Zbylé čtyři postavy už stojí na ulici a čekají jen na vás, Dvě z nich sedí na velkých krásných černých koních, kterým jde od nosu pára a frkají. Jste od postav už jen pět sáhů a jeden z mužů na koni vám zamává na pozdrav a pobídne koně směrem k vám. „Vítám vás dobrodruzi, máte namířeno do Niedaru? Nebo někam jinam?“*

Tady si můžou postavy chvíli promluvit se strážníkem, ale placení mýtného se nevyhnou. Pokud postavy již před výběřčími změní směr kopců nebo do zasněžené krajiny vrchní strážník vyšle dva zvědy, aby sledovali postavy, a pokud postavy překročí hranice tak je zvědové dostihnou a budou požadovat 5zl za osobu.

Postavy by měly jít zase po cestě směrem do Niedaru, půjdou celý zbytek dne až do noci a měly by se utábořit. Nech je odpočinout a vyspat. Ráno si nezapomeň hodit jestli postavy neonemocněly. Je přece pořád teprve půlka února a noci jsou pořád ještě studené.

Kolem jedenácti hodin dopoledne by měly postavy dorazit do městečka Filen která nemá víc jak 300 obyvatel, převážně lidé.

*Jdete pořád dál po cestě a je vám dost zima. Pěkně jste se vyspali, ale pořád mrzne a sníh ne a ne roztát, tak se pořád musíte brodit ve sněhu.*

*Nad hlavami vám prolétlo hejno krkavců a vás trochu pošimralo na mysli jestli náhodou nezačnou kroužit hladově nad vámi. Po chvíli jste si všimli, že krkavci nemají spadeno na vás, ale na mrtvého zajíce, který je do půl těla přimrzlý v říčce na pravo od vás. Je tam už víc jak týden a pěkně oklovaný. Je taková zima, že ani nezapáchá.*

*Říčka je čím dál tím víc užší a užší a zdá se, že se blížíte v jejímu pramenu. V dáli před vámi vidíte dým z komínů a po chvíli i domky samotné. Jste rádi že se opět ohřejete a sníte něco teplého. Přidali jste do kroku, aby se vám městečko rychleji přiblížilo.*

## **Městečko Filen:**

*Došli jste do městečka. Je kolem tří hodin odpoledne. Domy mají převážně jedno patro s podkrovím. Jsou na sebe namačkané, jeden na druhý a tím vytváří krásný pohled na teplé útočiště pro obchodníky a cestovatele. Na ulici je kromě vás i dost místních a nedají se přehlédnout i sem tam jdoucí dobrodruzi.*

*Jdete dál po cestě, kterou jste přišli a všímáte si, že ona říčka, vedle které jste dnes celé odpoledne šli, protéká městečkem a je uprostřed městečka přemostěna. Za mostem vidíte velkou křižovatku obchodních cest.*

*Za mostem, kde se kříží obchodní cesty je veliký rozcestník. Na jedné ceduli je nápis Niedar a šipka směrem na severozápad. Na druhé ceduli je nápis Quala a šipka směrem na severovýchod. Na ceduli třetí je nápis Dalin a šipka ukazující na jihozápad. A poslední cedule směřuje na jihovýchod odkud jste přišli a nese nápis Bělovrchy.*

*To co však zaujme více nežli samotný rozcestník je kašna, která je umístěna asi tak pět sáhů před mostem. Stojí u ní několik místních, když tu na vás někdo najednou zahvízdl na prstech.*

Pískající muž je Milan Bitvarský a je zdejší alchymista, ale to osobě tvrdí pouze on. Ostatní obyvatelé městečka si o něm nemyslí buh ví co, převážně, že je podivín a nespolečenský typ.

Ovšem to o něm postavy neví a také neví ani to, jak je to zvrhlý a zvrácený člověk. Bude od postav požadovat vlasy, šaty a krev jedné krásné dívky, která zde bydlí. Napovídá postavám, že ona je ta špatná, že je to čarodějka, která omámila celé městečko svou líbeznou tváří a krásnými ženskými vnaďy.

Také postavám řekne, že ho její kouzlo jej neohromilo, protože on je alchymista, který pracuje s magií a tak je precí imunní. Postavám poté dá malé váčky s uschlou trávou a bude jim tvrdit, že jde o magické bylinky, které je ochrání před jejím kouzlem.

To není vše co postavám vnutí. Také jim poví, že se o něm v městečku povídají hrozné věci, protože je jediný na koho kouzlo nepůsobí.

## Milan Bitvarský:

*Otočili jste se, aby jste se podívali na hvízdajícího muže. Stojí v polootevřených dveřích nenápadného domku, který stojí vedle malé prosté krčmy. Muž kolem 25let má na sobě pouze šedou sešitou košili a dlouhé vlněné kalhoty. Má nad ramena šahající blond vlasy, které mu občas spadnou do tváře. Rukou na vás gestikuluje ať k němu přijdete.*

Postavy by měly přijít a pokud ne tak tě postavy nemají rády a nechtějí s tebou hrát.



*Muž se vám představuje jako Milan Bitvarský a hned vám také na sebe řekne, že je zdejší alchymista. Zve vás do svého skromného příbytku a tam vám nabídne místo na křeslech na kterých se pohodlně usadíte.*

*„Omlouvám se, že jsem vás sem tak přitáhl, ale je to důležité. Než vám řeknu co sužuje zdejší obyvatele za strašlivou pohromou, tak bych vám rád nabídl něco k pití. Čaj? Pšeničné pivo? Nebo že by něco kapku tvrdšího na zahřátí?“*

Pokud postavy budou něco chtít tak jim to Milan přinese, pak se posadí na houpací křeslo, které si přitáhne z vedlejšího pokoje, hodí do krbu na proti postavám nějaký zvláštní prach a oheň se prudce rozhoří a příjemně osvětlí místnost. Poté se dá Milan do vyprávění:

*„Nuže, řeknu vám, jak to všechno začalo a kam až to došlo. Asi před 10 lety tady bylo naše městečko krásné a bez problémů. Byly jsme jedna z největších obchodních křižovatek v okruhu dvaceti mil. Ale před 10 roky se sem také nastěhovala stará Kralová se svým mužem a dcerou Annou. A to je ten problém, který se táhne až do dnes.*

*V rodičích od Anny chyba není, ale právně v ní, v Anně. Už jak první rok chodila do místní školy, koukali po ní všichni malí kluci a ona se v tom vyžívala. Už ve svých třinácti letech ji milovali všichni mladí kluci od 10 do 17 let a ona je odmítala a ráda koukala jak je to trápí. Dnes je Anně 17 let a teď už po ní koukají všichni muži v městečku. Jejich ženy si to ani neuvědomují, protože je Anna svými kouzly zaklela. Ano, zaklela, je to čarodějka a uhranula svým tělem a čáry celé městečko.*

*Ovšem kromě mě. Já jsem alchymista a protože pracuji s magií, jsme vůči jejím čárům imunní. Máte štěstí, že jsem vás pozval ke mně ještě dříve nežli jste ji uviděli. Okamžitě by vás uhranula.“*

***Muž strčil ruku do kapsy a vyndal váčky s nějakými bylinami. Podal vám je a řekl: „Tyto váčky neste pořád při sobě, jsou to bylinky, které vás uchrání před jejími čáry.“***

Pokud je v družině hraničář, má šanci poznat, že jde o pouhou suchou trávu. Je to past Inteligence s nebezpečností kolem 5 pozná/nepozná. Pokud hraničář pozná, že jde o pouhou luční trávu, Milan se bude bránit tím, že onu trávu pokropil zázračným lektvarem.

***„Naštěstí vím jak tu čarodějku zastavit, ale nemůžu to udělat sám. Místní mě totiž považují za podivína, protože na mě nepůsobí její kouzlo. A právě proto tu jste vy, aby jste mi pomohli tuhle čarodějku zastavit.“***

***Nuže, od vás budu potřebovat tři věci. Potřebuji, aby jste mi přinesli Anninu krev šaty a vlasy. Víím, že to zní trochu děsivě, ale vážně to potřebuji na to, abych zbavil toto městečko zla které ho ovládlo. Samozřejmě zaplatím. Každému z vás 5zl. “***

Teď by Milan měl postavy vyslat do městečka, ať seženou to co potřebuje. Postavy se také mohou začít ptát na Milana co je za člověka a proč jim připadá jako podivín. Taky by se mohly vyptávat na Annu, ale o té se v městečku mluví jen v dobrém. To že se za ní sem tam nějaký chlap ohlédne..., ale jinak je to hodné a pracovitě děvče a pomáhá všude kde se dá. A jestli padne zmínka o tom, že je čarodějnice, tak se místní postavám vysmějí a řeknou, že to není možné.

## **A jak je to doopravdy?**

Milan Annu miluje a vždy ji miloval, ale ona ho nechtěla a pořád nechce. Proto Milan požádal dobrodruhy o její vlasy, krev a šaty. Aby mu postavy věřily, vymyslel si báchorku o tom, že je čarodějka, která svými čáry uhranula celé město.

Ale zpátky k tomu na co Milanovi bude Annina krev, šaty a vlasy. Milan chce z požadovaných předmětů vyvolat démona, který vstoupí do Anny a zařídí, aby jej milovala.

Pokud postavy donesou Milanovi vše co je potřeba, vyvolá démona tak strašného a hrozného, že vstoupí do samotného Milana a ten se pak z nenadání odstěhuje do hor. Ovšem na svou lásku nikdy nezapomene.

To byla jedna z variant jak tento příběh skončí. Pak se naskytuje druhá možnost, že postavy nějak (to nechám na tvé fantazii jak ) odhalí Milanův záměr a řeknou to všem v městečku. V tom případě Milana vyženou do hor a už o něm nebudou chtít slyšet.

### **Dodatek:**

***Anna, má krásné špinavě blond vlasy rozpuštěné za rameny. Nádherné pronikavé modré oči okouzlí již při prvním pohledu. Na každého se usmívá a cení krásně bílé zuby. Krásně tvarovaná velká ňadra má zakryté korzetem a přes sebe má přehozený velký kožešinový kabátek. Má dlouhou sukni a kožené boty. Její vnady by ohromily každého muže.***

Pokud se sní dají postavy do řeči bude Anna mluvit plynulým líbezným hlasem a bude koketovat s postavou která má charismu větší než 15/+2. Ona sama má charismu 20/+4.

**Doufám že si toto dobrodružství pěkně užijete.**

**Bhall**

