

10 zajímavých postav

# Vězení



# 1 – Dolmik „Majzlík“ Kopkámen



**Rasa:** trpaslík

**Vybavení:** chatrné zlodějské náčiní, lahvička s elixírem pro růst vlasů, váček s kočičím zlatem, falešné stánkařské povolení

Tento podřadný tvor z rodu trpaslíků je špínou rodiny dobrého řemesla. Dolmik se nikdy nehodil pro poctivou práci a sám odjakživa poctivostí opovrhoval. Je přesvědčen, že je jeho osudem najít si cestu k cizím penězům pomocí důmyslných úskoků, lákavých nabídek, podvrhů, nebo drobných krádeží. Sám takové praktiky nevidí jako podlost, nýbrž ukázkou jeho důvtipu. Například prodával směs piva a koňské moči jako elixír pro růst vlasů. Novým obchodníkům vystavoval povolení k rozložení stánku tam, kde nebylo potřeba. Vybíral peníze od jiných podvodníků za to, že je neudá, a pak přebíral jejich vlastní triky. V nouzi

si vystačil i s pouhým vybíráním kapes spicím opilcům před zavíračkou, které pomáhal hostinským vyprovázet ven.

**Interakce 1:** Dolmik sedí v cele za prodej cinknutých kostek. Brzy se má však dostat na svobodu. Pokud mají být postavy puštěny ve stejný den, nebo jen vězením prochází, pokusí se je Dolmik získat na svou stranu. Jistý pekař, kterému prodal pytle se směsí mouky a písku, se mu chce pomstít, jakmile bude propuštěn. Ze strachu z pekařovy odplaty chce postavy přesvědčit, aby ho po propuštění ochránily, nebo pekaře zastrašily.

**Interakce 2:** Protože pod lampou bývá největší tma, přichází si Dolmik do vězení vydělat coby výpomoc strážným. Kontroluje zámky, pomáhá s tříděním a zápisem zabaveného majetku, nebo získává nějaké dodatečné informace od vězňů. Toto místo získal díky udání několika podvodníků, čímž se vetřel do přízně vězeňské správy. Dolmikovi však nejde jen o protekci. Občas příhodně opomene zapsat něco z majetku vězňů, za poplatek pašuje do cel jídlo na přilepšenou, domlouvá nová spojení, nebo naopak dohlíží, aby jeho konkurence ve světě podvodů dopadla co nejhůře.

## 2 – Plesnivec Mertyn



**Rasa:** člověk

**Vybavení:** špinavý kapesník, naoštěná lžice, amulet vyrobený z chleba pro štěstí

Nemluvný vězeň je tu zavřený déle než kdokoliv jiný. Ostatní si o Mertynovi špitají, že je snad stejně starý jako samotný žalář. Šlachovitý hubený muž má zacuchané špinavé šedivé vlasy a nosí roztrhané oblečení se skrytou kapsou. Jiných vězňů se straní, ale neznamená to, že by nevěděl, co se ve vězení děje. Mertyn totiž hodně ví a hodně poslouchá. Nikdo ho ale nikdy neslyšel promluvit, o svůj jazyk totiž přišel před dávnými lety, aby snad nevyzradil panovníkovo tajemství nebo plány nepříteli. Opravdový důvod, ať už byl jakýkoliv, ví jen on a zaprášený a zapomenutý svitek s jeho spisem. Jediný zvuk, který ostatním vězňům nahání mráz po zádech, je jeho

chraplavý a sípavý hysterický smích. Chytrý muž dokáže přesvědčivě hrát zapomnětlivého, senilního a slabého, aby zmátl jak strážce, tak jiné vězně. Starého samotáře trápí plíseň, která se mu rozrůstá po těle a velice ho svědí. Kvůli ní si vysloužil od spoluvězňů přezdívku Plesnivec. Posměšky si na první pohled nechá Mertyn líbit, ale ve vhodný okamžik a beze svědků dokáže vynaložit překvapivou sílu i hbitost k tomu, aby se pomstil – a neváhá přitom i zabít. Přesto, že jeho život nemá valné vyhlídky, je jeho srdce v jádru dobré, ale odhalí to jen málokomu.

**Interakce 1:** Za darovanou polévku nebo ukradenou kůrku chleba navíc dokáže Mertyn uhlíkem z pochodně napsat dobrodruhům pohyb dozorců ve vězení nebo je varovat před strážemi svým jedinečným chechtáním.

**Interakce 2:** Plesnivec Mertyn si vyhlídne nejslabšího dobrodruha nebo nevinnou dobrodružku a od té chvíle osobu všemožně chrání – hlídá ji ve spánku, upozorní ji včas na nebezpečí a možná jí vyrobí i další chlebový amulet pro štěstí. Svým chováním totiž Mertynovi připomíná odloučeného sourozence nebo dávnou lásku.

### 3 – Matheas „Kudla“ Birhaum



**Rasa:** člověk

**Vybavení:** *dobře upravené vězeňské oblečení, rozepsaný dopis pro manželku (ve skutečnosti šifra s rozkazy pro jeho lidi venku), žabikuch, skládací šachovnice s figurkami*

Matheas je muž staršího věku, malé výšky a hubené šlachovité postavy. Na to, že je zavřený ve vězení, vypadá poměrně upraveně. Jeho šedé vlasy jsou vždy dobře učesané a jeho knír stejné barvy je perfektně zastřižený. Je to perfekcionista lpící na detailech a jeho zjev to dokazuje. Dokonce i jeho cela je čistá a místo obyčejné slámy nebo pryčny na spaní má reálnou postel, knihovničku a několik dalších věcí pro osobní pohodlí. Je to totiž vůdce jedné z největších frakcí podsvětí, a ač byl ze svých zločinů usvědčen a zavřen do konce života, rozhodl se si svůj pobyt co nejvíc zpříjemnit.

Očividně má obrovský vliv jak venku, tak ve vězení, kde je za dobře i se správcem. Zalíbit se mu je v zájmu spousty dalších lidí, protože svým přátelům život zpříjemňuje, zatímco jeho nepřátelé uvnitř i venku mají tendenci bez vysvětlení mizet, aby pak byli nalezeni mrtví za různých okolností. Ve vězení je pochopitelně i s několika svými lidmi, kteří ho chrání. Mluví rozvážně a potichu a ke všem je férový. Samotná jeho přítomnost vyzařuje autoritu a dbá na to, aby byl v jeho vězení pořádek.

**Interakce 1:** Kudla si k sobě nechá postavy zavolat, protože od nich potřebuje laskavost. Nějaký parchant udělal tu chybu, že si ho znepřátelil, ale pan Matheas na něj nemůže poslat svoje lidi, a tak musí zaměstnat někoho z vnějšku. Jednoduše jim řekne, že se ho mají zbavit.

**Interakce 2:** Hráči se připletou do potyčky s dvěma vězni v jejich volném čase, hádka přeroste ve rvačku a dojde na nože. V tu chvíli vstoupí do konfliktu Matheasovi lidi a sám pan Birhaum konflikt uklidní, oběma stranám rázně domluví a dá najevo, že od nich očekává naprostou poslušnost ve svém vězení.

## 4 – Arcimistr Morribald ze Stínopole



**Rasa:** gnóm

**Vybavení:** *potrhaná tunika, ostrý kamínek*

Tento prastarý, zarostlý gnóm v potrhané tunice působí jako bezvýznamný šílenec. Neustále mumlá nerosozumitelné věty a čmárá po zdech tajemné symboly připomínající dávno zapomenutý jazyk. Ve skutečnosti je mocným arcimágem. Při jednom z nebezpečných experimentů nešťastnou náhodou poškodil cizí majetek a způsobil výbuch, při němž přišel o paměť. Městská rada ztratila trpělivost a uvrhla jej do žaláře, dokud nebude jasné, jak s ním dále naložit. Bez magických pomůcek a vzpomínek působí zdánlivě neškodně, ale občas se u něj objeví záblesky minulosti – záchvaty zuřivosti, prázdný výraz či nemotorné gestikulace připomínající magická znamení. Morribald se podvědomě

snaží z vězení uprchnout tím, že samovolně vytváří magický portál. Gnóm je sice hluboko ponořen do svých zmatených myšlenek, ale i tak vnímá, co se kolem něj děje.

**Interakce 1:** Pokud se strážní pokusí Morribalda či postavy v cele nějak ohrožit, gnóm zareaguje instinktivně. Stráž je magicky odhozena, zmatena nebo krátce uvězněna stíny. Morribald si následně sedne do kouta a začne se třást, zatímco je zcela vyčerpaný a nedokáže si vysvětlit, co se právě stalo.

**Interakce 2:** Když hráčské postavy nedokážou rozluštit význam Morribaldova mumlání ani tajemných znaků, prozáří jedné noci celu fialové světlo formující kruh připomínající portál. Gnóm je pryč a po chvíli začne mizet i portál samotný. Pokud se postavy rozhodnou do něj vstoupit, spatří nespočetné reality a místa, která se jim mihotají před očima. Portál však začne být nestabilní. Nech si postavy hodit k20, abys určil jejich konečný cíl:

1–5: vedlejší cela

6–10: stůl na právě probíhajícím banquetu jednoho z radních

11–15: bezpečné místo mimo vězení

16–20: arcimágovo útočiště

## 5 – Brunga Čajlístek



**Rasa:** půlork

**Vybavení:** uniforma městské stráže, dobře udržovaná drátěná zbroj, obušek se stopami zaschlé krve, lahev kořalky

Sotva dospělý půlork v zašpiněné a potrhané uniformě strážného. Mladý Brunga měl před třemi dny službu ve vězení. Když roznášel jídlo, jeden z vězňů ho očaroval, uprchl a Brungu v cele zamkl. Kapitán stráží si myslí, že se Brunga nechal napálit a rozhodl se ho nechat v cele, dokud si do hlavy nenatluče trochu rozumu. Teď tedy čeká, až ho někdo pustí, a v pravidelných intervalech buší hlavou do stěny, protože vzal kapitánovo nadávání doslovně.

**Interakce 1:** Brunga má starost o svou adoptivní maminku, starou půlčici Vítku, protože jim mají dovézt fůru dřeva, kterou teď nemá kdo složit.

Brunga bude propuštěn po deseti dnech. Plánuje-li družina útěk, Brunga se jim ho pokusí rozmluvit. Pokud neuspěje, pokusí se jim nenásilně zabránit. Bojí se, že další uprchlí vězni mohou prodloužit jeho trest. Dostanou-li se postavy z vězení dříve než Brunga, mohou najít malý domek kousek od náměstí, před kterým je velká halda dřeva. Na vrcholku haldy sedí stará půlčice, v ruce drží pantofli a bojovně s ní mává na souseda, který ji pozoruje ze zápraží vedlejšího domu. Pokud pomohou dřevo odnést a nařezat, mohou přespát v Brungově pokoji a dostanou na cestu deset sušenek. Jedna sušenka nasytí postavu na den a má slabé léčivé vlastnosti.

**Interakce 2:** Velitel věznice pokárá Brungu, že se nestará o svou uniformu, která je pobytem ve vězení zašpiněná a potrhaná. Brunga se snaží získat od postav pomoc s opravou a čištěním. Přestože je velmi odhodlaný si uniformu opravit, není ochoten pomáhat družině s útekem. Pokud mu postavy pomohou, je propuštěn dříve a vrací se do služby. Dobrodruhům donese jako výraz díků balíček půlčického dýmkového koření, nebo jiné drobné předměty a pochutiny, které jim podle něj nemohou dopomoci k útěku.

## 6 – Elathra Velarys



**Rasa:** *elf*

**Vybavení:** *zelené šaty, lahvička s jedem, obvaz, zdobená spona do vlasů*

Elathra Velarys je štíhlá elfka s bleudou pletí a temně zelenýma očima, které působí znaveně. Dlouhé stříbrné vlasy nosí pečlivě spletené, a i v cele si zachovává důstojnost a čistotu. Mluví tiše, zdvořile a s nádechem melancholie, jako by byla jen obětí nešťastných okolností. Ve skutečnosti je chladně vypočítavá, krutá a hluboce egocentrická – zlo v ní není výbušné, ale trpělivé. Poslední část svého dlouhověkého života strávila zdokonalováním okultních praktik, původně kvůli nevyřešené historii svého rodu, později pouze s touhou po ovládnutí temných a zakázaných vědění. Je ve vězení za podíl na rituálu, který způsobil smrt několika nevinných lidí. Díky ochraně vlivných známých z městské

elity a známostem v magických kruzích čeká dlouhou dobu na rozsudek. Elathra věří, že se jí díky těmto kontaktům podaří nakonec uniknout trestu a pokračovat ve svém okultním sebezdokonalování. Nepřipouští si, že by konala morálně špatně, ačkoli si uvědomuje, že její konání nebude v širší společnosti pochopeno. Proto se snaží zapřít svoji účast na rituálu za každou cenu.

**Interakce 1:** Elathra se pokusí přesvědčit dobrodruhy, aby propašovali dopis z vězení k jejímu známému. Doufá, že jej psaním přesvědčí, aby přemluvil, zastrašil nebo zmanipuloval vězeňského důstojníka a Elathra mohla být propuštěna na svobodu. Za tuto službičku dobrodruhy může elfka naučit vyčarovat jedno nebo dvě zajímavá kouzla.

**Interakce 2:** Elathra družině nabídne informaci o tajném průchodu do podzemí města, kde se skrývá nebezpečný kult. Tvrdí, že tuto znalost získala náhodou, ale ve skutečnosti chce, aby se hrdinové zbavili potenciálních svědků onoho rituálu, za který je zatčena.

## 7 – Nicandra Fineletra



**Rasa:** peklorožená

**Vybavení:** šperky vysoké hodnoty, travičský prsten se silným jedem

Do vězení přivedou rudou, rohatou ženu, oblečenou ve velmi exotickém stylu. Vzpouzí se, lámanou obecnou řeč střídají nadávky v cizím jazyce a strážní s ní mají co dělat. Do cely ji vhodí i s pouty na ruku. Nicandra je mladá obchodnice na své první samostatné výpravě, která městem jenom projížděla. Bohužel pro ni se rozhodla si přilepšit a prodat část zboží na probíhajícím trhu. Neznalá místních zvyků zfackovala městského radního, jenž připnul své ženě náhrdelník, který vystavovala. V její zemi se šperky pouze přikládají, protože věří, že se zapnutím s nositelem propojí a následně odmítají být nošeny jinými, padají a rozbíjí se.

**Interakce 1:** Nicandra se otráveně snaží zbavit okovů. Po chvíli to vzdá a požádá o pomoc postavy. Pokud se jim podaří ji okovů zbavit, okamžitě vytáhne ze skrytých kapes svého hávu velký rubín. Je to přijímač lokačního kouzla. Nicandra začne láteřit, protože oba její vozy jsou nyní v pohybu, a na konec se zastaví ve dvoře honosného domu se znakem zlomeného slunce – erbovním znamením zfackovaného radního. Pokud se postavy mají v dohledné době z vězení dostat, je ochotná se domluvit na oboustranně výhodném “vyzvednutí” zabaveného zboží.

**Interakce 2:** Nicandra se neobává, že by ve vězení zůstala dlouho. Velitel stráží jejich karavany, Zagran, má pro podobné případy slušnou sumu zlata, kterou má použít k jejímu vyplacení. Druhý den je však do vězení přiveden i on. Zagran neměl v plánu Nicandru vyplácet, rozhodl se peníze prohýřit a byl zatčen za rvačku v opilosti. Nicandra zradu nese velmi špatně a pokusí se v rozhořčení postavy přesvědčit, aby zrádce zabili. Nabídne jim travičský prsten, který si poté mohou ponechat jako platbu.

## 8 – Mislav “Hibaj” Květohlávek



**Rasa:** půlčík

**Vybavení:** vězeňské hadry, šperhák, zlatý snubní prsten s rytinou iniciálů milenců

Půlčík staršího věku s kulatou, dob-  
ráckou tváří a kudrnatými vlasy pro-  
tkanými bílými prameny. Na první po-  
hled působí jako přátelský dědeček,  
který by se raději věnoval zahradni-  
čení a pečení koláčů než pobytu ve vě-  
zení. Ve skutečnosti jde o jednoho  
z nejproslulejších chmatáků a zlodějů  
ve městě. Každý, kdo má vazby na pod-  
světí, nejspíš slyšel historky o Hibajovi,  
který vám vybere měšec, a ještě vám  
v kapse přepočítá mince, nebo o tre-  
zoru, který vykradl, aniž by se jeho  
dveře odemkly. Za svou pověst vděčí  
nejen mimořádnému umu, ale i pože-  
hnutí božského patrona zlodějů a ma-  
gického řetízku, jenž mu umožňoval  
měnit se v oblak kouře a přecházet

mezi stíny. O ten však při poslední lou-  
peži přišel, když padl do léčky mága.  
Ve vězení může družině posloužit jako  
schopný učitel či cenný spojenec vý-  
měnou za služby nebo cennosti.

**Interakce 1:** Pokud družina ve vě-  
zení působí bezradně, Mislav si k ní  
bez pozvání přisedne, představí se  
a stručně vysvětlí, jak to zde chodí –  
komu se vyhýbat a koho se vyplatí  
znát. Po celou dobu působí mile a ne-  
škodně a občas se někoho letmo do-  
tkne při zdůraznění svých slov. Než  
odejde, pronese: „První lekce je  
zdarma. Tady se věci neztrácí... jen  
mění majitele.“ Krátce nato hráči zjistí,  
že jednomu z nich zmizel drobný  
předmět, zatímco jiný má v kapse  
něco, co mu nepatří.

**Interakce 2:** Pokud se družina pro-  
káže jako důvěryhodná, Mislav je po-  
žádá, aby pro něj získali řetízek, jehož  
polohu se mu povedlo vyhledat po-  
mocí uplacení strážných a vlastního  
průzkumu. Postavám bude tvrdit,  
že se jedná o dárek od jeho mrtvé  
vnučky, a nabídne za něj několik od-  
měn v podobě pomoci nebo vězeň-  
ského zboží. Když mu hráči řetízek do-  
nesou, několikrát si ho protočí v ruce  
a v tu chvíli se promění v oblak kouře,  
který vyletí nejbližším oknem ven.  
Svůj dluh nesplatí, pokud si o něj hráči  
vyloženě okamžitě neřeknou.

## 9 – Grut



**Rasa:** půlork

**Vybavení:** vězeňské hadry, “dary” od ostatních vězňů v podobě jejich osobního majetku, talisman z dračího zubu, omamné látky proti bolesti

Přes dva metry vysoká, potetovaná hora svalů, kterou je Grut, je šéfem místního půlorkého gangu. Grut jako takový je z nich nejsilnější a jeho svalnaté tělo je pomalované tapisérií tetování a jizev. Jeho obličej vzbuzuje strach nebo znechucení, jelikož mu chybí půlka nosu, jedno oko a má rozseklou spodní čelist, což mu dělá problémy s řečí. Když na vás ale mluví, je radno poslouchat a ani nenaznačit, že byste mu nerozuměli, jelikož zbytečné otázky ho jen více naštvou. On i jeho gang jsou banda surových násilníků, kteří nejdou daleko k ráně a neštítí se ani vraždy. Oportunisticky těží z nepozornosti stráží a pravidelně

šikanují a okrádají slabší vězně. Kdo koliv, kdo se ocitne v jejich rajónu a má tu smůlu, že není půlork, by se měl mít na pozoru a nikdy nechodit sám. Většina členů Grutova gangu je ozbrojena, kromě samotného Gruta, který se vyžívá v umlácování vězňů holýma rukama.

**Interakce 1:** Krátce poté, co se družina dostane do vězení, dojde v nestřežené chvíli na “výběr daní” od Gruta a jeho party. Od nováčků ze začátku požadují jejich přiděl jídla, a pokud by to vypadalo, že některý z členů družiny u sebe má něco cenného, budou je chtít půlorkové prohledat a přidat k tomu několik kopanců a ran pěstmi. Družina se jim může postavit, porazit je nebo jen vydržet dostatečně dlouho na to, aby dorazili dozorcí, kteří rvačku rozeženou.

**Interakce 2:** Grut v doprovodu dvou svých kámošů konfrontuje družinu a nabídne jim svým svérázným způsobem, který nepřipouští odmítnutí, práci. Několik členů jiného gangu napadlo a zabilo dva jeho chlapy a on se jim chce pomstít. Bude po družině chtít, aby nalákali dva členy znepráteného gangu do odlehlé části věznice, kde si na ně Grut se svými hochy počká a provedou svou odplatu. Za dobře odvedenou práci budou hráči alespoň týden osvobozeni od “daní”.

## 10 – Macecha Agnes



**Rasa:** člověk

**Vybavení:** vězeňské hadry, umaštěná zástěra, mast na bradavice, velká vařečka

Každá věznice má někoho, kdo je schopný sehnat všechno. V tomhle vězení je to Macecha Agnes, korpulentní žena středního věku s mastnými popelavými vlasy ve špinavém drdolu a bradavicí na špičatém nose. Na svobodě šéfovala gangu pašeráků a svoje kontakty si přenesla i do vězení. Podílí se na udržování pořádku ve vězení neoficiálním způsobem, dává rady, stará se o slabší kusy a spravuje vězeňskou kuchyni. Díky svojí nápomocné nátuře má dobré vztahy i s dozorcí, z nichž několik pro ni pracuje. Když v base něco potřebujete, jdete k Agnes a doufejte, že na vás není nakrknutá.

**Interakce 1:** Jeden z pracovníků v kuchyni vytrousí při pašování balíček s klobásami. Postavy si toho všimnou a je na nich, co s tím udělají. Agnes po balíčku začne pátrat a družina tak dostane příležitost si u ní navrácením zboží vylepšit reputaci. Pokud balíček využijí pro vlastní účely, hrozí, že Agnes otráví jejich jídlo, nebo jim do něj alespoň přidá projímadlo.

**Interakce 2:** Z kuchyně se ozve povyk a Agnes s řevem a máváním vařečky vyžene jednoho z vězňů, který se tam pokoušel proplížit a něco ukrást. Agnes požádá postavy, aby mu dali trochu víc za vyučenou, protože když odcházel, tak si odplívl a vynadal jí do ježibab.

Autoři:

Jaroslav „Jamal“ Malinkovič

Michal „Uraghan“ Urban

Vít „Rikodrian“ Kuťák

Vladimír „Lacrot“ Sattran

10 zajímavých postav – Vězení  
2026 CC-BY

Najdete nás na:





## Ocitáte se často na jedné nebo druhé straně mříží?

*Do vězení se může dostat kdokoli – od obyčejných podvodníků až po mocného arcimága. Postavy, které najdete za mřížemi tohoto sborníku, obohatí pobyt ve vězení a přinesou několik úkolů pro chvíle strávené uvnitř i mimo něj.*



Tento sborník slouží jako pomocný materiál pro vypravěče stolních her na hrdiny. Obsahuje 10 tematických postav a interakce, jakými je možné je zapojit do příběhu.