

Noc goblinů



AUTOŘI

Na motivy dobrodružství Matta Colvilla prezentovaného ve videosérii „Vaše první hra“ a diskuze, která z tohoto příběhu vzešla na serveru d20.cz.

Sepsali: sirien, Maelik, Naoki

Ilustrace zpracovali: Maelik, Shari

Od chyb gramatických i stylistických očistili: LokiB, Pan Bača

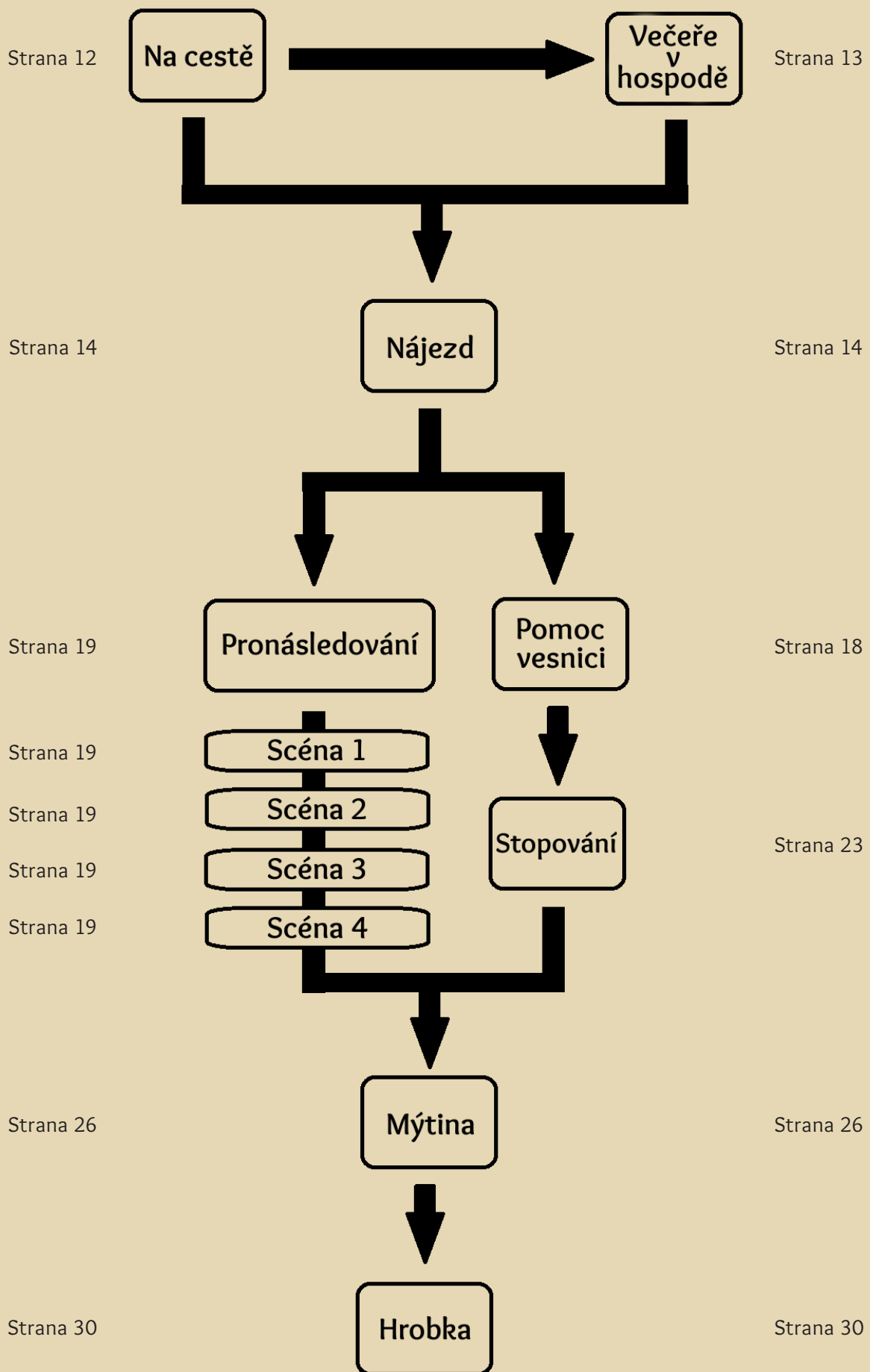
Vysázeli: Maelik, Pan Bača



D20 V KOSTCE

LP 2020

SCHÉMA PŘÍBĚHU



PÁR SLOV ÚVODEM

ORGANIZAČNÍ POZNÁMKY

Příběh, který se nachází na následujících stránkách, je stavěný jako úvodní ukázkové dobrodružství pro D&D 5e. Naším cílem je, aby zde začínající Pán jeskyně (dále jen PJ) našel potřebnou oporu pro odvyprávění příběhu, bez ohledu na to, jak se hra bude vyvíjet.

Kromě samotného příběhu a rad k odehrávání děje se tu tak čas od času objeví různé rámečky.

POJMY A ZKRATKY

Žlutý rámeček obsahuje návrh popisu scény. Není nutné, dokonce ani doporučované, číst ho slovo od slova, nicméně informace v něm obsažené by měly zaznít.

Zelené rámečky obsahují vysvětlení, tipy pro vedení hry a upozornění na klíčové pojmy a myšlenky.

Dobrodružství na dalších stránkách pracuje s terminologií D&D 5e podle verze 1.60 překladu *Příručky hráče* zpracovaného týmem d20.cz.

Pro jistotu zde uvádíme ještě některé konvence, které nemusejí být nutně všeobecně zažité:

Postavy. V textu takto zkracujeme sousloví „postavy hráčů“, a jedná se tedy o označení protagonistů – a snad i hrdinů – příběhu.

Cizí postavy (CP). Tento termín označuje všechny ostatní osoby a bytosti v ději, od hospodského po draka terorizujícího královský palác. Cizí postavy jsou pod správou PJe a jejich chování je dáno příběhem a PJovou vůlí.

SO. Stupeň obtížnosti, čili číslo, které musejí hráči svým hodem dorovnat nebo přehodit, aby jejich postava v dané činnosti uspěla.

VEDENÍ PŘÍBĚHU

HRÁČI HRAJÍ HRDINY

Během hraní příběhu pamatuj, že postavy sice nejsou nijak zvlášť mocné a zápletky vypadá zpočátku jako tradiční “vesnické” dobrodružství, přesto hrajete D&D a příběh by měl pro hráčské postavy vyznívat hrdinsky a epicky. Možná nejsou nejmocnějšími hrdiny světa, ale v kraji, kde se příběh odehrává, nikdo schopnější není a postavy jsou tak skutečně jedinou nadějí na odvrácení zla, které goblini touží přivolat.

BOJ JE NEBEZPEČNÝ

Různí hráči a různé herní skupiny hrají RPG odlišně. Jednou z odlišností důležitých pro tento příběh je spor o podobu a nebezpečnost bojů. V zásadě existují dva přístupy; tzv. „Boj jako sport“ a „Boj jako válka“.

V rámci prvního přístupu jde hlavně o to, aby byl boj zábavný, fér a nějakým způsobem i takticky zajímavý. Druhý přístup se drží toho, že boj není nikdy fér a protivníci jdou postavám po krku. Mají-li mít postavy šanci na vítězství, musejí si své boje vybírat, připravovat se na ně, využít každou výhodu, kterou mají k dispozici, a ideálně najít způsob, jak odpor rozdrtit dříve, než se protivníci zmůžou na protiútok.

Toto dobrodružství se drží druhého přístupu. Jsou tu léčky, pasti, nebezpečné situace i prostá početní převaha, a pokud se postavy pokusí „projít čelně silou“, tak nejspíš selžou. Klíčem k úspěchu jsou nápady hráčů, jak se střetům vyhnout, popřípadě jak využít to, co mají k dispozici, k získání převahy a obrácení situace ve svůj prospěch.

Netřeba dodávat, že je dobré si o tom s hráči před hrou krátce promluvit, abyste měli všichni stejnou představu o tom, jakým stylem chcete hrát a co můžete od různých situací očekávat.

Tento příběh je psán s představou, že jej bude hrát 4-5členná skupina relativně vyvážených postav (tj. takových, které zapadají do “běžných” archetypů a které pokrývají většinu “spektra” od válečníků přes léčitele až po magiky). Pokud máš ve své skupině postav méně (nebo více), popř. pokud si tví hráči vytvořili nestandardní postavy (partu pouze barbarů či pouze kouzelníků, hobitů bojovníky atp.), tak možná budeš chtít trochu upravit počty goblinů v příběhu (a tím i v jednotlivých scénách). Samozřejmě, pokud máš zkušené hráče, kteří si vytvořili podobně extravagantní skupinu záměrně a touží lehnout si tak, jak si ustlali, nic měnit nemusíš a možná bys ani neměl.

ZÁPLETKA

Goblini unesli kovářovu dceru a chtějí ji obětovat v rituálu, který by znesvětil posvátnou hrobku. Úspěch celé akce zaprvé přinese goblinímu šamanovi značnou přízeň temného patrona, zadruhé dojde k výraznému posílení onoho patrona a zatřetí bude na celý místní kraj uvržena kletba.

Hráči samozřejmě zpočátku celý problém nevidí – příběh na začátku vypadá “jen” jako snaha o záchranu dívky a možná jako “trestná výprava”. V průběhu hry by (nárazové či postupné) odhalení celého rozsahu problému mělo ideálně posloužit ke zvýšení sázek a napětí, a tím i k přidání dodatečné “epičnosti” konání hráčských postav.

Ač je zmíněná zápletková postavená tak, aby nezáleželo na tom, zda jsou postavy místní, nebo ne, je dobré, aby postavy měly k jednání osobní motivaci. Lze například vycházet z:

- ⊕ Ideálů postavy (např. některá z postav je rytířem a je vázána přísahou svého řádu, která velí pomáhat slabým)
- ⊕ Přesvědčení, popřípadě z rasy a povolání (např. některá z postav je stoupencem boha (či jiné síly), kterému se hnuší gobliní patron)
- ⊕ Pozadí postavy (např. některá z postav z kraje pochází a zná se osobně s některým z aktérů)

CO KDYŽ HRÁČI ZÁPLETKU ODMÍTNOU?

I když jste se sešli s přáteli, abyste si zahráli RPGčko, a je zjevné, že tohle je ten příběh, který sis pro ostatní připravil, a i když je zápletková postavená tak, aby postavy vtáhla do děje, může se, teoreticky, stát, že ji hráči odmítnou a nebudou ji chtít řešit. Nemusíš se děsit, s největší pravděpodobností se to nestane. Nicméně, pro klid tvé duše – co dělat, pokud by k tomu došlo?

Zaprvé se zeptej hráčů, proč se příběhu nechtějí věnovat. Důvod může být – zejména u fantasy/D & D začátečníků – vcelku triviální. Třeba jen hráči z tvého podání úplně nepochopili, co se od nich čeká. Nebo po úvodní scéně získají dojem, že na takovou výpravu jejich postavy nemají. Nebo nabudou přesvědčení, že jejich role je spíš v sehnání a přivolání nějaké “instituční” pomoci (šlechty, armády atp.). V takovém případě si s nimi prostě ujasni, o čem D & D jako epická fantasy je a že v daném světě žádná lepší pomoc než jejich postavy (minimálně v reálném dosahu) není. Nejspíš pomůže, když vaši hru přirovnáš k fantasy (popř. obecně akčním či dobrodružným) filmům/knihám a jejich hrdinům – ti se přece z kraje příběhu také nezaleknou!

Pokud (někteří) hráči příběh odmítnou, protože “by to jejich postavu nezaujalo”, je na řadě otázka, zda jste si dostatečně ujasnili, jakou hru vlastně jdete hrát – a zda si hráč pro takovou hru udělal vhodnou postavu. Zkus se zeptat, co by jeho postavu přimělo se o věc zajímat, a pokud to půjde, zkus to do hry vložit nebo to přislíbit (např. pokud je postava hrabivá a má dojem, že vesničané nemohou mít dost zlata, aby to stálo za riziko, které vnímá, nadhod', že za takovouhle partu goblinů půjde určitě získat další odměnu třeba později od místní šlechty atp.). Můžeš také zkusit nadhodit, že by hráč mohl pojmout svou postavu trochu jinak, aby více zapadala do skupiny a do příběhů, které chcete společně hrát.

Snaž se, aby se hráči v danou chvíli soustředili jen na tuto konkrétní zápletku a herní sezení a hledej cestu, jak postavy zapojit – o obecném pojetí hry a přístupu k ní si případně promluvte až později po hře. Ideálně otevři diskusi o tom, jaký styl, žánr a příběhový obsah hráči od hry očekávají, a jak se svými postavami jednotlivě i skupinově vyjdou vstříc tomu, abyste takový mohli při hře společně vytvářet.

JE TO VAŠE HRA

Napříč příběhem jsou rozesety scény s příležitostmi k používání různých mechanik a s popisem toho, jak k těmto mechanikám přistoupit. Pokud se rozhodneš, že některou z těchto mechanik použít nechceš, popř. že chceš něco odehrát jinak, tak to není problém – příběh se tím určitě nezboří.

Zrovna tak se neboj upravovat si jména postav a míst, jídelníček v hospodě, klevety o vrchnosti, nebo jakoukoliv jinou součást zasazení příběhu. Nic hrozného se nestane.

STRUKTURA PŘÍBĚHU

Struktura příběhu je nastíněna na schématu na straně 3.

Hra začíná seznámením postav a krátkou příležitostí k jejich hraní v rámci jedné či více scén.

Vlastní děj začíná nájездem na vesnici, který vyvrcholí únosem kovářovy dcery. Následuje volba, zda pronásledovat gobliny rovnou, nebo se nejdříve ujistit, že vesnice je již v bezpečí, a případně pomoci napravit škody způsobené nájездem.

Nehledě na to, v jakou dobu se postavy hráčů pustí po stopě goblinů, narazí na jejich tuhý odpor, a nakonec se dostanou do svatyně, kde překazí probíhající rituál a, v ideálním případě, i zachrání unesenou dívku.

Celé dobrodružství komplikují dva faktory. Prvním je omezený čas. Pokud postavy hráčů gobliního šamana nezastaví do 36 hodin od únosu dívky, nejenže ji nezachrání, ale temné síly ovládnou celý kraj.

Druhým komplikujícím faktorem je počasí. Zvečera mrholí, nad ránem přijde bouře, aby se pak na půl dne rozjasnilo, než se obloha zase zatáhne a začne liják, který nepřestane dříve než třetí den večer.

O POČÍTÁNÍ ČASU OBECNĚ

Používání tzv. “dramatického” (neurčitého, rámcového) času zajišťuje, že příběh bude fungovat co do návaznosti a gradace. Snáz ukočírúješ, aby postavy někam nepřiběhly zbytečně brzo (do situace bez jakýchkoli zajímavých problémů), nebo naopak, aby nešťastným zdržením či zabloudnutím totálně neprošvihly všechno důležité dění.

Spousta her používá dramatický čas přímo v pravidlech (čas měří na “scény”, “kapitoly” a tak podobně). D & D takovou hrou není. D & D naopak z tradice tíhne ke kolům, které mají trvání ve vteřinách, k minutám, hodinám atp. Současná 5. edice udělala krok k dramatickému počítání času, když zavedla jeho dělení “mezi odpočinky”. My jsme tady s naší časovou osou zašli ještě o krok dál. V zásadě je na tobě, jak budeš ve svých hrách k problematice měření času přistupovat, jen je dobré tušit, o co jde.

NOSNÁ TÉMATA PŘÍBĚHU

Níže jsou uvedena “nosná témata” příběhu, tedy to, o co v něm jde. Jsou zformulována do “příběhových otázek” – otázek, které se během hry budete snažit svým hraním zodpovědět:

⊕ Pomohou postavy odrazit gobliní nájезд?

- Jak moc v tom budou úspěšné?
- Co se stane s kovářem?

⊕ Stihnou postavy překazit rituál?

- Pokud ano, zvládnou zachránit kovářovu dceru?
- Pokud ne, zvládnou alespoň porazit gobliny a jejich šamana?

První hlavní otázka definuje děj prvního aktu, druhá pak děj druhého a třetího aktu.

Všimni si, že připravený děj hry (jednotlivé scény) je kolem těchto otázek vystavěný – pokud si nebudeš jistý, co by se mělo ve hře dít, nebo pokud se v průběhu hry dostanete do “nepopsaných míst” a nebudeš si jistý, jak se vrátit zpět, přihlídní k těmto otázkám a směřuj hru k jejich zodpovězení.

Už teď stojí za upozornění, že příběh je kolem otázek stavěný záměrně tak, aby je bylo možné zodpovědět negativně a hra přitom mohla dál pokračovat.

To ti umožní držet ve hře skutečné sázky s možností opravdové prohry.

ČASOVÁ OSA

Počítat děj hry v minutách by bylo dost náročné a ne moc zábavné (nicméně pokud chceš, nikdo ti v tom bránit nebude).

Čas ale v příběhu důležitý je a potřebujeme nějaký způsob počítání toho, jak moc se postavy různými činnostmi zdrží. Za tímto účelem si ho rozdělíme do úseků, které jsou (z větší části) podobně dlouhé a které odpovídají dramatickému plynutí příběhu:

Základní časová osa vypadá následovně:

1. Během nájězdu na vesnici a těsně po něm
2. V průběhu noci (před bouří)
3. Ráno (od začátku bouře do pár hodin po úsvitu)
4. Během dopoledne (pár hodin jasného počasí)
5. Brzy odpoledne
6. V podvečer
7. Po setmění (po začátku rituálu gobliního šamana)
8. Po “půlnoci” (po začátku obětní části rituálu gobliního šamana)
9. V hodině vlka (když dívka zemře, tj. někdy hodně plus minus kolem 3. ráno)
10. Nad ránem (po dokončení rituálu gobliního šamana)

ZASAZENÍ PŘÍBĚHU

Kovaříkov se nachází v kraji, který je poněkud stranou světového dění, nicméně do skutečné divočiny má stále daleko. Je to kraj lesnatý a kopcovitý, s políčky rozestými kdekoliv, kde to je jenom trochu možné, a pasoucími se stády ovcí a koz tam, kde se daří jen trávě. K polím a ovcím samozřejmě patří statky a vesnice s jejich obyvateli.

Obyvatelstvo kraje je tvořeno zhruba stejným dílem lidmi a hobity. Ve městě, z něhož místní šlechta vládne, se dá narazit i na zástupce jiných ras. Je to klidný kraj s výjimečně rozumnou vrchností.

V poslední době se však v kraji – zejména v jeho odlehlejších částech – rozmáhají drobné případy banditismu a dokonce byli viděni i zástupci skřetího rodu. Vrchnost tomu moc nevěří, ale pro uklidnění lidu byla vypsána odměna za skřetí hlavu. Kraj je ale obecně stále poměrně poklidný a většina zpráv o nebezpečích pochází přinejlepším z druhé ruky.

KOVAŘÍKOV

Kovaříkov je technicky vzato vesnice, prakticky je to ale největší sídlo v okolí a neoficiální správní středisko této oblasti.

Kovaříkovu vévodí kamenný chrám na návsi, dost velký nejen pro potřeby obyvatel samotné vesnice, ale i pro případné příchozí z okolních vesnic a usedlostí.

Hned vedle chrámu stojí rozměrná budova hostince U Zelené žabky, která současně tvoří podstatnou část statku, patřícího nejbohatšímu ze zdejších obyvatel. Hostinec však provozuje jeho manželka.

Přízemí budovy hostince má bytelné kamenné zdi, patro je pak z konstrukčních i cenových důvodů dřevěné. Střecha hostince je z pálených tašek. Lokál je dost rozměrný na to, aby se v něm mohly konat tancovačky, za předpokladu, že se stoly přisunou ke stěnám.

Kovaříkov má též vlastní mlýn, který jen podtrhuje jeho význam pro okolí.

Tradiční součástí Kovaříkova je, jak bývá zvykem, i kovářna. Vypráví se, že první tu stála kovářna, a až později kolem ní vyrostla vesnice. Tedy kolem ní... spíše poblíž, neboť jakkoliv je kovář užitečný soused, jeho řemeslo je poměrně hlučné, nemluvě o riziku požáru, které s sebou blízkost kovářny vždy nese.

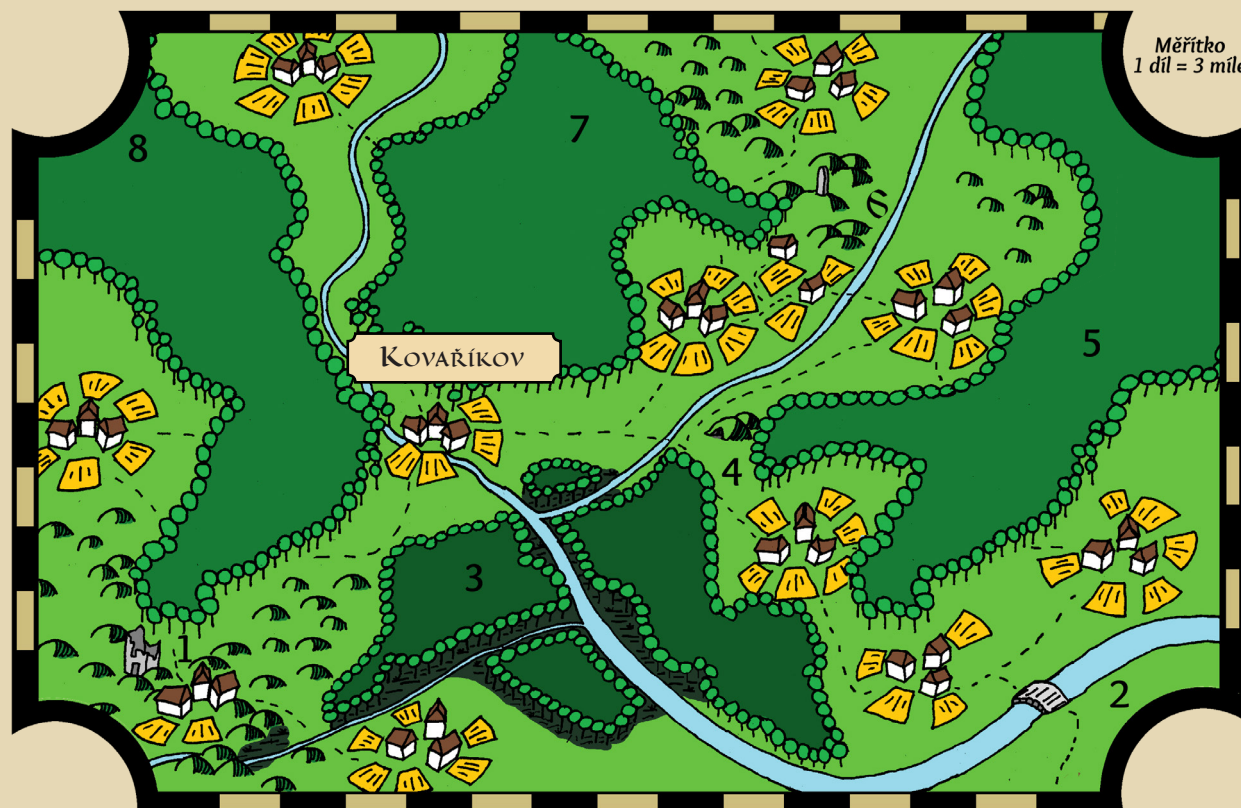
O ČEM SI VRABCI ŠTĚBETAJÍ



Pokud se postavy hráčů zeptají místních, ať už na ulici, nebo v lokále, co se tu tak po okolí děje, dostane se jim jedné z následujících odpovědí:

- ⊕ Synek místního pána se prý zakoukal do místní děvečky a odmítá si vzít kohokoliv jiného.
- ⊕ V kraji řadí skřeti. Zatím se Kovaříkovu naštěstí vyhýbají.
- ⊕ Slepice starého Mědiflašky před pár dny úplně zmodraly. Zdá se, že jim nic neschází, ale stejně je to podivné.
- ⊕ Někdo začal krást z prádelních šňůr levé ponožky. Je to sice trochu otravné, ale zas tolik se toho neztrácí a beztak je to určitě nějaká dětská hra.
- ⊕ Povídá se, že sem míří královský výběrčí daní. Šíří se o něm zvěsti, že je to krutý a nelítostný muž, který vybírá víc, než mu král nařídil.
- ⊕ V sousední vsi je prý sedlák, který má husu, která dokáže odlišit pravdu od lži. Nikdy se nemýlí.
- ⊕ Ve Stráži, vsi kus cesty na jih, která vyrostla neda-leko bývalého hradu, přicházejí poslední dobou na svět dvouhlavá zvířata, ať už jsou to kůzlata, telata, nebo štěňata. Zpočátku to bylo zajímavé, teď už je to poněkud děsivé.

ZAJÍMAVOSTI V OKOLNÍM KRAJI



Měřítko
1 díl = 3 míle

- 1. Ruiny hradu,** který býval sídlem místní vrchnosti, než se panstvo před asi třemi sty lety rozhodlo přestěhovat jinam.
- 2. Kamenný most.** Podle jednoho podání vznikl most spolu s řekou při stvoření světa, podle jiného jej postavili elfové, žijící v této oblasti před příchodem civilizace, a podle třetího jej postavil jakýsi ďábel, kterého povolali obyvatelé vesnice, jež stávala na pravém břehu řeky.
Ďáblou odměnou měla být duše první bytosti, která po mostě přejde. Jak celá záležitost dopadla, na tom se vypravěči neshodnou. Podle jedněch ďábla obelstili vypuštěním pár slepic na most, podle jiné si ďábel vzal duši malého děvčátka, které prchalo před vlkem.
Ať už je jeho původ jakýkoliv, most vydává zvláštní hluboké hučení, které není ani tak slyšet, jako spíš cítit, neboť rozechvívá celé tělo. Tento účinek pocítí jen ti, kteří stojí přímo ve středu mostu.
- 3. Černý les.** Jedná se o zalesněný mokřad, jehož věčné šero nenaruší ani světlo nejslunnějšího dne. Prý je to oblast prokletá posledním přáním zavražděné víly.
- 4. Jeskyně,** v níž kdysi přebýval drak.
- 5. Mýtina,** na níž při úplňku tančí víly a při novoluní ježibaby... nebo to bylo naopak?
- 6. Menhir** na vrcholu vysokého kopce. Vždy o rovnodennosti se rozzáří modrými plameny.
- 7. Pramen s léčivou vodou.** Léčí rýmu, kašel, zahání rozmrzelost a špatnou náladu, ulevuje od bolesti. Prostě všelék.
- 8. Stará hrobka.** Nikdo si už nevzpomíná na to, kdo v ní spočívá, ani na její přesnou polohu. Ví se jen, že tam někde je, protože na ni čas od času místní narazí při lovu.

VYBRANÍ OBYVATELÉ KOVAŘÍKOVA



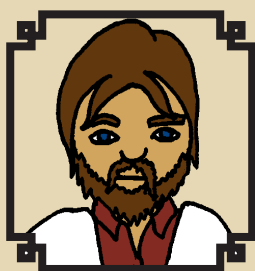
Licia

Hospodská u Zelené žabky. Její snědá tvář i přízvuk prozrazují, že není zdejší, nicméně odkud přesně je, místní nevědí. Ne, že by se jí nemohli zeptat, ale to by zkazilo zábavu. Ví se jen tolik, že se si ji její muž přivedl z cesty na zkušenou, kterou před lety podnikl. Je celkem milá a vstřícná, ale od hostů si nic nepatříčného líbit nenechá.



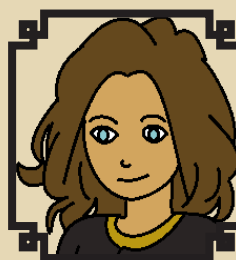
Evan

Evan je kovář. Tak jako jeho otec a otec jeho otce a tak dál, kam až paměť sahá. Samozřejmě až na Málina Dobrodruha, ale ten byl výjimka. Je to bručoun a nemluva, ale všichni vědí, že je to v jádru docela dobrý chlap. A ve svém řemesle natolik zručný, že by jej ve městě jistě hned vzali do cechu. Jenže toto je jeho kovárna, jeho grunt, a z ní se nehne.



Machiáš

Machiáš je místní kněz, spravující chrám zasvěcený Lath-anderovi. Nebyl sice požehán schopností činit zázraky, ale jeho schopnosti v ošetřování a léčení se magii vyrovnají. Má i mnoho jiných znalostí, a požádá-li jej někdo o radu, většinou neodejde s prázdnou. Je to tichý, mírný muž, který vždy působí klidně a uvolněně. Konfliktům se spíše vyhýbá, pokud se tedy nejedná o útok namířený proti jeho bohu, či tomu, co reprezentuje.



Sára

Sára je Evanova dcera, na svůj věk celkem silná, což je možné přičítat tomu, že Evan, nemaje syna, ji zaučuje do svého řemesla. Sára je tvrdohlavá a paličatá uličnice a neoficiální vůdce dětí z vesnice ve všech společných eskapádách. Na druhou stranu rozhodně nejedná zbrkle a dokáže plánovat dopředu.



Bertio

Bertio je místní domkař, kdysi vyučený na tesaře, který vypořádává Machiášovi s údržbou bylinkové zahrádky, chrámu a vlastně s čímkoliv, co je potřeba. Kdykoliv má chvíli času, vysedává Bertio u Zelené žabky a pomalu popíjí pivo. Pokud mu zaplatíte džbáněk, určitě si s vámi popovídá o posledních zprávách z okolí. Případně si rád zahraje v kosky, nicméně, na rozdíl od piva, zná svou míru a nikdy neprohraje tolik, aby neměl na útratu.



Samuel

Samuel je mlynář. Díky tomu ho místní považují za zámožného. Je známý karbaník a lichvář, avšak ani jedním se sám příliš nechlubí. Pokud máte zájem o partii karet, rád si s vámi zahraje, ale jen, bude-li se hrát o peníze. Samuel je sebevědomý a bohatý a jeho vklad do banku nebývá nízký. Je zatraceně dobrý hráč, který, pro mnohé překvapivě, vyhrává i s cizími kartami. Něco za tím je, to ve vsi tuší každý, ale dokázat se nic nedá.

PŘED ZAČÁTKEM PŘÍBĚHU

Abychom pochopili, jak došlo k nájezdu na Kovaříkov, je třeba vrátit se o několik staletí nazpět do doby, kdy se v rodě kovaříkovských kovářů narodil chlapec, kterého pojmenovali Málin.

Málin byl ledacos, ale rozhodně ne typický usedlý vesničan. Ač se učil řemeslu, potají choval sen, že z něj jednou bude slavný dobrodruh, a učil se, nikdo už neví od koho, šermu. Když pak tlupa potulných goblinů napadla vesnici, hleděl se vyznamenat, a také se vyznamenal. Kdosi o tom vyprávěl pánům a ti pro něj hned poslali, že jej vycvičí na vojáka.

Málinovy osudy byly spleť, plné nebezpečí, vítězství i porážek, koneckonců jak to už u hrdinů bývá. Přes to všechno by se na něj asi zapomnělo, nebýt jeho hrdinské smrti.

To bylo tak. Asi dvacet let poté, co Málin odešel do panských služeb, v době, kdy už byl ostříleným dobrodruhem, se v tehdejší město, tam, kde je dneska ves Stráž, pokusil jeden arkanik nedouk vyvolat běsa a spoutat jej, aby mu sloužil. To první se mu povedlo, to druhé nikoliv. Běs nejprve zabil arkanika, pak posedl jeho tělo, a nakonec začal terorizovat město i okolní kraj. Vesnice hořely, příšery povolané běsem zabíjely lidi i dobytek a ani pancíř, ani zaříkání před tou zkárou nechránily. Kraj ovládl chaos a strach.

A tehdy, jako odpověď bohů na prosby obyvatel kraje, přijel zpět Málin i s několika věrnými druhy. Rychle zhodnotili situaci a vydali se po běsových stopách. Dostihli jej kdesi severně od Kovaříkova. Tedy, Málin jej dostihl. Jeho druhové padli jeden po druhém cestou k jeskyni, v níž se běs usídlil. V jeskyni samotné pak došlo k souboji. Nebyl to lehký boj ani pro jednoho, ale Málin nakonec zvítězil. Probodl běsovo srdce svícenou zbraní a démon byl zapuzen zpět do nejhlubších a nejhoroucnějších pekel. Ne však dříve, než Málinovi vyrval srdce z těla.

Těžko říct jak, ale Málin žil ještě dost dlouho, aby radostnou novinu sdělil vesničanům, kteří jej druhý den zrána našli, a zemřel teprve poté, co se ujistil, že vesničané vědí, co je nutné učinit, aby se běs již nemohl vrátit.

Vesničané jednali podle instrukcí. Jeskyni upravili na pohřební komoru a Málina pohřbili do kamenného sarkofágu. Před vstupem do hrobky pak zbudovali malý chrám zasvěcený patronu paladinů, jak se

slušelo na člena řádu Hvězdy a štítu. Chrám měl svého strážce, osobu z Málinova rodu, který jednak v chrámu konal oběti, a jednak u menšího oltáře přímo v pohřební komoře prováděl předepsaný rituál.

Uběhla staletí, v jejichž průběhu se na Málinovu hrobku i na potřebné rituály zapomnělo. A běs si toho samozřejmě všiml. Stačilo by tak málo, a mohl by se vrátit do světa smrtelníků a zničit ten kraj jednou provždy. Ale zatím nemohl. A tak pátral po duši nějakého smrtelníka, která by byla ochotna mu v jeho návratu pomoci.

Vhodnou duši našel v goblinovi jménem Gek. Gek byl i na goblina malý a vychrtlý. Byl ovšem dost chytrý, a tak skončil jako šaman kmene, i když žádné spojení s předky nikdy neměl a nevládl ani silou, kterou duchové předků propůjčovali, ani jejich moudrostí.

Nicméně byl dost chytrý na to, aby se tím nechlubil. Pokud totiž není skutečným šamanem, pak je kmeni k ničemu. Což znamenalo vyloučení.

Gek tedy celý život předstíral schopnosti, které by měl mít, a čím víc o svých schopnostech lhal, tím více toužil po tom, aby vládl skutečnou mocí.

Běs nahlédl do Gekova srdce a zaplesal. Pak Geka ve snu oslovil a ujednal s ním obchod. Pokud Gek provede jistý rituál v jedné zaprášené hrobce, obdrží jako odměnu část běsovy moci k užívání dle libosti.

Gek nelenil a hned zrána se dal do díla. Možná jako šaman nestál za nic, ale jazyk měl hbitější než kdokoli v okolí. Přesvědčil náčelníka, aby spolu s ním vytáhl na výpravu a pomohl mu s vykonáním rituálu, který mu ve snu napověděli předci.

A tak se válečníci Gekova kmene dali do pohybu. Čekal je nelehký úkol. Zajmout dceru kováře z Kovaříkova a odvést ji do jakési prastaré hrobky, kde Gek dívku v předky určeném čase obětuje. I přes zjevnou náročnost úkolu vyráželi goblini s klidem. Koneckonců, co by se jim mohlo stát? Náčelník nebyl žádný padavka ani blbec, a navíc studoval taktiku z knih jednoho chutného cestovatele. A konali to s požeňáním předků! Alespoň šaman to říkal, a ten by to měl vědět, ne?

PROLOG: NOVÍ ZNÁMÍ

Bývá zvykem uvést příběh krátkým prologem, jednou či více scénami, ve kterých se představí protagonisté příběhu, dříve než je pohltí vír událostí.

O postavách, které tvoří družinu, toho víme málo. Vlastně jen to, že se všichni členové družiny před krátkým časem rozhodli nechat usedlý život, a snad i pohodlí stálého zaměstnání, za sebou a vydat se do světa hledat slávu, peníze a možná i něco víc. A víme i to, že se z nějakého důvodu rozhodli cestovat spolu, ale to je vlastně vše. Proto zde nabízíme dvě úvodní scény, jejichž zařazení je naprosto volitelné a jejichž začlenění nebo nezačlenění nebude mít na celkový děj větší dopad.

Zařazení jedné nebo obou scén ti dá možnost vykreslit úvodní atmosféru, hráči budou moci představit a “rozehrát” své postavy a rámcově načrtnout jejich vztahy. Pozor ale na to, abyste začátek hry příliš nerozmělnili – když se už nic moc neděje, a máš pocit, že se hráči přestávají bavit a ztrácejí zaujetí, přejdi rovnou k další scéně.

Nikdo ti samozřejmě nebrání obě tyto scény vynechat a místo toho začít krátkým prologem o tom, jak postavy k večeru dorazily do hostince, objednaly si večeři, na které si právě pochutnávají, když tu náhle... a začít rovnou první scénou prvního aktu. To vás sice připraví o atmosférický úvod, ale dá vám to velmi dynamický a akční začátek hry, který děj příběhu najisto “rozjede” hned zkraje sezení.

A ještě malá poznámka na závěr: Dobrodruzi by měli mít nějaký důvod, proč cestují spolu a proč vůbec krajem procházejí. Možná se prostě potkali na cestě a zjistili, že jdou všichni stejným směrem, takže není důvod, proč nejít společně a nezvýšit tak svou bezpečnost. Snad byli najati k doručení dopisu místnímu baronovi. Je dokonce možné, že si pomohli při útěku z vězení a nyní prchají společně. Ideální by bylo vymyslet tento důvod společně s hráči na základě povolání, minulostí, osobnostních charakteristik a zájemů jejich postav. Lze také zvolit přístup, že se sice postavy již znají, ale jejich společnou historii domyslet až později.

CESTOVÁNÍ, VYČKÁVÁNÍ, MEZIDOBÍ ATD.

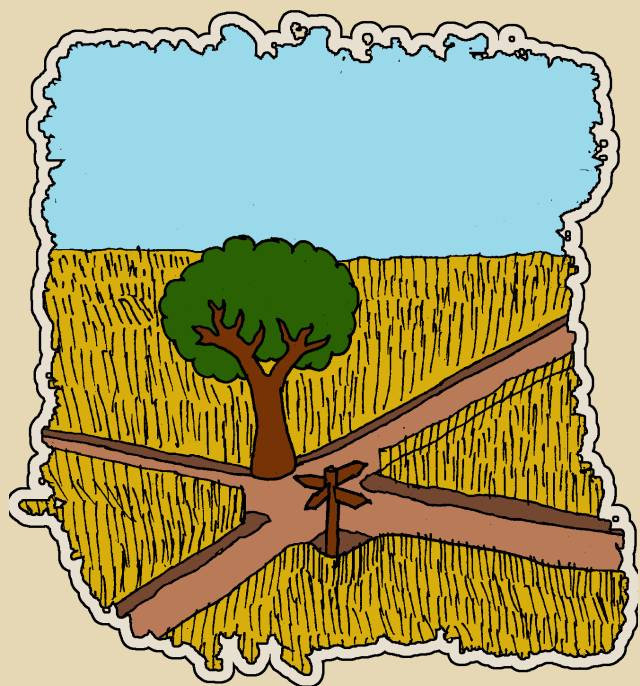
Cestování je v RPG mnohdy něčím, co se přeskakuje – postavy se vydají z bodu A a dorazí do bodu B. Někdy ale chceš, aby byla cesta sama o sobě zajímavá. První scéna vám nejen dává možnosti začít tento příběh volnějším tempem, ale současně představuje i tři základní techniky pro odehrávání herních situací jako jsou cestování, vyčkávání a další. Každá z těchto tří technik má přitom trochu odlišný účel:

Překážky na cestě jsou technikou, pomocí které vystihneš okolní svět, jímž postavy putují. Umožňují ti charakterizovat herní prostředí a v případě potřeby i vyjádřit náročnost cesty nějakým citelným – ohrožujícím či bolestivým – způsobem, aniž bys musel hru nutně zdržovat plnohodnotnými (a tedy dlouhými) scénami bojů či složitých překážek.

Příběhy od táboráku umožňují ukázat samotné postavy a případně jejich společný život a vztahy. V základu jsou o vyprávění, ale jen s trochou snahy jim můžeš dát více kontextu – proč někdo nějaký příběh vypráví, za jakých okolností, jak na to ostatní reagují atd. Hráči přitom dostávají možnost dotvářet své postavy a herní svět příběhy, které nejsou jen na papíře, ale které se vyprávěním u stolu přímo stávají herním obsahem (což je velký rozdíl, věř nám).

A konečně technika koláže je obecný nástroj, kterým lze spojit rozdílné věci do celistvého obrazu shrnujícího větší celek. Všimni si, že s ní lze slepovat herní postupy nejen stejného typu (různé překážky po cestě, různá vyprávění), ale i různého typu (překážky a vyprávění).

Pro cestování a další podobné momenty existují i další techniky než jen tyto (v případě zájmu hledej třeba pod heslem “mezidobí”, anglicky “downtime”). Co mají ty dobré společné, je snaha soustředit se na konkrétní okamžiky a momenty, které danou dobu (cestu, čekání, odpočinek...) vystihují jako celek, namísto toho, aby se jí snažily řešit krok za krokem a minutu po minutě.



PROLOG, SCÉNA PRVNÍ:

NA CESTĚ

Pokud chceš začít hru ve volnějším tempu a dát hráčům prostor, aby svoje postavy představili, aby se jejich postavy postupně seznámily, a aby bylo možné načrtnout jejich vzájemné vztahy, můžeš začít popisem cesty, kterou postavy urazily, než dorazily k Zelené žabce.

Ideální je pojmout popis cesty jako koláž krátkých scén, které zachytí různé zajímavé momentky z oné cesty. V zásadě jsou dvě možnosti, jak tyto scény vytvářet. První možností jsou různá nebezpečí, která postavy potkaly cestou, druhou jsou příběhy, které si postavy po cestě vyprávějí.

Každá krátká scéna by se měla soustředit na jednu až dvě postavy a měla by jim dát prostor ukázat, jaké jsou a v čem vynikají. Není přitom nutné, aby se všichni zapojili stejně. Některé postavy mohou řešit potíže, které se objeví cestou, zatímco jiné odvyprávějí nějaký ten příběh k ukrácení dlouhé chvíle.

Čím více scén a momentů do popisu jednoho úseku cesty zapojíš (a čím náročnější hody přiřadíš překonávaným překážkám, a čím bolestivější budou následky selhání v těchto hodech), tím delší a náročnější se bude taková cesta zdát.

Vzhledem k tomu, že v rámci tohoto příběhu je cesta jen prologem, který má dát postavám šanci představit se, neměly by následky neúspěšného řešení problémů na cestě být příliš závažné. Vlastně by bylo ideální spíše rozdělovat za kreativní řešení (nebo zajímavá vyprávění) odměny, třeba Inspiraci.

METODA PRVNÍ: CESTA PLNÁ TRABLŮ

Poté, co rámcově popíšeš cestu (odkud kam postavy putují, jakým terénem, za jakého počasí atp.), některého z hráčů vyzvi, aby řekl, na jakou překážku na své cestě skupina narazila. Může to být cokoliv – nestvůra, nástrahy počasí, podrážděné knížecí strážce, zřícený most atp. Mělo by jít o překážku, která není jen obtěžující, ale skutečně hrozí cestu překazit a vyžaduje ke svému překonání nějakou dobrodružnou akci.

Následně vyzvi jiného hráče, aby popsal, jak právě jeho postava (popř. jeho postava spolu s jednou další) pomohla tuto výzvu překonat. Jak se zrovna jemu podařilo zasadit netvorovi kritický úder, jakou dramatickou a nebezpečnou akci překonal terénní překážku, jak se mu podařilo odvést pozornost strážce, jaké kouzlo použil, aby skupinu uchránil před rozmary počasí atd. Když to udělá, dej ostatním hráčům trochu prostoru, aby událost dokreslili v nějakém detailu nebo popisem dílčího přispění jejich vlastních postav.

Nakonec najdi v celém popisu něco, co se mohlo (i přes celkový úspěch) nepovést a způsobit tak nepříjemné následky. Tuto hrozbu vyjádři hodem na dovednost nebo na záchranu (ten se může týkat jedné postavy, všech nebo jen některých). V případě úspěchu překonaly všechny postavy překážku bez následků, v případě neúspěchu je pak cesta něco stála: možná někdo něco ztratil, možná někdo přišel k drobnému zranění nebo únavě, možná se cesta podepsala na vzezření postav atp.

METODA DRUHÁ: PŘÍBĚHY OD TÁBORÁKU

Příběhy od táboráku jsou způsob, jak vnést do hry příběhy vyprávěné samotnými postavami (u táboráku, v hostinci atp.). Zamíchej žolíkové karty a nechej hráče táhnout po jedné, která určí, jaký typ příběhu mají vyprávět:

- ⊕ Srdce: Milostný či romantický příběh
- ⊕ Kříže: Příběh o bolesti či smrti
- ⊕ Piky: Příběh o prohře či ztrátě
- ⊕ Káry: Příběh o vítězství nebo zisku

Každý hráč následně odvypráví krátký příběh nebo jeho základní obrys, v rozsahu mezi deseti větami a pár minutami vyprávění. Může to být jakýkoliv příběh vyprávěný jeho postavou, ale ideálně by mělo jít o příběh ukazující minulost dané postavy, popř. její motivace a ambice.

PROLOG, SCÉNA DRUHÁ:

VEČEŘE V HOSPODĚ

Pokud postavy prošly první scénou, odvyprávěj hráčům popis v tomto duchu:

Slunce se pomalu sklání k obzoru a na nebi se sbírají temné dešťové mraky, když dojdete do malé vsi. Příjemně vás překvapí, že i v tak malé vsi je, i když nevelký, zájezdní hostinec. Nenecháte se tím však příliš rozptylovat. Je třeba zajistit ubytování a večeři. A toužíte si po dlouhém dni na cestě konečně odpočinout.

Pokud jste přeskočili první scénu, postavy se poprvé setkají až v lokálu hostince. Uvést to můžeš třeba takto:

Smráká se. Těžké černé mraky hrozí deštěm, ale to nikoho z vás netrápí, neboť jste uvnitř hospody, pohodlně uvelebeni na lavicích, a čekáte na číšnici, roznášející jídlo a pití. Nemůžete si nevšimnout, že je vás – tuláků – v lokále víc. Co jsou asi zač ti druzí, jací jsou? Inu, je jen jeden způsob, jak to zjistit.

Tak či onak, v hospodě jsou postavy hráčů, několik místních (zcela určitě tu budou alespoň Bertio a Samuël, plus další dle tvojí úvahy), hospodská Licia a číšnice (jinak též děvečka sloužící na statku).

Je to tedy příležitost pro hráče zkusit si sociální interakce (číšnice se jich určitě zeptá, co si dají k jídlu, případně k pití), dozvědět se něco o kraji (viz „O čem si vrabci štěbetají“, strana 7 a „Zajímavosti v okolním kraji“, strana 10) a případně dál vykreslit svoje postavy (třeba hraním hazardu s Bertiem nebo Samuelem). Jakmile tyto činnosti přestanou tvé hráče bavit, a ideálně ještě o chvilku dřív, přejdi k Aktu 1.

Tato scéna je o tvé invenci a o invenci tvých hráčů, nemá tedy příliš smysl zde něco předepisovat. Přesto však, v duchu myšlenky, že tento modul by mělo být možné vzít a odehrát, jsme do dodatků zařadili něco málo k hospodě i nabídce dne.

POPISY A JEJICH ČTENÍ

Žluté rámečky mají sloužit k inspiraci a jako plán C v případě, kdyby tě zholo nic vlastního k dané scéně nenapadlo. Jinak je určitě lepší, když popis přímo hráčům číst nebudeš. Zaprvé, každý mluví trochu jinak, a pokud čteš nahlas cizí text, je to obvykle poznat. Zadruhé, pokud koukáš do papíru místo na hráče, působí to poněkud rušivě. A zatřetí, čtený text nikdy nepůsobí úplně přirozeně. Jinými slovy, naše doporučení je sepsat si klíčové body popisu, a celý popis pak odvyprávět vlastními slovy přímo hráčům, s tím, že jen občas nakoukneš do heslovitých poznámek a upozornění na klíčové pojmy a myšlenky.



DRŽ TEMPO

Scény, které stojí na hraní postav a které se odehrávají v uvolněnější atmosféře (a scény v hostincích zejména), mají občas tendenci začít se „rozmělnovat“ – na jeden popis navazuje další, hráči se zaplétají do dialogů s vedlejšími postavami, ale fakticky se toho vlastně mnoho neděje.

To nemusí být nutně špatně – někdy si prostě chcete užít volnější moment. Vždy ale hlídej, zda se všichni skutečně stále baví. Obecně je dobré, snažit se ve hře držet obsah a/nebo tempo – pokud probíhající interakce samotná není zdrojem zábavy pro všechny zúčastněné. Je-li, pak by ses měl snažit, aby interakce proběhla buď co nejrychleji, nebo aby měla nějaký herní obsah, kvůli kterému bude hráče zajímat (např. aby se někdo dozvěděl něco užitečného, popř. získal náklonnost nějaké postavy, která se mu bude později hodit atp.).

AKT 1: NÁJEZD

Gobliní náčelník je vychytralost sama, a proto se rozhodl maskovat únos kovářovy dcery nájezdem.

Plán útoku je vcelku jednoduchý. Patnáct goblinů naběhne po setmění do vesnice s cílem způsobit co největší rozruch. Budou podpalovat domy, útočit na lidi, dobývat se do domů, krást na co přijdou a tak podobně. Pět schopnějších goblinů se mezitím vydá do kovárny zneškodnit kováře a unést jeho dceru. Náčelník zůstane ve skrýši, aby chránil šamana, který začne s přípravou rituálu.

Gobliní “nájezdníci” nemají příliš vysokou morálku a útok nemyslí až tak vážně. Na kohokoliv, kdo se brání a působí schopně a odhodlaně, útočí jedině v přesile. **Pokud proti goblinům někdo uspěje v Zastrásování (viz 3. scéna) nebo pokud jsou zraněni za alespoň 1 život** někým, kdo vypadá jako schopný bojovník (typicky všechny hráčské postavy), tak jsou “odraženi”. To neznamená, že hned začnou hystericky prchat, ale spíš že ztratí bojovnost a zahájí taktický ústup.

AKT 1, SCÉNA PRVNÍ:

POPLACH

Sedíte v hospodě, slunce před chvílí zapadlo, do oken zlehka bubnuje déšť, krb v lokále hřeje, povídáte si.

(Zde se hodí krátká dramatická pauza.)

Náhle se zvenčí začne tlumeně ozývat štěkot psů a křik. Něco se děje. Dveře hospody se rozletí a dovnitř vnikne studený vzduch a hluk boje. Ve dveřích stojí chlap, který jen sípavě hlesne: „Skřeti. Útočí...skřeti.“ Načež vydechne, ztuhne a padne na zem. Ze zad mu trčí dýka a za ním se krčí drobný goblin. Ten se rozhlédne, uvidí přesilu, tak rychle vytáhne dýku mrtvému ze zad a peláší pryč.

Před postavami – i hráči – nyní leží první významné rozhodnutí tohoto příběhu. Zabarikádovat hospodu, nebo jít ven a postavit se útočící hordě? Pokud se rozhodnou pro první možnost, pokračuj na druhou scénu, pokud pro druhou, přejdi k třetí scéně.

AKT 1, SCÉNA DRUHÁ:

V OBLEŽENÍ

Říká se, že hřbitovy jsou plné hrdinů, a vy rozhodně nechcete skončit stejně. Koneckonců, kdo by chodil ven v takovém nečase a tmě a riskoval krk? Ne, jistější bude zůstat uvnitř. Mezitím, co se rozhlížíte, čím by se daly zabezpečit okna a dveře, se Bertio a Samuel zvednou. „Mlým jim nenechám,“ zavřít Samuel na vysvětlenou. Bertio jen pokýve hlavou a oba vyrazí ven.

Postavy nemusejí Bertia se Samuelem následovat. Pokud se rozhodly zabarikádovat se, je to jejich volba, upřednostnit jistotu dalšího dne před možnou slávou a pomocí vesničanům.

Jakmile se postavy v hostinci zabarikádují a připraví si pozice na jeho obranu, odehraj jeden nebo dva pokusy o zteč, které budou postavy moci odrazit (a mezitím je “deptej” popisy zvuků boje zvenku, sem tam možná pohledem z okna na umírajícího vesničana apod., viz scény na pozadí během 3. scény).

Pár příkladů možných pokusů goblinů o zteč (vybírejte/upravujte podle svých předešlých popisů hostince a podle toho, co dává smysl ve vztahu k barikádám, které postavy v hostinci vytvořily – a také podle míry drsnosti, s níž chceš hru vést a jakou hráči ocení):

⊕ Goblin přivleče za vlasy mladou dívku a nožem na ledvinách ji přiměje bušit na dveře a prosit o vpuštění a záchranu. Další dva goblini už číhají ve správné pozici s luky v rukou – jakmile se dveře pootevrou, ihned zkusí zastřelit ty, kdo u nich stojí, aby pak mohli v houfu (čtyři nebo pět goblinů naráz) vpadnout dovnitř. První, co však udělá, je, že dívku bodne (do břicha/slabin atp.) a krvácející ji hodí do náručí nejsilnějšímu obránci, kterého uvidí. Dej si záležet, aby hráč daného barbara/bojovníka nebo jiného silného hrdiny měl pocit, že dívku je možné ještě zachránit, pokud ji začne jeho postava ihned ošetřovat (zejména bránit jejímu rychlému vykrvácení) – ale rozhodně ji nezachrání, pokud místo toho ztratí desítky vteřin bojem s gobliny.

AKT 1, SCÉNA TŘETÍ:

BOJŮVKY

⊕ Goblin se potichu spustí komínem. Zatímco všichni barikádují okna a dveře, nepozorovaně namotá provázek kolem několika lamp a pochodní tak, aby je mohl jedním trhnutím všechny převrátit a strhnout na zem (pravděpodobně jich úspěšně strhne tak třetinu až polovinu, ale i to může vyvolat mezi postavami v hostinci minimálně chaos). Následně si připraví založení požáru (staré hadry a olej), střelí některou z postav do zad, hodí hořící poleno do hadrů, trhne provázkem a vrhne se na útěk nejbližším oknem či dveřmi v naději, že vše za ním vzplane. Pokud zjistí, že žádná úniková cesta není, začne hrát s postavami na honěnou (zvrhávat stoly, podlézat lavice, šplhat na trámy atp.), a odvádět tak pozornost, zatímco se další dva goblini pokusí vplížit náhle nechráněnými dveřmi/okny dovnitř a začnou bodat pobíhající obránce do zad. Tedy – takto to goblin zamýšlí. Že si ho někdo možná všimne už v průběhu jeho “příprav” (nech hráče hodit na Vnímání se SO 15, nebo si hod' za goblina na Nenápadnost se SO rovným pasivnímu Vnímání postav), popř. že tato příprava možná nepřinese očekávané výsledky (na úspěch všech záměrů si házej až v momentě, kdy se je goblin pokusí “spustit” – je to tak zábavnější), je už věc druhá.

⊕ Goblini se pokusí do hostince naházet kameny omotané v oleji napuštěnými hořícími hadry. Ve velkém. Pokud se postavám nepodaří rychle zatarasit okna, tak sice možná nic přímo nevzplane, ale dýmu bude v lokálu hodně (klidně nech postavy hodit na Odolnost se SO 12, s tím, že neúspěch způsobí kašláni, snížení rychlosti na polovinu a nevýhodu na Vnímání). Sérii kamenů goblini občas proloží nějakou tou cílenou střelou z luku věnovanou komukoliv, kdo zrovna bude stát víc kol po sobě na stejném místě (útok s výhodou).

⊕ Goblini se pokusí do hostince naházet kameny omotané v oleji napuštěnými hořícími hadry. Ve velkém. Pokud se postavám nepodaří rychle zatarasit okna, tak sice možná nic přímo nevzplane, ale dýmu bude v lokálu hodně (klidně nech postavy hodit na Odolnost se SO 12, s tím, že neúspěch způsobí kašláni, snížení rychlosti na polovinu a nevýhodu na Vnímání). Sérii kamenů goblini občas proloží nějakou tou cílenou střelou z luku věnovanou komukoliv, kdo zrovna bude stát víc kol po sobě na stejném místě (útok s výhodou).

⊕ Goblini zkusí prorazit dveře kárkou naloženou hořícími věcmi. Pokud neuspějí, tak ji nechají hořet rozbitou přede dveřmi v naději, že od ní chytne první patro hostince. Pokud uspějí, rozutečou se také – s křikem, který dá druhé skupině vědět, že je ta správná chvíle vpadnout do hostince zadními dveřmi.

Pokud hráči následně změní názor a postavy vyrazí ven, přejdi na scénu 3, ale postavy už by neměly být v odražení útoku tak efektivní – za odehraný pokus o zteč odeber z trvání 3. scény 2 “kola” (a za každý odehraný/popsaný “výjev” vnější bitvy, co měl hráčům drásat nervy, odeber 1 kolo). Zároveň každý odražený goblin následně zachrání pouze 1, nikoliv 2 vesničany (viz 5. scéna).

Venku vládne chaos – v dešti vidíte pobíhat sem tam spoustu křičících postav, nebo alespoň jejich siluety. Vesníci se míhají postavy útočníků – někteří pronásledují vyděšené vesničany, jiní se pokoušejí vlámat do domů nebo ničí hospodářská stavení. Vesničané, kteří vyběhli ven, se snaží dostat zpátky a zabarikádovat se, nebo se alespoň někde schovat. Pár jich vzalo do rukou obuchy či vidle, ale proti přesile nepřátel nemají moc šancí. Poblíž se zformovala i jedna nebo dvě malé skupinky takovýchto obránců, ty ale moc netuší, kam skočit dřív a útočníci je spíše obcházejí a ignorují.

Během scény se snaž udržovat dojem chaotického nájezdu a neustálého ohrožení vesničanů. Jednou z možných metod je zařadit na závěr každého herního kola nějaký výjev na pozadí, který postavy zahlédnou, zatímco dělají co zrovna dělají. Několik takových scén na pozadí je zde:

- ⊕ Goblin, který se na dvorku snaží naházet slepice do pytle (a moc mu to nejde).
- ⊕ Goblin, který vběhne za dítětem do stodoly, aby obratem vyběhl ven se vzteklým psem v patách. Zachrání ho až psův “krátký” provaz.
- ⊕ Goblin, který s nadšením v očích hází olejovou lampou skrz okno do domu plného lidí.
- ⊕ Mladá křičící žena vlečená za vlasy ven z domu goblinem, který si do ní občas kopne.
- ⊕ Goblin vrženou sekyrou dekapitující vztekle syčící kočku.
- ⊕ Snad teprve šestnáctiletý mladík, stojící s holí v ruce proti jednomu goblinovi, vzápětí ze zálohy probodnutý druhým goblinem.

MÍRA NÁSILÍ VE HŘE

Námět tohoto příběhu – přepadení vesnice, únos a obětování dívky, znesvěcení hrobky – inklinuje k násilí. Rozmysli si předem – a ideálně to předem i přímo prober se svými hráči – jak moc násilí chceš ve hře mít a jak moc explicitně jej chceš popisovat. Příliš mnoho násilí ve hře může některým hráčům vadit a hru jim to znepříjemní. Když ho však dáš příliš málo, může to některé hráče zklamat a hra jim nebude připadat dost realistická nebo intenzivní. Každá herní skupina má své preference v tomto směru nastavené trochu jinak a je dobré mít předem představu o tom, co chceš Ty se svými hráči – podle toho pak můžeš rozhodovat o zařazení či nezařazení některých scén, popř. jejich variantního obsahu. Zvolenou hladinu bys měl nastavit na začátku a konzistentně pak dodržovat způsob, jakým budeš scény popisovat.

V tomto příběhu se jedná zejména o obsah a výjevy, pro které se rozhodneš v této části, popř. pár scén nočního pronásledování a pak způsobu, kterým popíšeš scény, chování a fyzické následky v závěrečné části (rituál, obětování).

Goblini se většinou postav budou spíše vyhýbat – snaha o jejich odrazení tak nejspíš bude zahrnovat i spoustu pobíhání sem a tam, ve snaze na nějakého goblina vůbec přímo narazit. Pokud se postavy rozdělí, goblini se mohou pokusit jednotlivé postavy obklopit a zaútočit na ně v přesile.

S gobliny lze samozřejmě bojovat, ale vzhledem k tomu, že jsou to stvoření poměrně bojácná, dostatečná demonstrace síly může goblina, nebo i skupinu goblinů, vyděsit natolik, že se z boje stáhnou daleko do lesa (jsou tedy „odrazení“, viz úvod Aktu 1, strana 14).

V každém případě, pokud se postavám podaří goblina odrazit, neznamená to nutně, že by hned prchal bezhlavě pryč. Odražený goblin se snaží z boje ustoupit a utéct, ale nečiní tak hned v panice – kličkuje, vyhledává úkryty atp. – prostě se snaží zachránit si kůži. Zda to hráčům bude stačit, nebo zda se budou snažit už „odraženého“ útočníka i zabít je na nich. Na jednu stranu je dorážení ustupujících nepřátel ztráta drahocenného času a pozornosti při obraně zbytku vesnice (a také to je vcelku dost rozhodný a násilný přístup, pokud bys to chtěl později reflektovat), na stranu druhou je pravda, že každý goblin, kterého postavy zabijí teď, je goblin, který jim nebude stát v cestě později.

CO S TÍM MOHOU POSTAVY DĚLAT?

Jakmile postavy vyběhnou ze dveří, zjistí, že venku se goblinům povedlo rozpoutat slušný chaos, kterému ještě napomáhá tma a déšť.

Pokud se postava rozhodne místo vrhnutí se na nejbližšího goblina na chvíli zastavit a pokusit se napnout smysly v pokusu o zorientování se v boji, odhadnutí odkud útok přišel, kde se asi bojuje a podobně, nechť ji hodit si ověření Vnímání (počítá se jako akce). V závislosti na výsledku hodů se dozví následující informace:

10: I přes veškerý chaos se zdá, že se bojuje jen kolem návsi, ačkoliv čas od času k tvým uším proniknou nějaké vzdálenější výkřiky odněkud ze západu.

15: Postava:

⊕ získá výhodu v případném hodu na velení (to nemusíš hráči sdělovat a můžeš nechat na něm, zda ho napadne zkoušet velet)

⊕ odhadne, že na vesnici útočí zhruba 20 nepřátel

⊕ si všimne, že nepřátelé ignorují chrám (snaha navést utíkající civilisty do chrámu snižuje počet obětí o 1k4, nemá ale vliv na počet podpálených domů)

⊕ si všimne, že nepřátelé pronikli do kovárny, ve které se podle všeho na rozdíl od ostatních domů také bojuje

První možností, která hráče nejspíše napadne, je boj, resp. vyhlazení goblinů do posledního. Postavy vidí dost dobře na to, aby dokázaly bojovat s gobliny, které mají poblíž. Pokud se goblin, na kterého chce postava zaútočit, nachází mimo dosah její zbraně, musí postava použít svou akci k ověření Atletiky se SO 10. V případě neúspěchu postava zvoleného

goblina nedostihla, nicméně jej stačila alespoň vyplašit a goblin utekl kamsi do tmy.

Pokud chce postava najít goblina mimo své bezprostřední okolí, například k tréninku lukostřelby, musí svou akci použít k ověření Vnímání se SO 10. V případě neúspěchu přes tmu a mrhnutí žádný vhodný cíl nevidí.

Číhání na gobliny. Pokud se postava rozhodne počíhat si na gobliny na nějakém vhodném místě, musí uspět v ověření Nenápadnosti se SO 9, jinak si jí goblini všimnou a změni směř.

Kouzlení je velmi dobrá volba. Pokud někdo sešle silné kouzlo s viditelným účinkem (alespoň 1. úrovně), tak automaticky zastraší 1 dalšího goblina, který kouzlo viděl. Využít lze samozřejmě i různých iluzí či rozličných dalších kouzel – viz „Další akce“.

Zastrašování nepřátel se SO 10 je také dobrá varianta – kdokoliv, kdo vypadá „bojově naladěný“ (válečník v plné zbroji, barbar nadšeně se vrhající za nepřáteli atp.), má navíc k hodu výhodu.

Zorganizování domobrany. Některého z hráčů může napadnout zorganizovat roztroušené zápasící vesničany a zformovat je do společně bojující jednotky. Výsledek této snahy záleží na úspěchu v ověření Přesvědčování:

10: vesničané odrazí 1 goblina

15: vesničané odrazí 2 gobliny

20: vesničané odrazí 3 gobliny

25: vesničané odrazí 4 gobliny

Válečníci (popř. dle úvahy Pje další postavy s vhodnou kombinací pozadí a povolání) si mohou přičíst svůj zdatnostní bonus.

Další akce – buď otevřený hráčské kreativitě. Pokud někdo přijde s nápaditou akcí, která by mohla přinést v boji užitek, podpoř ji a umožni hráči, aby takovou akcí něčeho dosáhl.

ZÁVĚR SCÉNY

Nájezd skončí v okamžiku, kdy nastane jedna z následujících možností:

⊕ Postavy „odrazí“ 10 goblinů (goblini to zabalí a začnou utíkat pryč, případně zemřou)

⊕ Uplyne 10 kol od začátku scény (goblini usoudí, že poskytl svým spolubojovníkům dost času na únos a stáhnou se)

Pokud se postavy vydaly do kovárny dříve, než je splněna alespoň jedna z výše uvedených podmínek, považuj scénu za ukončenou a pokračuj scénou 4: Kovárna (boj ve vesnici skončí dříve, než se hráči stihnou z kovárny vrátit).

Pokud se do kovárny vydá jen část postav (předtím, než tato scéna skončí), neboj se s nimi odehrávat scénu v kovárně souběžně – používej střihy a přenášej pozornost mezi „velkým a chaotickým“ bojem ve vesnici a „intenzivním a drsným“ bojem uvnitř kovárny. Při děláni střihů dbej na to, aby hráči, jejichž postavy nejsou zrovna v záběru, nebyli mimo záběr příliš dlouho.

Přesun do kovárny se do doby trvání boje ani v jednom případě nezapočítává.



AKT 1, SCÉNA ČTVRTÁ:

KOVÁRNA

Jak již bylo řečeno, skutečným cílem goblinů je kovárna, respektive únos kovářovy dcery. Plán je unést dceru, zabít kováře, podpálit kovárnu a zmizet dřív než „nájezd“ skončí. Jak moc tento plán uspěje, záleží na tom, kdy do kovárny dorazí postavy hráčů.

PŘÍCHOD BĚHEM BOJE

Pokud se během boje některé z postav zatoulají ke kovárně (nebo si všimnou nějakého chaosu u ní a vydají se tam na pomoc), zastihnou gobliny ještě před koncem jejich akce.

Dva goblini vlečou tou dobou do lesa bezvládné Sářino tělo, snad je mrtvá, snad v bezvědomí, možná jen v šoku. Všimnout si jich vyžaduje úspěšné ověření Vnímání se SO 15, postavy s nočním viděním mají k tomu výhodu.

Tři goblini zůstali v kovářově domku, aby vyřídili kováře. V době, kdy tam dorazí postavy, se z chalupy ozývají rány, občas nějaký ten výkřik. Kovář podle všeho v tuto chvíli svůj boj prohrává.

Pokud se postavy vrhnou dovnitř kovárny na pomoc, bude následovat boj s gobliny v kovárně. Kovář je bojeschopný a vyzbrojený kladivem, ale má probodnutou a zlomenou nohu – jeho efektivní rychlost je snížena na 2 sáhy a kdokoliv, kdo se ho snaží srazit, má výhodu. V momentě, kdy kovář uvidí někoho, kdo s gobliny bojuje, začne křičet “Zachraňte mou dceru! Odvlekli mi dceru!”

Goblini v kovárně se nenechají zastrašit tak snadno jako “nájezdníci”. Ne, že by se nedali zastrašit vůbec, rozdíl je prostě v motivaci. Sami od sebe ustoupí, až když ztratí polovinu životů – přitom se pokusí o “aktivní taktický ústup” (během útěku se na protivníky pokusí něco shodit nebo jim něco hodit pod nohy, zabouchnout a zablokovat za sebou dveře, po cestě něco podpálit, ustupovat tak, aby případné pronásledovatele vlákali spolubojovníkům do rány atp.).

Pokud se postavy nejprve vrhnou za kovářovou dcerou, goblini z kovárny si toho všimnou, “odloží” doražení kováře a podpálování a vpadnou postavám do zad (buď doslova, nebo střelbou, záleží na pozici).

Pokud to postavy nezastaví, narazí na kraji lesa na 3 gobliny „nájezdníky“, kteří na ně vystřelí a poté jim

zastoupí cestu. Goblini z kovářny zároveň dají signál k ústupu “nájezdníků” (troubení na roh). Pokud by postavy nezastavilo ani to a podařilo se jim v pronásledování unesené dívky pokračovat, přejdi rovnou na Akt 2, větev A: Pronásledování.

Tato varianta kováři nejspíš zachrání život i zdraví. I tak ale skončí zraněný s propíchnutou a zlomenou nohou, prakticky nepohyblivý, a tedy vyřazený z dalšího dění příběhu. (Což mu ale nevezme zápal, takže ho někdo možná bude muset přesvědčit, že napůl brečící bolestí a o berlích své dceři moc užitečný nebude.)

PŘÍCHOD KE KONCI BOJE

Pokud postavy dorazí ke kovářně ke konci boje, ať už v rámci pronásledování posledních goblinů, nebo snahy ujistit se, že nikde žádný nezbyl, anebo protože si všimly požáru a křiku, pokračuj touto variantou.

Kovářova dcera je v momentě příchodu postav již odvečena do lesa. Kovárna je podpálená a kovář sám se snaží bránit dvěma dorážejícím goblinům. Je už ale těžce zraněný a v podstatě neschopný postavit se a bojovat (goblini by ho asi mohli dorazit rychle, ale nechce se jim riskovat a nechali se trochu sadisticky unést svou převahou).

Podle toho, jak rychle postavy dorazí a jak rychle gobliny odrazí, skončí kovář buď “jen” těžce zraněný, ale se slušnou šancí se v dohledné době z většiny zranění uzdravit, nebo doživotně zmrzačený.

PŘÍCHOD PO KONCI BOJE

Pokud postavy dorazí až později, po konci boje (např. protože ošetřovaly sebe nebo ostatní vesničany, nebo protože pomáhaly hasit hořící domy atp.), najdou kovářnu v plamenech. Kovář se z ní zvládl vyplazit ven (goblini jej nestihli dorazit, protože je z kovářny vyhnal jimi založený požár) a stihne jen nejbližší postavě říct, že mu goblini odvěkli dceru.

Pokud se postavy nevrhnou kováři ihned na pomoc, tak na místě umře. Jestliže mu pomohou, skončí do konce života zmrzačený a prakticky neschopný pokračovat ve své profesi.

AKT 1, SCÉNA PÁTÁ:

ZÁCHRANA VESNICE

Noční krajinou se ozval zvuk polního rohu. Goblini všeho nechali a zmizeli do lesa. Zvuky boje utichly, ale nastalé ticho rychle vyplní praskot hořících domů a sténání raněných...

Na konci boje hoří ve vsi sedm domů a je tu 24 mrtvých či těžce zraněných.

Počet mrtvých a těžce zraněných se sníží o dva za každého odraženého goblina, pokud postavy hráčů vyběhly z hostince hned, nebo o jednoho, pokud se nejprve v hostinci zabarikádovaly a bojovat ven vyšly až později.

Počet hořících domů se sníží o jeden za každé dva odražené gobliny – pokud postavy hráčů vyběhly z hostince hned –, nebo za čtyři odražené gobliny, pokud vyšly ven až po prvotním zabarikádování se.

Těžce zranění jsou ve špatném stavu a bez pomoci se pravděpodobně nedožijí rána. Postavy hráčů se je mohou pokusit ošetřit; hledání raněných, jejich stabilizace a ošetření, to vše si však vyžádá nějaký čas. Pokud se postavy hráčů rozhodnou jít touto cestou, budou raněné ošetřovat dlouho do noci a vypotřebují přitom všechna svá léčivá kouzla i léčivé předměty (např. použití léčitelské soupravy nebo léčivé lektvary apod.). Pozitivním výsledkem jejich snahy pak je, že se sníží počet obětí nájezdu na polovinu.

Od **hořících domů** postupně chytají další. Pokud postavy nijak nezasáhnou, nakonec ve vesnici shoří o polovinu více domů (zaokrouhleno nahoru) než jich hořelo na konci boje. Pokud postavy alespoň trochu pomohou s hašením, oheň se šířit nebude a shoří jen domy, které hořely na konci boje. Pokud se postavy aktivně zapojí do hašení domů, podaří se zachránit polovinu hořících domů a zastavit šíření ohně. V případě, že užijí vhodná kouzla, jako *ovládni plameny* a podobné, dokáží zachránit tři čtvrtiny hořících domů. Na druhou stranu bude výsledné zdržení znamenat pravděpodobně to, že někteří z těžce raněných svým zraněním mezitím podlehnou.

AKT 2, VĚTEV A:

PRONÁSLEDOVÁNÍ

Pokud se postavy rozhodnou vrhnout se hned za gobliny, táhnoucími kovářovu dceru do lesa, nebo se za nimi vydají jen s malým zpožděním, příběh dále pokračuje noční honičkou, popsanou v této kapitole.

Malým zpožděním je zde myšleno zpoždění maximálně jedné hodiny po konci boje. Jedna hodina poskytuje dost času na vydýchání se a obvázaní ran a případně jednu rychlou akci, jakou je například pokus o naverbování vesničanů. V žádném případě to není dost času na ošetření všech raněných nebo na hašení požáru.

Přirozeně každé zpoždění znamená odpovídající náskok pro gobliny.

NAVERBOVÁNÍ VESNIČANŮ

Vesnice hoří, zranění sténají, zvířata splašeně pobíhají, děti vřískají... prostě panuje chaos. Za takové situace se obyvatelé Kovaříkova pochopitelně do žádného pronásledování goblinů nehrnou.

Přijde-li na to řeč, nejspíše zamumlají něco o tom, že kovářova dcera rozhodně není jediná oběť nájezdu a teď je potřeba hlavně uhasit plameny a ošetřit zraněné, uklidnit dobytek, děti...

Pokud některá z postav naléhá na vesničany, aby se hned dali do pronásledování goblinů, může provést ověření Přesvědčování. Podaří se jí tak zverbovat tolik vesničanů, kolik činí polovina výsledku jejího hodu.

Postavy hráčů nicméně brzy zjistí, že vesničané žádná velká pomoc rozhodně nejsou. Nedokáží se plížit, nedokáží s postavami hráčů během honičky držet tempo a mají obavy z dalších gobliních nástrah a pastí.

Účast vesničanů zvýší obtížnost hodů na pronásledování o +5 a podle tvé úvahy může u některých hodů v rámci pronásledování způsobit nevyhodu.

MÍRA VYČERPÁNÍ

Dobře, přiznáváme, dva stupně únavy jsou opravdu hodně. Postavy jsou přeci jen hrdinové. Cílem takového vyčerpání je především snaha o dramatické vykreslení celé předchozí honičky a vytvoření většího napětí do začátku třetího aktu. A také trochu snaha ukázat, že s mechanikami hry lze nakládat podle potřeby i trochu volněji.

Pokud preferuješ hru, která se pravidel drží věrněji (nebo zejména pokud to preferují tví hráči), pak postavám, které v hodu uspějí, nedávej únavu žádnou a těm, které neuspějí, dej jen 1. stupeň – v takovém případě ale klidně zvýš SO hodu na 15.

PRŮBĚH PRONÁSLEDOVÁNÍ

Goblini prchají s unesenou dívkou a postavy hráčů je pronásledují, nedbajíce na tmou, liják a možnost, že se někde mohou skrývat další goblini. Tohle není chytání slepic, ale honička, do které by se vrhl jen šílenec. Nebo hrdina.

Celé pronásledování má strukturu odehrávání scén honičky a následovaných vždy ověřením vlastnosti na samotné pronásledování. Tyto prvky se střídají podle následujícího schématu:

1. scéna nočního střetnutí
 1. hod na dovednost na pronásledování
2. scéna nočního střetnutí
 2. hod na dovednost na pronásledování
3. scéna nočního střetnutí
 3. hod na dovednost na pronásledování
4. scéna nočního střetnutí

Neúspěch ve scéně nočního střetnutí zvýší náročnost následujícího hodu na pronásledování. Pokud mají tví hráči rádi taktičtější a otevřenější pojetí hry, můžeš jim tento průběh hry popsat předem, pokud ale hraje víc na atmosféru a překvapení, nemusíš jim říkat nic a můžeš je nechat postupně procházet jednotlivé scény a házet další hody, dokud úspěšně neprojdou scénou čtvrtého střetnutí, nebo dokud to nevzdají.

Napříč pronásledováním nezapomeň připomínat zhoršující se počasí, které (někdy kolem 3. scény nočního střetnutí) vyvrcholí asi půl hodiny trvající bouří.

Scény nočních střetnutí následují ihned po vyhodnocení předchozího hodu. Hráči se mohou rozhodnout vyhlásit odpočinek po skončení každé scény nočního střetnutí (tedy před dalším hodem). Jedná se však o významné rozhodnutí (a hráčům bys měl jeho výsledek minimálně naznačit, aby nebyli překvapení), neboť:

- ⊕ Vyhlášení krátkého odpočinku zvýší obtížnost všech dalších hodů o +5.
- ⊕ Vyhlášení dlouhého odpočinku celou tuto větev druhého aktu ukončí, resp. způsobí její selhání. Pokud ti přijde, že postavy vzdaly svou snahu poměrně brzy, přejdi na větev B: Stopování. Pokud ti přijde, že postavy vzdaly svou snahu relativně pozdě, věc vyhodnot tak, jako by postavy prošly celou touto větví příběhu, ale přitom selhaly ve všech hodech (viz níže).

HODY NA PRONÁSLEDOVÁNÍ

Hody na pronásledování spočívají v ověření vhodné dovednosti. Ideálně by mělo dojít k tomu, že si postupně budou házet různí hráči na různé dovednosti. Jaká postava či dovednost je v dané chvíli vhodná závisí samozřejmě na tvém popisu situace. Vhodné dovednosti jsou zejména:

Pátání. Tato dovednost se v základu váže na Inteligenci a zahrnuje vyvozování závěrů z detailů, efektivní a systematické prohledávání oblasti apod.

Příroda. Tato dovednost se v základu váže na Inteligenci a zahrnuje znalosti z oblasti botaniky, meteorologie, geografie a zoologie.

Přežití. Tato dovednost se v základu váže na Moudrost a zahrnuje takové dovednosti, jako je rozdělení ohně, stopování, lov, navigaci apod.

Atletika. Tato dovednost se v základu váže na Sílu a zahrnuje v zásadě jakékoliv použití hrubé síly a hrubé motoriky.

Snaž se vyhnout hodům na Vnímání (ověření, jestli si postavy něčeho všimnou či nikoliv) a Nenápadnosti (plížení, skrývání se apod.). Tyto dvě dovednosti jsou dostatečně používány v jiných scénách. Nicméně, pokud by hráči tlačili na použití nevhodné dovednosti nebo na opakování už použité dovednosti, klidně jim dovol danou dovednost použít, ovšem v takovém případě zvaž zvýšení SO tohoto hodu o +5 (pouze pro daný hod, bez sčítání do případného třetího hodu), nebo udělení nevýhody k danému hodu.

Pokud dojde na situaci, kdy by si měli hodit všichni hráči (např. ověření Atletiky k rozhodnutí, zda dohnali gobliny), nech hodit jen toho, jehož postava je v dané dovednosti nejhorší. Pokud uspěje, uspěli všichni. Pokud neuspěje, ostatní se kvůli ní zdrželi.

NÁROČNOST HODŮ NA PRONÁSLEDOVÁNÍ

Počáteční náročnost hodů na pronásledování je dána tím, kdy pronásledování začalo:

- 5:** Postavy dorazily do 4. scény (Kovárna) hned zkraje, vrhly se za prchajícími gobliny a podařilo se jim je dostihnout
- 10:** Postavy strávily čas bojem v kovárně a případně záchranou kováře nebo dorazily do kovárny až ke konci nájezdu – nicméně hned nato se vrhly do pronásledování
- 15:** Postavy si po konci nájezdu / boje v kovárně daly chvíli oraz, popř. ještě krátce pomáhaly s požárem či raněnými
- 20:** Postavy strávily významný čas po konci nájezdu odpočinkem nebo pomocí vesnici a do pronásledování se pustily dost pozdě, ale s o to větším nadšením!

Náročnost dále vzroste o +1 za každé druhé kolo, které hráči stráví řešením jednotlivých nočních střetnutí (to zahrnuje i nějaký čas ztracený zkraje scény, popř. bezprostředně po jejím ukončení).

Všimni si, že náročnost hodů bude postupně významně narůstat. Hráči by ideálně měli zkoušet co nejvíc spolupracovat, tj. pokoušet se provádět

“podpůrné” akce za pomoci jiných dovedností či schopností, aby hráči, který bude daný hod házet, přinesli bonus nebo výhodu. Pokud to hráče samotné nenapadne, zkus jim tuto možnost nadhodit.

VÝSLEDEK PRONÁSLEDOVÁNÍ

Neúspěch v hodu na pronásledování neznamená nutně úplnou ztrátu stopy, ale nějaké výrazné zdržení při jejím opětovném hledání nebo snaze o její následování. Pokud hráči v hodech uspěli:

3x, dorazí k hrobce těsně po goblincech (ještě před úsvitem). Přejdi do 3. aktu.

2x, dorazí k hrobce až ráno. Přejdi do 3. aktu.

1x, dorazí k mýtině během dopoledne.

0x, dorazí k mýtině až brzy odpoledne.

Tak nebo onak, od postav to je epický výkon – výkon, který však rozhodně není zadarmo. Všechny postavy si musejí podle své volby hodit na ověření Síly (Atletika) nebo Odolnosti se SO 10. Pokud uspějí, získají pouze 1. stupeň únavy – pokud ale neuspějí, získají i 2. stupeň. Výjimkou je případ, kdy se postavy dostaly k mýtině brzy odpoledne v důsledku vyhlášení dlouhého odpočinku v průběhu pronásledování – viz výše.





SCÉNY NOČNÍCH STŘETNUTÍ

DOHNANÍ NEPŘÁTELE

Postavy doběhnou 3 gobliny, které musejí zlikvidovat, aby jim tito pak nevpadli do zad.

V této scéně nejde ani tak o to, jestli postavy hráčů v šarvátce zvítězí, to je více než pravděpodobné, ale za jakou cenu (životů, kouzel, času...) se to podaří.

ZACHRAŇTE LÁVKU!

Postavy doběhnou k provazové lávce přes rokli. Na druhé straně lávky si všimnou goblina, který ji zrovna přeběhl a chystá si sekeru, aby přesekl její lana.

Lávka je 8 sáhů dlouhá a překlenuje 3 sáhy hlubokou, křovím zarostlou rokli. Není příliš stabilní a přeběhnout přes ni (= použití akce Sprint) vyžaduje úspěšné ověření Obratnosti (Akrobacie) se SO 15. V případě neúspěchu postava z lávky spadne a jen taktak se zachytí jejího okraje. Další kolo pak bude muset použít polovinu svého pohybu k vyškrobání se zpátky nahoru.

Lávka je upevněná na dvou pevných lanech. Přeseknutí každého z nich trvá goblinovi jedno plné kolo nerušené aktivity.

Pokud na goblina někdo vystřelí a on ránu přežije, tak místo sekání do provazu využije svou akci k vytažení nejbližšího prkna z lávky a bude se jím krýt jako štítem (+2 k OČ). Další kola pak takto chráněn seká do lan lávky dál.

Při přeseknutí prvního lana se z lávky stane těžký terén (tj. postavy po ní postupují poloviční rychlostí). Při přeseknutí druhého lana lávka spadne. Je-li někdo na lávce v momentě, kdy jsou lana přeseknuta, musí si hodit na ověření Obratnosti (Akrobacie) se SO 15 a případný neúspěch znamená pád do rokli (pokud při tom dotyčný zároveň prováděl akci Sprint, hází si pouze jednou, ale s nevýhodou). Porost na dně sice zbrzdí jeho pád, ale i tak utrpí od větví a kmínků bodné zranění 1k4.

Vyhrabat se z rokli trvá 5 kol. Tento čas je možné snížit na 2 kola úspěšným ověřením buď Síly (Atletika), nebo Obratnosti (Akrobacie) se SO 10, případně s pomocí druhých.

ROZTRŽITÍ GOBLINI

Družina zdá se zpozoruje, jak se skupinka čtyř goblinů u něčeho zastaví, chvíli se spolu hádají a dva pak pokračují v útěku, zatímco druhí dva zůstávají a začínají do něčeho mlátit. Co se stalo (a co z dálky není hned úplně zřejmé), je, že goblini narazili na srnku, která si zasekla nohu do pasti, a část z nich ji chce dorazit a odvléct.

Postavy mají na výběr, zda se budou věnovat skupině, která zůstala na místě (pozorovat ji, snažit se ji zastavit či pobít atd.), nebo zda budou tuto skupinu ignorovat a vrhnou se za gobliny, kteří běží dál (rovnou si budou moci hodit další hod na pronásledování bez zvýšení obtížnosti – v takovém případě je ale vhodné, abys skupinu goblinů, která zůstala pozadu, později ještě vrátil do hry, byť třeba až ve třetím aktu).

ODSTŘELOVAČI!

Postavy dorazí na mýtinu (viz Akt 2, závěr, strana 26), na které se nacházejí dva goblini v palebných pozicích (možná je tam náčelník prozíravě umístil, možná tam hlídkují z vlastní iniciativy ve snaze získat lacino pochvalu).

Goblini začnou postavy ostřelovat, ale pokud se družina nerozhodne situaci „prosprintovat“, budou se snažit zůstat co nejdéle v utajení (tj. nebudou střílet neustále, jen když jim přijde, že se jejich směrem zrovna nikdo nedívá). Postavy si můžou skrytých goblinů všimnout při úspěšném ověření Moudrosti (Vnímání) se SO 16, případně je-li jejich hodnota pasivního Vnímání alespoň 16. Snaž se svými popisy přimět hráče ke krytí a vyvolat „zákopovou“ atmosféru. Při pobíhání okolo mohou postavy i omylem spadnout do jedné nebo dvou „pastí“ předpřípraveného opevnění.

Teprve pokud by postavy mýtinu přeběhly a chtěly pokračovat dál, nebo pokud by k odstřelovačům doběhly a začaly se sápat za nimi, začnou goblini zkoušet křikem přivolat pomoc (v tomto případě bude ale počasí spíše na straně postav a potrvá minimálně pár kol, než si gobliního křiku někdo skutečně všimne).

PRUDKÝ SVAH

Doběhli jste k terénnímu zlomu. Cesta dál vede vzhůru přes strmý svah tyčící se alespoň patnáct sáhů do výšky. Po svahu stékají potoky vody a bahna, sem tam valící se bahno odhalí kámen velikosti lidské hlavy, který se pak skoky a kutálením vydá dolů. Než vydechnete, z bahna se uvolní balvan zvící válečného koně, který se s nečekanou rychlostí skutálí dolů a dopadne jen kousek od vás. Není však čas hledat jinou cestu.

Goblini tento sráz zlezli za pomoci předem připravených provazových žebříků, ty si ale následně smotali a odnesli, takže postavy musejí vymyslet vlastní postup, kterým svah zdolají.

Plán, se kterým přijdou hráči, rozpracuj na jednotlivé kroky. Každý krok by měl vyžadovat nějakou akci. Například plán sestávající se z hození a zaháknutí lana o stromek na vrcholu srázu, vyšplhání a následného vytažení ostatních postav, může znamenat hod na útok na dálku (hození kotvičky/smyčky), hod na Atletiku (vylezení) a tři hody na Sílu u postav, které jsou následně vytahovány (na udržení se, zatímco jim svah projíždí pod nohama).

K úspěchu plánu, jenž povede ke zdolání svahu, musejí postavy postupně získat počet úspěchů v akcích, rovný alespoň jeden a půl násobku počtu postav. Stupeň obtížnosti hodů, které jsou "nezávislé", je 15, stupeň obtížnosti hodů, které navazují na něčí předchozí úspěšnou činnost, je 10.

Podmáčený sráz je bohužel dost nebezpečný. Pokaždé, když se postava rozhodne provést nějakou akci k jeho překonání, si musí nejdříve hodit záchranu proti některé z přirozených nástrah (zvolené náhodně nebo podle toho, co nejlépe odpovídá situaci):

⊕ **Zapadnutí do bahna.** Síla se SO 10. Při neúspěchu je postava uchváčena. Pokud její plánovaná akce vyžadovala pohyb, nemůže ji provést (ani žádnou další místo ní).

○ Snaha o osvobození se vyžaduje úspěšné ověření Síly se SO 12 (+2 za každé další kolo s tím, jak postava zapadá víc a víc)

⊕ **Zachycení se za kořen (mezi kameny atp.).** Obratnost se SO 10. Postava sklouzne, ve velmi špatné pozici zapadne kotníkem pod kořen a je uchváčena. Pokud její plánovaná akce vyžadovala pohyb, tak tuto akci ztrácí (a nemůže provést žádnou jinou).

○ Snaha o vyproštění vyžaduje úspěšné ověření Obratnosti se SO 10, při neúspěchu je uchváčena postava zraněna za 1k4 životů (zhmožděný kotník atp.)

⊕ **Podklouznutí.** Obratnost se SO 10. Pod postavou, která je už ve svahu, podjede kus bahna. Pokud postava selže v ověření Obratnosti, spadne (a ztratí svou zamýšlenou akci) – pokud ji někdo okamžitě nezachytí (což je možné, pouze pokud postava byla přivázaná, popř. byl-li její zachránce doslova na dosah ruky), ztratí postava 1k4 životů pádem a počet úspěchů nutný ke zdolání svahu vzroste o 1.

⊕ **Utržení svahu.** Moudrost (Vnímání) se SO 10. Pod postavou, která stojí na horní hraně srázu a pomáhá ostatním nahoru, se utrhne kus svahu a vyvolá malou bahenní lavinu. Pokud postava neuspěje v ověření Moudrosti, nestihne uskočit včas na pevnou půdu a spadne spolu se svahem. Ztratí svou následnou akci a v dalším kole bude čelit Podklouznutí (viz výše).

⊕ **Padající kmen/kámen.** Obratnost nebo Moudrost (Vnímání) se SO 10. Ze svahu se zřítí kámen (nebo spadlý kmen). Postava si rizika může všimnout včas (Moudrost) nebo na poslední chvíli uskočit (Obratnost) – o co se pokusí je volba hráče. Pokud postava uspěje, nic se jí nestane – pokud selže, utrpí 1k8 drtivého zranění.

Úspěšné akce, které postavy podniknou ve snaze odvrátit nebo napravit následky selhaných záchran, se přirozeně nepočítají do počtu úspěchů nutných k překonání srázu.

Použití magie může velmi pomoci – použití kouzel první úrovně typu *skok* se počítá za 3 úspěchy (úspěšné použití triků za 1).

BAHNITÝ SVAH – PŘEKÁŽKA PRO HRDINY?

Už tě slyšíme. Epičtí D & D hrdinové zastaveni bahnitým svahem!? Vzpomínáš na Společenstvo Prstenu a jejich přechod Caradhrasu? Tak asi tak. (To byla ta hora, co je "vzteky" zavalila sněhem a donutila je tím jít do Morie. A jestli teď chceš říct něco o Sarumanovi, přečti si knížku.)

Neshazuj hráče tím, že bys popsal, jak jejich postavy nezvládnou vyšplhat do dvousáhového kopečku. Popiš skutečně patnáctisáhový nebo i vyšší prudký sráz, v deštivé noci zlověstně temný, z něhož na více místech odtékají potoky bahna, které občas strhnou kámen velký jako něčí hlava, a kterým postupně propadáva vyvrácený kmen, schopný rozmačkat pěstičku. Případně použij nějakou variaci na žlutý rámeček.

Pokud "to hráčům padne", popiš, jak hrdinové epicky překonali překážku, která by jiné odradila už od pohledu. Pokud to hráčům "nepadne", postarej se svými popisy, aby to vyznělo jako pokus o překonání skutečně hrozivé a v noci a dešti i potenciálně smrtící překážky. Vzpomeň si na všechny ty akční filmy, v nichž hrdinové "bojují" s urvanými plošinami, utrženými lany, drolicími se skálami atp.

Tato scéna je zároveň ukázkou toho, jak se dají podobné "boje s prostředím" stavět. Není to nutně jediný možný

ŘEKA

Postavy doženou skupinu 3 goblinů běžících podél 20 sáhů široké řeky. Z tohoto břehu to není na první pohled patrné, ale postava, která uspěje v hodu na Moudrost (Vnímání) se SO 10, rozezná v temnotě prosvětlované jen odlesky vodního proudu vysokou masu protějšího břehu. Místo toho, aby se goblini postavili postavám hned na místě, naskáčou do proudu, aby řeku přebrodili a na druhé straně se jako první vyhrabali na vrchol strmého břehu, a využili tak výhodnější pozici. Postavy mohou:

- ⊕ Nic neriskovat a běžet dál podél břehu. Zhruba po míli narazí na skutečný, poměrně bezpečný brod (k němuž goblini původně mířili). Výsledné zdržení jim nicméně dá +5 do dalšího hodů na pronásledování a nechá jim 3 gobliny v zádech.
- ⊕ Zkusit gobliny v proudu postřílet. Ač to zní lákavě, v praxi to není tak snadné. Špatná viditelnost (noc, stíny, hladina zčeřená proudem, deštěm i kameny) dává brodícím se goblinům efektivní poloviční kryt (+2 OČ). Voda, v níž jsou relativně malí goblini ponoření až po krk (a místy i víc), navíc poskytuje ochranu před střelbou – všechny zásahy kromě kritických jim způsobí pouze poloviční zranění.
- ⊕ Vrhout se za gobliny do řeky a pokusit se je pobít v proudu, popř. dostat se na druhý břeh dřív.

Pokud se někomu podaří dostat až k protějšímu břehu, stále nemá vyhráno! Vyšplhat nahoru vyžaduje ověření Obratnosti (Akrobacie) se SO 15. Pokud postavě pomáhá někdo, kdo již sám vylezl, získává postava výhodu. Pokud na postavu naopak z druhé strany někdo útočí a ve šplhání jí brání, postava získá nevýhodu (navíc k ostatním efektům útoku).

Kouzlíci postavy si na protější břeh mohou pomoci kouzlem *skok*. Pokud na druhé straně nikdo není, tak toto kouzlo postavu automaticky dostane bezpečně na horní část břehu. Pokud je ale břeh již obsazen nepřáteli, pak postava, která se je pokusí kouzlem přeskočit, dá útočnickům s vyšším postavením automaticky výhodu k útoku a úspěšný útok postavě způsobí stav sražený.

VLASTNOSTI ŘEKY:

- ⊕ Je považována za těžký terén.
 - ⊖ Pohyb vpřed (napříč říčkou nebo proti proudu) vyžaduje úspěšné ověření Síly (Atletika) se SO 10.
 - ⊖ Při úspěchu se postava pohne o polovinu své rychlosti.
 - ⊖ Při neúspěchu postava zůstává víceméně na místě a bojuje s proudem.
 - ⊖ Pokud postava vyhlásila akci Sprint, pak se při neúspěchu stane přitopenou (viz níže).
- ⊕ V tomto místě je 20 sáhů široká, ale relativně mělká.
- ⊕ Goblini mají na začátku scény náskok 10, 5 a 5 sáhů.
- ⊕ Dává nevýhodu všem zraňujícím útokům na blízko (tj. ne chytání a držení).
- ⊕ **Přitopení se:** Kdokoliv, kdo se nevěnuje pouze pohybu (tj. útočí, brání se, někoho drží atp.) nebo se pohybuje akcí Sprint, si musí při překonávání řeky hodit na Sílu (Atletika) se SO 10. Při selhání:
 - ⊖ Musí postava celé další kolo věnovat vykašlávání vody (nesmí dělat žádnou vlastní akci vyjma bonusových a bude unášená – viz níže)
 - ⊖ Nebo může jednat normálně, ale ztratí přitom 1k4 životů a bude unášená – viz níže
- ⊕ **Unášení:** Unášená postava je vlečená proudem rychlostí 5 sáhů za kolo.
- ⊕ **Topení:** Pokud postava někoho chytí, může zkusit svou drženou oběť topit. Jedná se o ověření útočnickovy Síly (Atletika) proti ověření Síly (Atletika) nebo Obratnosti (Akrobacie) cíle (podle volby cíle). Při úspěchu ztratí topená postava 1k4 životů a stane se přitopenou (viz výše – ano, pokud se topená postava nechce vzdát své další akce, tak ztratí dalších 1k4 životů). Při neúspěchu se držená postava udrží nad hladinou. Proud říčky není dost silný, aby někoho utopil sám o sobě, nicméně pokud má někdo 0 životů, pak mu lze dalším topením automaticky způsobit selhání v hodů proti smrti.

AKTIVNÍ PROSTŘEDÍ

Zde uvedená pravidla pro řeku jsou ukázkou jedné z možností toho, jak vnést “aktivní prostředí” do scény, která je i o něčem jiném než jen o onom prostředí (srovnej s bahnitým svahem výše). V praxi většinou není potřeba připravovat si situační

pravidla takto detailně, stačí tak nějak pochopit, jak podobné situace fungují a v případě potřeby pak ve scéně trochu konzistentně improvizovat. To samozřejmě platí pro tvoje vlastní hry – když jako autor tvoříš dobrodružství pro další čtenáře, musíš podobné popisy vymyslet a sepsat předem a podrobně.

AKT 2, VĚTEV B: STOPOVÁNÍ

Pokud se hráči zdrží záchranou vesnice a pomáhají s likvidací škod až do té doby, než jsou ohně uhašeny a ranění ošetřeni, mohou začít po goblích pátrat až později v noci nebo spíš až ráno po bouři. Stopy smyl déšť, takže vypátrání goblinů nebude tak jednoduché. Následky nájezdu spolu s vědomostmi vesničanů nicméně obsahují veškeré informace, které postavy k nalezení goblinů potřebují.

JAK ODEHRÁT PÁTRÁNÍ

Důležitým principem všech detektivek, vyšetřování a pátrání je, že pokud postavy hledají stopu alespoň trochu tam, kde stopa je, tak ji vždy naleznou – otázkou zůstává, zda nalezené stopy interpretují správně a včas. Při vymýšlení vlastních stop pamatuj, že by žádná stopa nikdy neměla poskytnout řešení sama o sobě – hráči by vždy měli věc “rozřešit” až tím, že si spojí více stop dohromady.

Může se stát, že si hráči nebudou zcela jistí, co se od nich v tuto chvíli očekává. Spíše, než abys jim předkládal možnosti jak v počítačové adventuře, se snaž podporovat jejich vlastní fantazii otázkami (Co tvoje postava myslí, že je teď důležitější? Jak by přistoupila k tomu, aby to získala? Co z toho, co umí, by jí v tom mohlo pomoci?) a pokus se dávat hře strukturu, které se hráči mohou chytit (např. “Dobře, takže ty děláš X, to ti zabere nějaký čas – co zkusíš zjistit někdo další?” atp.).

Ideálně by hráči měli popisovat, co skutečně dělají, a předávání stop a hody na dovednosti by z toho měly až následně vyplynout (tj. “Děláš X, takže se dostaneš ke stopě Y a dává smysl hodit si na Z, jestli se dozvíš ještě něco navíc”). Pokud si ale hráči budou připadat ztraceni a nebudou moc vědět, co dělat, můžeš jim dovolit opačný postup (tj. “Použijí dovednost Z, k níž se váže stopa Y, takže jejich postavy nejspíš dělají X”).

PÁTRÁNÍ PO STOPÁCH

Hráči mohou pátrat všemi možnými způsoby, které je napadnou. Kdykoliv, kdy se přiblíží k nějaké níže uvedené stopě (nebo k jiné, která tě napadne, že by tam mohla být), tuto stopu hráčům předej. Každá stopa je vázána k nějaké dovednosti. Předtím, než hráčům stopu předáš, je vždy nech na tuto dovednost hodit se SO 15 (obtížnost můžeš změnit o ± 5 podle toho, jak zajímavě nebo nápaditě hráč svou akci popsal). Při:

- ⊕ Selhání: hráč získá stopu v její základní podobě a nic navíc
- ⊕ Úspěchu: hráč získá stopu v konkrétnější podobě a/nebo informaci navíc.

Pokud by se stalo, že by si hráč chtěl hodit jinou dovedností, která ale podle tebe a ostatních hráčů dává smysl, tak mu to dovol. Vhodnost použití dovednosti můžeš (ale nemusíš) zohlednit případnou úpravou obtížnosti (a zkus zabránit snaze použít na všechno jen Vnímání a Pátrání).

Hráči mohou zároveň použít pro pátrání magii nebo magické schopnosti. Použití jím přinese jeden z následujících prospěchů:

- ⊕ Výrazné snížení obtížnosti hodu nebo rovnou automatický úspěch
- ⊕ Možnost získat stopu, k níž se jinak nedá dostat, popř. získat dvě nebo i tři související stopy naráz

Pro příběh je důležité, kolik času postavy pátráním po stopách stráví. Nemusíš to počítat po minutách, ale měl by sis udržovat alespoň hrubý odhad (viz časová osa).

ZA GOBLINY!

Postavy mohou za gobliny vyrazit hned, jak zjistí, kterým směrem se vlastně mají – alespoň zhruba – vydat. Otázkou není, zda gobliny vypátrají, ale za jak dlouho.

Pokud si hráči domysleli, kde přesně goblini jsou, dobře pro ně! Postavy mohou jít přímo za gobliny bez jakýchkoliv dalších zdržení. (Hráči si nemusejí být jistí – stačí, když postavy jdou správným směrem a mají dojem, že skončí u hrobky – postavy po cestě sem tam naleznou stopu, která jejich dojem potvrdí.)

Pokud se hráči vydali jen přibližným směrem s tím, že přesnější stopy získají po cestě, tak riskují, že je hledání stop a případné chvilkové bloudění dále zdrží.

SPECIÁLNÍ PŘÍPADY

Noční výprava. Pokud se postavy vydají na výpravu ještě v noci (ale už v rámci stopování, tedy této větve příběhu), odehraj dvě vhodné scény nočních střetů (viz Akt 2, větev A).

Scény by měly zvýšit náročnost samotného pátrání – ovšem v případě úspěchu se postavám podaří dorazit k mýtině brzy dopoledne (stihnou si tak dát krátký odpočinek a mýtinu řešit stále ještě před polednem).

Výprava s vesničany. Jdou-li postavy s vesničany, odehraj cestou (ještě před příchodem k mýtině) dvě vhodné scény vesničanů z následujícího výběru:

⊕ **Stopař.** Jeden z vesničanů je přesvědčený, že se goblini vydali “tamtím směrem” a naléhá, aby se šlo právě tam – ať už to znamená kamkoliv (opuštěná jeskyně, zřícenina hradu, Černý les, skřítkčí most...). Postavy v danou chvíli vědí, že je jeho odhad špatný (nebo možná vede skupinu záměrně z cesty, protože se bojí dalšího setkání s gobliny?), někteří vesničané jsou však nakloněni věřit “jednomu ze svých” více než postavám.

⊕ **Rozdělime se!** Někdo začne navrhopvat, aby se vytvořily “pátrací skupiny”, což usnadní nalezení goblinů – udeřit na ně půjde později, až se skupiny opět sjednotí. Přitom samozřejmě navrhopne, aby se rozdělili i “ostřílení hrdinové”, aby každá skupina obsahovala alespoň jednoho.

Podobně nevhodné rozdělení někdo navrhopne i v případě, že rozdělení navrhopnou hráčské postavy (ve snaze se vesničanů “taktně” zbavit a pokračovat dál bez nich).

⊕ **Staré rozepře.** Nedávná tragédie vesničany sice na chvíli sjednotila, ale nevyřešila jejich dlouholeté spory. Po delší době putování a nějakém zvlášť namáhavém úseku (třeba prudký svah) se dva z vesničanů dají do hádky. Pokud postavy nezasáhnou hned, budou do hádky zataženi i další vesničani, a ačkoli někteří se budou snažit situaci uklidnit, bez zásahu postav přeroste do rvačky, po které se zhruba polovina vesničanů vrátí zpátky.

Postavy mohou využít příležitosti a přilít olej do ohně. V takovém případě budou nakonec vesničané pokračovat bez postav (část se jich vrátí zpět, část půjde na vlastní pěst), ale celou situaci budou mít postavám za zlé.

VESNIČANÉ

Pokud postavy vyrazí ještě v noci, vesničané s nimi nepůjdou – postavy ale mohou zkusit přesvědčit některé z nich, aby s nimi šli (viz Akt 2, větev A).

Pokud postavy vyrazí ráno, vydá se část vesničanů s nimi (resp. část vesničanů se vydá tak jako tak, a pokud je hráči neodmítnou, půjdou s nimi). Skupina bude čítat 10 vesničanů, ale hráči mají možnost naverbovat další, konkrétně tolik, kolik je polovina hodů verbující postavy na Charisma (Přesvědčování).

Vesničané budou případně bojovat do ztráty poloviny svých životů nebo do doby, než bude takto zraněna polovina z nich. Poté se dají na útěk. (Pokud jim to postavy nerozmluvily, vesničané došli k závěru, že goblini byli ve skutečnosti poměrně slabí a těžili z momentu překvapení – což je následek faktu, že se goblini sami dobrovolně stáhli. Že se jen snažili odvést pozornost od kovárny nikoho z vesničanů nenapadne. Tedy vesničané momentálně věří, že mají početní převahu a že gobliny prostě “společně zlynčují”).

KDY POSTAVY GOBLINY DOSTIHNOU?

Postavy začnou se svým pátráním v některou, na časové ose (viz strana 6) jmenovanou, dobu (předpokládej, že spíše k začátku oné doby). Den bude dále plynout následujícím tempem:

- ⊕ 1 posun v průběhu dne za každé 2 pokusy jedné postavy nebo skupiny postav nalézt nějakou stopu.
- ⊕ Pokud postavy vyrazily bez toho, aby alespoň tušily, kam přesně jdou, pak každý pokus o hledání stop hrozí jen dalším zdržením
- ⊕ Krátký odpočinek může být podle okolností “zdarma” nebo za 1 posun
- ⊕ Dlouhý odpočinek znamená 3 posuny
- ⊕ Přesun mezi vesnicí a mýtinou stojí:
 - 3 posuny, pokud se hráči rozhodnou jít opatrně, plížit se atp.
 - 2 posuny při přesunu běžným tempem
 - 1 posun při běhu
 - +1 posun, pokud jsou postavy doprovázené vesničany

STOPY

Pokud postava...	Vhodné ověření	Základní výsledek	Výsledek při úspěchu
... prochází matriky.	Pátrání	Evanův rod žije ve vesnici už po mnoho generací a všichni členové rodu byli vyučení kováři.	Kovářna a Evanův rod jsou tu déle než kam sahají kroniky. Za tu dobu byl v rodu jen jeden nekovář, a ten se stal dobrodruhem.
... listuje kronikami.	Historie	Místní kraj je rodištěm slavného paladina Málina.	Málin patřil k rodu kovářů z Kovaříkova a stal se členem řádu Hvězdy a štítu. Jeho největším – a posledním – činem bylo zahánění mocného démona zpět do pekel.
... promluví s knězem.	Náboženství	Kdysi bývalo někde v okolí poutní místo paladinů z řádu Hvězdy a štítu.	Poutě se konaly k nějaké budově. Snad kapli, hrobce, nebo něčem takovém.
... prohledává okolí.	Vnímání	V lese, co by kamenem dohodil od hranice vesnice a lesa, jsou neklamné známky dlouhodobé gobliní přítomnosti (ohlodané veverčí kosti apod.). Některé relativně čerstvé, některé až týden staré.	Ve stromech jsou zbudované dvě improvizované a zamaskované "pozorovatelné".
... zkouší vystopovat pohyb goblinů při ústupu.	Přežití	Postava je stopováním schopná určit 90° výseč směru, do kterého goblini, kteří se z vesnice rozutekli do všech stran, nejspíš skutečně prchali.	60° výseč. (Výseč by stále měla obsahovat více než jen 1 významnější místo, zanesené na mapě, aby věci nebyly ihned příliš zřejmé.)
... zkusí stopovat gobliny se psem.	Ovládnutí zvířat	Za pomoci loveckého psa (svého či půjčeného) by postava měla být schopná určit 90° výseč směru, do kterého goblini, kteří se z vesnice rozutekli do všech stran, nejspíš skutečně prchali.	60° výseč. (Výseč by stále měla obsahovat více než jen 1 významnější místo, zanesené na mapě, aby věci nebyly ihned příliš zřejmé.) V případě kombinace s předchozí stopou použij 30° překryv.
...se nad útokem zamyslí.	Pátrání	Útok goblinů nedává moc smysl – bohatství vesnice určitě nevyvažuje riziko vpádu tak hluboko do místního relativně poklidného a chráněného kraje. Na prostou zlomyslnost to také nevypadá – nájezd nezpůsobil tolik škod, kolik mohl.	...Nemluvě o tom, že goblini byli překvapivě organizovaní a někdo si dal námahu přimět je, aby nedělali brajgl už po cestě, ale zaútočili až na tuhle vesnici a až v daný moment.
...se zamyslí nad tím, proč právě kovářova rodina.	Mystika	Kováři a jejich rodiny mívají výraznou roli ve folkloru a "lidové magii".	V lidových tradicích jsou kováři považováni za mágy ovládající transmutaci – koneckonců jsou schopni přetvořit kámen v ocelovou podkovu. V některých krajích věří i tomu, že kováři jsou takřka magické bytosti a v jejich krvi je zakleta moc země, kterou v kovárně přetvářejí. S každou další generací od praktikujícího kováře je magie v krvi potomků méně a méně, až ve čtvrté či páté generaci vymizí docela.

AKT 2, ZÁVĚR: BITVA NA MÝTINĚ



Nehledě na to, zda se postavy vrhly do zběsilé noční honičky za gobliny, nebo stopují gobliny až za denního světla, dříve či později narazí na mýtinu, která tvoří jediný rozumný přístup k Málinově hrobce, ve které šaman Gek chystá, případně už provádí, znesvěčující rituál. Z tohoto důvodu je mýtina bráněná všemi postradatelnými gobliny. Anebo také ne. Hodně totiž záleží na tom, kdy na místo postavy dorazí.

OMEZENÝ POČET GOBLINŮ

Výprava goblinů čítá všehovšudy 23 členů. Tuto skupinu tvoří:

- ⊕ Náčelník
- ⊕ Gek, šaman kmene
- ⊕ Jedno gobliní nemehlo, které bylo dáno Gekovi k ruce jako pomocník
- ⊕ Pětice schopnějších goblinů (dále jako „gobliní válečníci“)
- ⊕ 15 řadových goblinů

Buď fér a počty goblinů uvedené v jednotlivých scénách sniž o gobliny, kteří už stihli zemřít (během přepadu vesnice nebo v průběhu noční honičky. Na druhou stranu nebuď měkký a počty goblinů začni

snížovat nejprve od těch, kteří mají dorazit nejpozději nebo od těch nejvíce unavených (slabé kusy padají první).

PLÁNOVANÉ ROZESTAVENÍ GOBLINŮ

Goblini mají od náčelníka vymyšlenou velmi dobrou taktiku, jak na mýtině bojovat. Mají na ní připravených 5 palebných pozic:

1. Posed na stromě (díky krytí větvemi má kdokoliv na posedu +2 k OČ a záchranným hodům na Obratnost)
2. Posed na stromě (díky krytí větvemi má kdokoliv na posedu +2 k OČ a záchranným hodům na Obratnost)
3. Posed na stromě (díky krytí větvemi má kdokoliv na posedu +2 k OČ a záchranným hodům na Obratnost)
4. Těžce dostupné a větvemi kryté místo ve srázu nad mýtinou (díky krytí větvemi má kdokoliv na této pozici +5 k OČ a záchranným hodům na Obratnost)
5. Vrchol skalky obehnaný tenkým plotem, za kterým se goblin může snadno skrýt (+2 k OČ a záchranným hodům na Obratnost)

Jeden goblin (6.) stojí v pozadí, a pokud by se jeho druhové dostali pod příliš silný útok nebo pokud by bylo opevnění proraženo, rozeběhne se ihned nazpátek k hrobce, aby varoval náčelníka (viz Doplňkové scény).

Kromě toho se zde nachází **několik pastí**:

- a. Goblin ozbrojený kopím je ukrytý v křoví, kolem nějž je třeba projít, a má kolem poházené hromady větví (jde o těžký terén, který je nutno přelézt – tzn. pohyb je snížen na polovinu), skrze které může ustupovat, ale svou ústupovou cestu za sebou snadno “zavírat” odhozením dalších větví (sám jde normálním terénem, postava za ním jde těžkým terénem). Tím vším získává víc a víc času pro střelce nad sebou, aby útočníky postřílel.
- b. Co vypadá jako přímá cesta k jedné palebné pozici je ve skutečnosti zamaskovaná, dvě stopy hluboká díra s několika naostřenými kůly na dně (Obratnost se SO 10). Goblin číhá za stromem, aby vyběhl hned, jak se ozve prasknutí větví a něčí bolestivý výkřik.
- c. Mezi stromy je nenápadně (z pohledu mýtiny ukryto za kmenem stromu) natažených několik lan. Goblin na druhé straně čeká, až do nich někdo vběhne (Vnímání se SO 10) a zakopne o ně, aby ho v tu chvíli probodl.

REÁLNÁ PODoba OBRANY

Gobliní morálka je mizerná. Goblini nejsou rozmístěni tak, jak by měli být, a v podstatě spoléhají na to, že se k nim nikdo nezvládne připlížit a že je jejich vlastní hlídka upozorní včas na to, aby zaujali obranné postavení dřív, než boj začne.

Většina goblinů (včetně goblina-hlasatele) se ukrývá okolo jámy za kořeny vyvráceného stromu.

Pokud postavy gobliny překvapí, nastane chaotická bitka. Některé palebné pozice budou stále obsazené a pár goblinů možná zvládne využít jeden nebo dva prvky předpřipraveného opevnění, ale obecně vzato se celá zamýšlená taktika rozpadne. Goblin-hlasatel se ihned rozeběhne pryč, ale postavy ho uvidí a budou ho mít dobře na ráně.

Pokud si goblini blížících se postav všimnou, část se jich rozeběhne ke svým palebným pozicím, zatímco ostatní se pokusí postavy zadržet. V zásadě se tak podaří zamýšlenou taktiku naplnit, ale její efektivita dost poklesne (ztráta úvodní převahy z překvapení, pozdější zapojení některých střelců, neoptimální rozestavení gobliních bojovníků atd.) – i tak to asi bude drsný boj a postavy budou možná i odraženy.

Pouze **pokud si goblini všimnou postav v předstihu**, stihnou se rozmístit tak, jak je zamýšleno. Což bude nejspíš postavy dost bolet.

Pokud goblini postavy odrazí, tak je budou pronásledovat, pouze pokud budou vypadat dost zdecimovaně. V opačném případě zůstanou na místě a hlasatel poběží informovat náčelníka – ten obratem rozešle 4 další gobliny hlídkovat po okolí, kdyby se nepřátelé náhodou rozhodli mýtinu obejít.

ZMĚNY V PRŮBĚHU DNE

Dopoledne

Hned poté, co se goblini po ránu sejdou v hrobce a opět se trochu “zformují”, pošle náčelník na mýtinu desítku goblinů. Ti jsou však unavení po noční výpravě, jejich morálka je mizerná, a navíc dopoledne svítí slunce.

Dokud si goblini postav nevšimnou, mají proti nim v podstatě na všechno automaticky nevýhodu (resp. postavy mají proti goblinům automaticky výhodu).

Odpoledne až večer

Chvíli po poledni (zhruba tou dobou, kdy začne být opět zataženo) nechá náčelník část hlídky vystřídat. Nově dorazivší skupina je odpočatější a má v čele odhodlanějšího pohlavára, který dohlédne na to, že jsou obsazeny všechny pozice podle plánu.

Přes noc až do rána

Se soumrakem přijde gobliny vystřídat další, už jen šestičlenná skupina, která obsadí pozice pod kopcem (včetně místa za padlým kmenem).

PŘÍCHOD NA MÝTINU

Zda si dřív všimnou goblini postav, nebo postavy goblinů, záleží na výsledku skupinového hodu postav na Obratnost (Nenápadnost) nebo Moudrost (Vnímání), volba je na každém hráči. Základní SO hodu je 15, což se dále upraví o:

+5, pokud jdou postavy s vesničany

–5, pokud šly postavy (celou či většinu cesty) obezřetně/plížením

+5, pokud postavy spěchaly nebo běžely

V případě úspěchu si postavy všimnou goblinů včas (ještě před mýtinou a předtím, než si goblini všimnou jich). V opačném případě si goblinů všimnou až zhruba za půlkou mýtiny, když na ně přiletí první šípy.

Pokud si postavy všimnou goblinů včas, je na nich, jak se k tomu postaví – mohou je zkusit obejít lesem (což je vcelku dlouhá cesta náročným terénem, navíc bude vyžadovat skupinové ověření Obratnosti (Nenápadnost) se SO 10), mohou se k nim zkusit připlížit a přepadnout je z nečekaného směru nebo mohou zkusit vymyslet cokoli jiného.

SCÉNA NOČNÍHO STŘETNUTÍ: ODSTŘELOVAČI

Obsazené jsou pozice 1 a 4. Co se týče pastí, goblini provedli určité úpravy vzhledem k tomu, že kromě nich tam nikdo není:

⊕ Větve z pasti a. jsou již rozházené.

⊕ Provázek v pasti c. je přivázán k nastražené kládě. Pokud o něj postava zakopne, kláda se zhoupne a vrazí jí přímo do zad, čímž ji nejen poraní, ale také (hlavně) srazí na zem (Obratnost se SO 10, při zásahu 1k4 drtivého zranění).

POHYBY GOBLINŮ V PRŮBĚHU DNE

Postavy dorazí...	Na mýtině je...	Před vchodem hlídá...	V chrámu je...	V hrobce je...
Nad ránem*	Nikdo	Nikdo	Náčelník 1 odpočatý gobliní válečník 5 vyčerpaných** goblinů (spí)	Šaman (spí) 1 goblin (spí) 1 odpočatý gobliní válečník
Během dopoledne	10 unavených goblinů	1 odpočatý goblin 1 vyčerpaný goblin	Náčelník 3 gobliní válečníci (hrají v kostky s náčelníkem) 3 vyčerpaní goblini (spí)	Šaman (spí) 1 goblin (spí) 2 vyčerpaní gobliní válečníci
Brzy odpoledne	10 goblinů	2 goblini	Náčelník 3 gobliní válečníci (jedí a povídají si spolu) 3 vyčerpaní goblini (spí)	Šaman (spí) 1 goblin (spí) 1 odpočatý gobliní válečník 1 vyčerpaný gobliní válečník
Za soumraku	10 goblinů	2 gobliní válečníci (jedí, klábosí a nedávají pozor)	Náčelník a 2 goblini kuchtí cosi k večeři 3 goblini (stále spí)	Šaman a 1 goblin připravují rituál 3 gobliní válečníci (očumují a hlídají Sáru)
Po setmění	6 goblinů	4 goblini	Náčelník a 2 gobliní válečníci (hlídají) 5 goblinů (jsou nervózní, snaží se zabavit různými způsoby, občas se zajdou podívat dolů)	Šaman a 1 goblin zahajují rituál 3 gobliní válečníci (hlídají Sáru a brání ve vstupu komukoliv dalšímu)
Po půlnoci	6 goblinů	4 goblini	Náčelník 5 goblinů a 2 gobliní válečníci (jsou nervózní, snaží se zabavit různými způsoby, občas se zajdou podívat dolů)	Šaman a 2 goblini vypustí z dívky první kapky krve 3 gobliní válečníci (brání ve vstupu komukoliv dalšímu)
V hodině vlka	6 goblinů	4 goblini	Náčelník 5 goblinů a 2 gobliní válečníci (jsou nervózní, snaží se zabavit různými způsoby, občas se zajdou podívat dolů)	Šaman a 2 goblini vypustí z dívky poslední kapky krve 3 gobliní válečníci (brání ve vstupu komukoliv dalšímu)
Nad ránem	6 goblinů	4 goblini	Náčelník 5 goblinů a 2 gobliní válečníci (jsou nervózní, snaží se zabavit různými způsoby, občas se zajdou podívat dolů)	Šaman a 2 goblini dokončili rituál 3 gobliní válečníci (brání ve vstupu komukoliv)

*: Zhruba s každou scénou (průzkum, pozorování, boj...), kterou v této části odehrajete, si hod' 1k6. Padne-li stejně nebo méně než je počet odehraných scén, dorazí další trojice unavených goblinů. Jsou-li už postavy uvnitř hrobky, pak jim tyto nově příchozí vpadnou do zad. Týká se jen této denní doby, potom už všichni přeživší došli.

** : Vyčerpaný goblin / gobliní válečník = goblin / gobliní válečník s jedním stupněm únavy.

AKT 3: HROBKA



Postavy se probjovaly přes nástrahy lesa, přes bitevní linii na mýtině, a konečně se přiblížily ke staré hrobce, kde šaman chystá rituál na osvobození pekelníka a získání velké slávy pro kmen a moci pro sebe. Hrobka je od mýtiny sotva půl hodiny opatrné chůze lesem, ale postavy pohybující se svižnou chůzí zvládnou urazit tuto vzdálenost mnohem rychleji.

Hrobka jako taková je zapuštěná do kopce (viz ilustrace výše), takže jediný reálný vchod je přes hlídané dveře. Pokud si však postavy dají práci s prohlížením budovy, zjistí, že ve střeše je několik děr, které se sice dají použít jako střílny, ale zároveň jimi lze proniknout dovnitř. Dalším slabým místem je vitrážové okno nade dveřmi.

ODPOČINKY

Ve chvíli, kdy postavy dorazí k hrobce, jsou pravděpodobně dost pomlácené a unavené z noční honičky, a v takovém případě nejspíše začnou uvažovat o odpočinku.

Pokud se rozhodnou pro odpočinek, riskují střet se skupinou goblinů, kterou náčelník pošle hlídkovat na mýtinu (resp. s některou ze skupin, které jsou na mýtinu vyslány na střídání).

Pokud postavy nenapadne skrývat se (nebo ustoupit někam hlouběji do lesa nebo něco podobného), budou během svého odpočinku (tj. dřív, než získají prospěchy onoho odpočinku) přepadeny skupinou goblinů, která bude na cestě na hlídku na mýtině. Nepůjde o žádný "koordinovaný" přepad – goblini postavy takhle blízko svému doupěti nečekají a ani nejsou moc ve střehu, takže o postavy prakticky "zakopnou". Postavy si hodí skupinové ověření Vnímání se SO 15 (mají-li určenou hlídkující postavu, tak si hází pouze ta se SO 10). V případě neúspěchu jsou postavy první kolo překvapeny. Tak nebo tak,

pokud gobliny nevyřídí rychle, hrozí, že tito vyvolají poplach.

Pokud postavy vyhlásí, že se skrývají (nebo ustoupí kus do lesa atp.), tak si postava s nejmenším bonusem k Nenápadnosti hodí ověření této dovednosti. V případě úspěchu je goblini naprosto minou (postavy si jich ale jsou vědomy). V případě neúspěchu je goblini neminou, ale postavy se o nich dozvědí včas – mají tak šanci na poslední chvíli odlákat jejich pozornost, zlepšit své ukrytí, popř. gobliny preventivně pobít s překvapením na své straně. Pokud situaci zvládnou vyřešit bez boje, dovol jim odpočinek dokončit, jako by proběhl bez přerušení.

Odpočinky poskytují následující prospěchy:

Krátký odpočinek*:

- ⊕ Navíc k ostatním prospěchům odstraní 1 stupeň únavy
- ⊕ Postavy se zdrží a přesunou se tedy v čase o jeden díl dopředu (např. místo „nad ránem“ dorazí až „během dopoledne“)

Dlouhý odpočinek*:

- ⊕ Navíc k ostatním prospěchům odstraní 2 stupně únavy
- ⊕ Postavy se zdrží a přesunou se v čase o tři díly dopředu (byť v návaznosti na stav postav a vývoj příběhu můžeš být benevolentní a dát dlouhý odpočinek jen za 2 posuny místo 3)

* Oba odpočinky odstraní o 1 stupeň únavy víc, než by správně měly – je to dramatická volba, která navazuje na dřívější "drsnější" únavu (viz Výsledek pronásledování, strana 20 a rámeček Míra vyčerpání, strana 19). Pokud ses rozhodl tuto variantu ignorovat a hrát víc podle základních pravidel, pak ignoruj i zde uvedené "zesílení" odpočinků.

AKT 3, SCÉNA PRVNÍ:

POFLAKUJÍCÍ SE STRÁŽNÍ

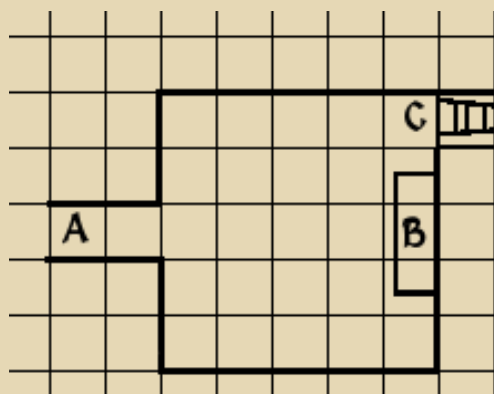
Tuto scénu lze odehrát, jen pokud jsou nějakí goblini na stráž (viz tabulka Pohyby goblinů v průběhu dne).

Strážní stojí před vchodem do Málinovy hrobky a hlídají tak, že jsou opření o zeď, čistí si nehty dýkou, případně si jinak krátí dlouhou chvíli, což dává postavám výhodu na plížení. Pozor začnou skutečně dávat, jen pokud se ke dveřím přiblíží náčelník, který tak činí zhruba jednou za hodinu. Samozřejmě začnou dávat pozor i v případě, že se dole na mýtině začne bojovat nebo přiběhne goblin-hlasatel.

Večer ti goblini, kteří mají zrovna službu u vchodu, jedí večeri a klábosí spolu, čímž jsou natolik zaměstnáni, že pokud do nich postavy vyloženě nevráží nebo se zevnitř neozve zvuk boje, tak jsou k okolnímu světu hluchí a slepí.

AKT 3, SCÉNA DRUHÁ:

HELMŮV CHRÁM



- A: Vchod do Málinovy hrobky
- B: Oltář zasvěcený Helmovi
- C: Původně tajný, nyní vyražený a znovu přivřený průchod dolů do vlastní hrobky

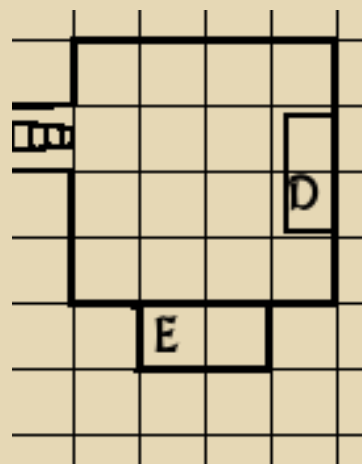
Počet a složení goblinů se různí podle denní doby, náčelník má však tendenci zdržovat se poblíž dveří do hrobky.

Pokud postavy dorazí ráno, spící goblini leží podél dolní stěny a gobliní válečník postává v levém horním rohu. Až poté, co se ozve hluk boje nebo řinčení zbraní, se zpoza kdysi tajných dveří vynoří náčelník, který se byl po návratu podívat za šamanem, jestli předání zasilky proběhlo bez obtíží, a ruch seshora jej přiměl jít se podívat, co se děje. Pokud postavy vyřadí gobliního válečníka nějak neslyšně, náčelník zůstane dole.

Později toho dne je už náčelník v chrámu a postává u dveří do hrobky.

AKT 3, SCÉNA TŘETÍ:

MÁLINOVA HROBKA



- D: Kamenný sarkofág ukrývající Málinovo tělo. V průběhu večera poslouží jako obětní stůl, pokud tomu ovšem postavy nezabrání.
- E: Oltář zasvěcený Málinově památce.

Hrobka jako taková je zdobená výjevy Málinových hrdinských činů, lovem goblinů počínaje a bojem s ďasou konče. Kromě toho je tu výzdoba složená ze svící, rozvěšených amuletů a bylin a případně dalších propriet, v závislosti na tom, v jaké části připrav rituálu postavy dorazí.

Rituál probíhající v hrobce je extrémně zdouhavý, je třeba ve správnou chvíli udělat správný úkon a Gek tedy nemůže z místnosti po dobu rituálu odejít. Na druhou stranu, mezi jednotlivými úkony je vždy dost času, po kterou je možné dělat cokoliv jiného vyjma vzdálení se na víc než 20 sáhů od obětního stolu.

Počítej s tím, že postavy dorazí vždy až po dokončení jednoho úkonu, a tedy než dojde k dalšímu, má Gek dost času na případný boj.

Aktivní přerušení rituálu znamená nalezení a zničení jednotlivých materiálních složek rituálu. Konkrétně je tedy třeba uspět v 5 destruktivních akcích (použij nejvhodnější ověření se SO 10), ať už se jedná o rozmazání, přepsání, případně přerušení rituálních run a čar (Vnímání), zhasnutí těch správných svící (Vnímání), převrnutí obětní mísy (Akrobacie), ve které se pálí kadidlo, zastavení krvácení nešťastné oběti (Lékařství) apod. Neúspěch nemusí nutně znamenat, že se záměr nepodařil, ale jen to, že byl zasažen klamný cíl (např. červená svíčka místo černé).

VZRŮSTAJÍCÍ GEKOVA MOC

Jak rituál zdárně pokračuje, Gek získává větší a větší moc, nicméně pokud je rituál přerušeno před dokončením, Gek všechnu moc náhle ztratí a navíc:

- ⊕ Kdokoliv, kdo na šamana od této chvíle zaútočí, pocítí při prvním útoku myšlenku na to goblina nejen zabít, ale současně zničit. Mučit. Exemplárně jej odpravit. To všechno převázáno pentlí krvežiznivosti. Postava si je vědoma toho, že to není její vlastní myšlenka, a může se té myšlence buď poddat, nebo ji zapudit.

- ⊕ Pokud myšlenku zapudí, nic se nestane. Pokud ji však přijme, mají až do konce boje všechny její útoky proti Gekovi výhodu a působí 1k4 nekrotického zranění navíc.
- ⊕ Pokud je Gek zabit postavou, která tyto vražedné myšlenky a pocity přijala za své, získá tato postava od běsa drobnou odměnu (viz "Odměny", strana 33).
- ⊕ Pokud šamana zabije někdo, kdo tento hněv odmítl, běs si ho zapamatuje a v budoucnu se k tomu lze roleplayingově vrátit (např. vstřícnost nějakého jiného černokněžníka/temného kněze atp.).

Ať už finální konfrontace dopadne jakkoliv, následuje epilog.

AKT 3, DOPLŇKOVÁ SCÉNA:

NÁČELNÍK VAROVÁN

Pokud postavy provedou něco, čím na sebe upozorní (nejspíš nechají uniknout goblina-hlasatele z mýtiny), náčelník zareaguje následujícím způsobem:

- ⊕ Nechá svatyni opevnit. Postaví barikádu před vchodem, posílí hlídku a připraví "ústup do obležení" – tj. připraví si rychlou možnost zabarikádovat vstupní dveře, připraví si nějaké "postavení" uvnitř svatyně (z roztřískaných lavic atp.) a připraví si možnost ustoupit dál do podzemí a zabarikádovat se v něm. (Přímá zteč tedy bude znamenat nejprve průlom přes hlavní vchod, následně boj s takticky ustupujícími gobliny v předpřipraveném sále a pak další průlom přes vchod do podzemí – celkově to nejspíš není dobrý nápad...)
- ⊕ Šamana nechá odpočívat, ale jinak začne "točit hlídky". Udrží tím víc goblinů v pohotovosti, ale nikdo unavený si už neodpočine (naopak po dalších 2 etapách dne takovéto pohotovosti se všem již unaveným goblinům zvýší únava na 2. stupeň).

Další náčelníkovy rozkazy budou záviset na tom, co přesně se náčelník dozví a jak situace vypadá. Orientačně:

- ⊕ Pokud byly postavy odraženy na mýtině, rozešle 4 gobliny s poplašnými rohy do okolí hlídkovat pro případ, že by někdo zkusil mýtinu obejít.
- ⊕ Pokud byla hlídka na mýtině postavami z větší části pobitá, zanechá tam jen pár střelců s rozkazem "střílet a pak prchat". Se zbylými gobliny se opevní uvnitř svatyně.
- ⊕ Pokud zjistí, že se postavy dostaly za mýtinu, aniž by se jí musely probíjet, tak hlídku z mýtiny celou stáhne (nabyde dojmu, že místní znají nějaké jemu neznámé zkratky okolo, a opevnění na mýtině tak je zcela zbytečné).



ÉPILOG

V případě úspěšného přerušení rituálu a záchranu Sáry z gobliních spárů přirozeně následuje více či méně triumfální návrat. Někaké slavnostní průvody se konat spíše nebudou, přeci jen, je krátce po požáru, došlo k úmrtím a zraněním několika (nebo možná i mnoha) dalších obyvatel a vesnice se teprve dává do pořádku. Nicméně v hospodě pravděpodobně Licia načepuje pivo zdarma nejen dobrodruhům, ale možná i všem přítomným. Jeden korbel každému, na připití si na vítězství a šťastný návrat.

Je-li ještě živ, bude kovář Evan přirozeně štěstím bez sebe, že se mu dcera vrátila živá a nikdy to postavám nezapomene. A kdo ví, možná někdy v budoucnu budou postavy potřebovat jeho služby.

Pokud se postavy vrátí z úspěšné trestné výpravy s tělem mrtvé Sáry, reakce budou o poznání chladnější. Vesničané sice budou projevovat jakýsi chladný vděk za zprostředkování msty, ale dobrodruhově budou na sobě neustále cítit vyčítavé pohledy vesničanů, přesvědčených, že se mohli snažit víc.

Pokud Gek rituál dokončí, pak následující noci vyšlehne z hrobky ohnivý sloup a oheň se rozšíří na všechny stromy v okolí. Ráno není po domnělém požáru ani stopy, ale začnou se projevovat neklamné známky toho, že oblast nyní drží ve své moci znovupřivolaný bés. To ovšem může vést k přímému pokračování tohoto příběhu. Otázkou samozřejmě je, zda bude zrušení kletby znamenat přímý střet s bésovými pohůnky (gobliním šamanem), nebo naopak nějakou výpravu pro něco posvátného, co dokáže obnovit ochrannou moc hrobky. A samozřejmě tu vždycky budou náčelník se šamanem, kteří se s nově získanou silou pustí do nějakých nových dobrodružství.

Tak jako tak, kováři zpráva o smrti jeho dcery zlomí srdce. Pokud je navíc ve stavu, že již nikdy nebude moci vykonávat své řemeslo, ztratil tím poslední důvod žít a brzy zemře žalem. Pokud se dostatečně zotaví, vrátí se k práci, ale už nikdy nebude jako dřív. A dlouho poté, co postavy odejdou z vesnice i kraje, dokončí meč, do jehož čepele vloží veškerou svou nenávist vůči goblinům. A možná jej postavy zas někdy potkají, jak bojuje se skupinkou goblinů.

Je i možnost, že postavy selžou natolik, že přijdou v boji o život. V tom případě se o neúspěchu výpravy vesničané dozvědí až díky přízračnému požáru signalizujícímu převzetí oblasti do bésovy správy. A další dobrodružství může začít třeba tím, že je do kraje povolána družina dobrodruhů, aby jeho obyvatele zbavila prokletí, které je ve skutečnosti symptomem ovládnutí oblasti pekelníkem.

ODMĚNY

- ⊕ Zkušenosti za každého zabitého, popřípadě jinak z boje natrvalo vyřazeného goblina. Pokud dáváte přednost milníkovému systému, dokončení tohoto dobrodružství se počítá jako dosažení milníku.
- ⊕ Pokud si postava všimne pasti a podaří se jí ji zneškodnit, obdrží navíc 20 ZK.
- ⊕ Pokud se podaří zachránit Sáru živou, každá postava, která stále žije, obdrží navíc 100 ZK.
- ⊕ Vesničané toho moc nemají, ale starosta má od panstva určitý obnos na odměny za případné skolené gobliny. Konkrétně může vydat 1 zlatý za gobliní hlavu (nebo jinou gobliní trofej).
- ⊕ Zmiňované pivo zdarma v hospodě.
- ⊕ Goblini samotní mají u sebe zbraně, plecháčky a jiné předměty z kovu. Evan je přijme za symbolickou odměnu (tj. 1 stříbrný za 10 liber šrotu).
- ⊕ Evan je lepší kovář než by se dalo od vesnického kováře čekat. Pokud mu postavy zachrání dceru, je ochotný nabrousit jim za odměnu zbraně tak, jak to dovede jen mistr (+1 k sečnému nebo bodnému zranění, jen na zbraně na blízko, po 10 zásazích se bonus ztratí).
- ⊕ Pokud postava obdržela od běsa drobnou odměnu, hod' k4 na podobu této odměny:
 1. Maximální množství životů se zvýší o 1k4.
 2. Postava může jednou za krátký odpočinek seslat trik *stvoř plamen* jako postava na 5. úrovni.
 3. Utrpění ohnivě zranění je od vždy sníženo o 1.
 4. Postava může jednou za krátký odpočinek seslat trik *přátelé*.

Účinek odměny je trvalý.

DODATEK A: GO DÁL?

Toto dobrodružství skončilo, ale mnohá další na něj mohou navázat a z hrdinů dne se mohou nakonec stát hrdinové legend a mýtů. Zde je pár námětů na budoucí dobrodružství:

ĎÁBELSKÉ INTRIKY

Tento příběh může být jen jednorázovou epizodou – malou intrikou ďábla v pozadí bez další návaznosti. Nebo může být součástí širšího dění. Možná, že podobných znesvěcení proběhlo více a ďábel (nebo ďáblové) se snaží o něco rozsáhlejšího. Možná chtějí uvrhnout kletbu na celý svět. Možná chtějí otevřít pekelnou bránu. Možná spolu jen soutěží v tom, kdo získá nejvíce stoupenců. A možná, že to je počátek invaze.

Představ si kampaň, kdy se postavy (spolu se zbytkem světa) snaží během prvních pár úrovní bojovat proti sérii podobných událostí. A – i přes své případné dílčí úspěchy – selžou. Následovat bude několik dalších úrovní, kdy se budou zoufale snažit zastavit probíhající invazi. A opět selžou. Následně jsou jako tragičtí hrdinové marného odboje nuceni skrývat se a utíkat – prožít několik příběhů jen snahou přežít ve světě, který propadl vlivu pekelných sil. Během těch pár úrovní by procházely prastaré chrámy a knihovny v marné snaze najít novou naději. Až by nakonec narazily na jeden příběh, jednu legendu, nebo možná jedno proroctví. Pak by následovala výprava do samotného Pekla, ve snaze najít přímo na nepřátelském území něco, co bylo dávno ztraceno. Všimáš si, jak se jejich boj stává stále temnější, zoufalejší a troufalejší? Příběh jdoucí do temnoty, v němž ale postavy slaví občasná drobná vítězství, která sice nejsou dost velká, aby změnila širší dění, ale která připravují půdu pro budoucí velké vítězství – zachraňují malé skupinky odboje, které budou moci později povolát, až to bude potřeba, navazují vztahy se šlechtici, kteří budou jednoho dne, až přijde správný čas, ochotni Peklo zradit atp. Po návratu z Pekla by už postavy byly na epických úrovních – hrdinové (popřípadě jejich příímí nástupci), kteří byli před mnoha a mnoha lety u toho, když svět padl, se nyní vracejí zpět a nesou v rukou nový plamen naděje, s nímž rozpoutávají novou válku proti Peklu. A na závěr kampaně, na 20. úrovni, by postavy v zoufalém protiútoky získaly možnost postavit se samotnému Pekelnému knížeti, jeho porážkou uzavřít jednu dobu temna a navždy se zapsat do kronik světa.

Ale nemusíš věci hnát do extrémů kampaní na 20. úrovni (a nejspíš 2–3 roky hraní – i když by to bylo úžasné). Možná, že nejde o invazi Pekla a v okolním světě se neděje nic dalšího. Možná, že jde právě o tuhle jednu konkrétní svatyni. Třeba je v ní uloženo něco, co hráči v tomto příběhu neměli možnost najít (ale ďáblovi se to najít podařilo – třeba to byla jen stopa k něčemu dalšímu a celá příhoda s gobliny a kletbou byla pro ďábla jen “zábava na zpestření volné chvíle”).

PROKLETÍ OBLASTI

Samozřejmě, může se stát, že postavy selžou, goblini uspějí a na celý kraj padne kletba. V takovém případě se pokračování přímo nabízí – jedinou otázkou je, zda zrušení kletby bude znamenat přímý střet s běso-vými pohůnký (gobliním šamanem), nebo naopak nějakou výpravu pro něco posvátného, co dokáže obnovit ochrannou moc hrobky.

A samozřejmě tu vždycky budou náčelník se šamanem, kteří se s nově získanou silou pustí do nových dobrodružství.

TAJEMNÝ KRAJ

Po porážce goblinů se můžete věnovat i průzkumu okolního kraje. Goblini u sebe mohou mít (nebo mohou postavám vyžvanit) stopy k dalším tajemstvím v okolí. Běs v pozadí nemusel být ani žádný Pekelný kníže – mohl to být nějaký nižší pekelník, který je s tímto krajem spjatý a mohl tu mít i další zájmy. Nebo prostě jen dodal goblinům víc informací než bylo třeba (nebo si je goblini našli někde sami – ostatně úplně hloupí nejsou).

Zkazky vesničanů o různých tajemných místech v okolí (od Černého lesa po skřítčí mosty) v sobě mohou mít víc pravdy než vesničané sami tuší. A možná, že celý kraj skrývá nějaký ještě starší příběh, do nějž mohou být zapojené i ježibaby nebo vílí šlechta. Postavy tak mohou v kraji objevovat jeho dávnou historii (možná ještě z dob před příchodem lidí), jen aby zjistily, že se tato váže i k budoucnosti – třeba zjistí, že zavražděná víla nebyla jen tak nějaká víla a že to nebyla jen tak nějaká vražda. Možná, že běs v pozadí příběhu není skutečný běs, ale jen někdo, kdo se za běsa vydává, aby mohl trýznit kraj v pomstě za věci, které se udály celé generace nazpátek.

Ať už se rozhodnete pro jakoukoliv možnost, pamatujte, že hrajete D&D. Hra by měla vždy působit epicky, kouzelně, mít v pozadí silné, zajímavé příběhy – neupadejte do stereotypů malých příběhů o všedních problémech.

DODATEK B: POZNÁMKY A RADY K VLASTNÍ TVORBĚ

Tento příběh vznikl jako společná komunitní tvorba, která navázala na kritiku původního designu scénáře od Matta Colvilla. Během psaní jsme se rozhodli příběh pojmout trochu šířeji a obohatit jej o různé vysvětlující či inspirační momenty k užívání pravidel a vysvětlující rámečky. Do těch se ale nevešlo všechno, takže tady je pár dalších postřehů, které vám snad usnadní a zlepší vaši vlastní budoucí tvorbu.

PŘÍBĚHOVÉ OTÁZKY

Problém a příběhové otázky jsou velmi efektivní a robustní způsob přípravy příběhů. Jako celek je popsán v prvním díle RPG Scénaristiky (najdš v odkazech), tady bychom rádi dodali jen pár komentářů k otázkám použitým při tvorbě tohoto příběhu.

FORMULACE PŘÍBĚHOVÝCH OTÁZEK

Jak je uvedeno v úvodu, tento příběh je postaven kolem dvou hlavních příběhových otázek, z nichž ke každé se vážou dvě další navazující otázky:

- ⊕ Pomohou postavy odrazit skřetí nájezd?
 - o Jak moc v tom budou úspěšné?
 - o Co se stane s kovářem?
- ⊕ Stihnou postavy překazit rituál?
 - o Pokud ano, zvládnou zachránit kovářovu dceru?
 - o Pokud ne, zvládnou alespoň porazit gobliny a jejich šamana?

Druhou velkou otázkou (Stihnou postavy překazit rituál?) by šlo teoreticky rozdělit na dvě a ptát se “v jakém stavu dorazí hráči k hrobce?” a “stihnou rituál překazit?”. Přišlo nám ale, že podobné rozdělení není potřeba, a rozhodli jsme se nechat jen jednu souhrnou otázku, což nám při přípravě pomohlo držet děj “koncentrovanější”. Kdybychom otázku rozdělili, nejspíš by to vedlo k až přílišnému rozvádění druhého aktu příběhu. Způsob, kterým své otázky zformuluješ, je důležitý, protože tě tvorbou skutečně vede. Zpětně se to zdát nemusí, ale až si to zkusíš sám, tak to poznáš.

Všimni si, že **příběhové otázky zásadně stavíme tak, aby je šlo vždy zodpovědět i negativním způsobem** a hra mohla přesto pokračovat. Pokud by negativní odpověď byla příběhově nežádoucí, pak otázku přeformulujeme. Pokud bychom druhou hlavní otázku skutečně rozdělili, jak je naznačeno v před-

chozím odstavci, pak by rozhodně nemělo smysl ptát se “zda postavy zvládnou dorazit k hrobce” - pokud by to nezvládly, tak prostě příběh skončí neúspěchem kdesi na půlce cesty, což je o ničem. Místo toho se ptáme “v jakém stavu” dorazí - pokud je odpověď “v mizerném”, pak to je pro postavy smutné, ale příběh pokračuje dál - a s vyššími sázkami než dřív!

Dále si všimni, že této logice jsou podřazeny i formulace všech hodů napříč příběhem - neúspěch v hodech na pronásledování nezpůsobí, že by postavy ztratily skřetí stopu, ale že skřety vystopují se zpožděním nebo že pocestě narazí na nějaké problémy, jejichž vyřešení je bude stát nějaké zdroje (životy, pozice kouzel, vlastní utajení atp.). Vhodná formulace otázek pomáhá tuto logiku dodržovat při přípravě i při odehrání příběhu.

TYPY SCÉN

Všimni si nejprve, jak je celý příběh strukturovaný a rozdělený.

Příběh má tři dějové akty (boj ve vesnici, výpravu k hrobce a střet v hrobce). Tyto jednotlivé akty jsou pak dále děleny na různé scény, které ale mají odlišnou charakteristiku a zacházíme s nimi odlišně.

První scéna (v prologu) je tzv. “charakterizační”. Nejde v ní o žádný konflikt, ale čistě o vykreslení postav a situací, kterými prošly, o navození atmosféry a stylu. V tomto duchu zde také pracujeme s pravidly - z valné většiny popsané konflikty doprovodíme jen jedním jednoduchým hodem, který dokreslí následky - které ale opět především podtrhují žádoucí dojmy, nehrozíme postavám ničím zásadním (to by se mohlo změnit, kdybychom chtěli cestu odehrávat např. v půlce příběhu a dát jí nějakou váhu a napětí). Silné charakterizační prvky najdeš i ve scéně nočního střetu *Roztržití goblini* (kde jde o vykreslení goblinů a jejich chování a disciplíny).

Druhá scéna má stále mnoho charakterizačních prvků, stejně jako první a poslední scéna prvního aktu - ty jsou ale už i z části “procedurální”. Procedurální scény jsou takové, které příběh posouvají dopředu. Otázkou zde není výhra nebo selhání, ale cena za úspěch, popř. zvolená cesta nebo stav postav na jejím konci. Všimni si, že v podstatě celý druhý akt tohoto příběhu je procedurální. To ovlivňuje i způsob, kterým tu pracujeme s pravidly (viz poslední odstavec pod předchozím nadpisem).

A konečně tu máme scény “dramatické”. To jsou scény, kde se láme příběh a dochází k rozhodnutím - a kde postavy mohou skutečně vyhrát nebo utrpět skutečné (citelné a nenávratné) prohry. Jinými slovy, zde se zodpovídají příběhové otázky. To neznamená

nutně, že to jsou scény, v nichž postavám hrozí smrt. Třetí a čtvrtá scéna prvního aktu jsou dramatické - prohra zde znamená smrt nevinných (a zničení vesnice). Scéna mýtiny může být dramatická - jde o významný boj, v němž postavy mohou prohrát ještě než dorazí k cíli - šance by měla být malá, ale je záměrně reálná (a vždycky tam opět mohou umřít nějakí ti vesničani, pokud postavy doprovázejí). Celý třetí akt je převážně dramatický. V těchto scénách používáme pravidla "naplno" a opíráme se o ně. To má mnoho rovin, ale teď stojí za to vyzdvihnout fakt, že nám zde pravidla dávají jasné mantinely a neutralitu rozhodování - pokud postavy prohrají, pak se věci odehrály férově.

TŘIAKTOVÁ STRUKTURA

Ještě pár poznámek k oněm třem aktům.

První akt představuje hrozbu a dává hrdinům možnost ji odrazit a vyjít z toho částečně vítězně - přesto na stole zůstávají sázky a příběh pokračuje.

Druhý akt postavy víc a víc "ždíme", a na jeho konci jsou buď vysílené, nebo dorazí velmi pozdě. To platí bez ohledu na to, zda je důvodem noční honička nebo střet na mýtině. Situace se jeví zoufalou.

Třetí akt postavy posílá do zoufalé akce. Kreativní přístup a postup skrz třetí akt hráčům vrací ztracenou naději, což vrcholí ve finálním střetu se šamanem.

Tohle je klasická příběhová struktura. Luke se přidá k rebelům a zničí Hvězdu smrti - dosáhl vítězství, ale Impérium není zničeno, sázky zůstávají a příběh pokračuje. Impérium následně rebelům ušetří série bolestivých ran a Luke a jeho přátelé ze sebe vydávají spoustu sil, aby dosáhli alespoň částečných vítězství. Na konci druhého aktu - tedy, filmu - jsou zpráskaní, zranění, vysílení. Ale udrželi si naději. A v třetím aktu se Luke vrátí jako Jedi atd. (Podobně by šly rozebrat i všechny tři jednotlivé filmy, mimochodem - zkus si ten vzor najít sami.)

"Tříakták" najdeme na vyšších (ságy, série) i nižších (kapitoly, epizody) rovinách mnoha příběhů. V úplném zobecnění jde o Zahájení - Komplikace - Rozřešení.

Detaily sepsal kdysi Alnag (najdete v odkazech). Je to ověřená a funkční struktura, a pokud si nejsi jistý, tak se jí můžeš podržet. Ale nepřeháněj to - po chvíli by se vám mohla omrzet.

UNIKÁTNÍ MECHANIKY

Pravděpodobně sis všiml, že jsme v tomto dobrodružství pracovali s pár pravidly a mechanikami, která nejsou nikde v pravidlech k 5. edici D&D. Přebrali jsme je odjinud.

D&D 5e jsou velmi dobrá pravidla, nicméně neobsahují (a ani nemohou obsahovat) každý jeden nápad, který by se vám kdy mohl hodit - a na druhou stranu mnoho dobrých věcí odjinud lze v D&D velmi snadno použít. Například technika koláže cesty je převzatá ze hry 13. Věk (13th Age), Prostředí jako protivník je nápad převzatý z Fate apod.

Zkrátka: neboj se při hraní D&D (nebo jakýchkoliv jiných pravidel) inspirovat jinde nebo experimentovat s vlastními nápady.

ROZSAH PŘÍPRAVY

A úplně na závěr - neděs se rozsahu tohoto textu. Spousta textu tady není příběh k odehrání, ale vysvětlující rámečky, ujasnění, dodatky atp. Dokonce i první dvě scény s příběhem vlastně nesouvisejí a napsali jsme je jen jako demonstraci toho, jak podobné věci (úvody, cestování atp.) odehrávat.

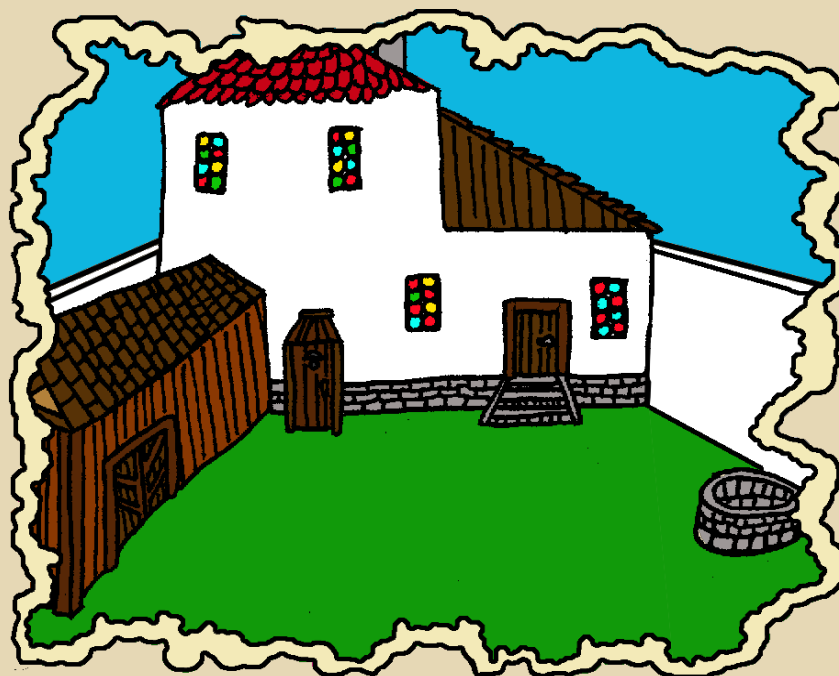
Jednotlivé varianty příběhu podle časové osy tu jsou rozepsány pro pohodlí začínajícího PJe, ale v praxi a při hraní vlastních příběhů takto detailní příprava není nutná - stačí tušit, co asi tak budou protivníci dělat a jejich činnosti a rozestavení si domýšlet během hry (popř. si ho sledovat pomocí figurek nebo teček v poznámkovém bloku atp.). A samozřejmě, úplně nejvíc textu tu vzniklo tím, že jsme potřebovali předat naše představy o příběhu tobě, čtenáři, neboť tě vůbec neznáme a nemůžeme ti nic dovysvětlit ani následně zodpovědět a chceme, abys tu našel vše potřebné. Tvá vlastní příprava takovou detailnost rozhodně nepotřebuje. Popravdě, kdybychom tenhle příběh tvořili sami pro sebe, tak si vystačíme tak se dvěma stránkami poznámek. Vážně.

ODKAZY NA POUŽITOU A ROZŠIŘUJÍCÍ LITERATURU:

- ◇ Alnagův článek o tříaktové struktuře: http://www.d20.cz/public/vypravec/vd00_pribeh.pdf
- ◇ Detektivky v RPG: <http://www.d20.cz/clanky/tipy-a-triky/detektivky-v-rpg.html>
- ◇ Fate fraktál aneb prostředí jako protivník: <http://fatesrd.d20.cz/fate-core-system/11-speciality.html#bronzove-pravidlo-neboli-fateovy-fraktal>
- ◇ Sirienova Scénaristika:
 - » Seznam děl Scénaristiky: <http://www.d20.cz/clanky/tipy-a-triky/rpg-scenaristika-0-kdo-to-sakra-pojmenoval.html>
 - » Příběhové otázky: <http://www.d20.cz/clanky/tipy-a-triky/rpg-scenaristika-o-cem-to-bude.html>
 - » Typy scén a jak s nimi zacházet: <http://www.d20.cz/clanky/tipy-a-triky/rpg-scenaristika-3-o-co-tu-ma-jit.html>
 - » O popisích: <http://www.d20.cz/clanky/tipy-a-triky/rpg-scenaristika-11vic-nez-stroha-fakta.html>
 - » O násilí: <http://www.d20.cz/clanky/tipy-a-triky/rpg-scenaristika-20-ve-sklepe.html>
- ◇ Gurneyho překlad článku o boji jako sportu a boji jako válce: <http://www.d20.cz/clanky/RPG-odborne/4983.html>

DODATEK C: HOSTINEC

U ZELENE ŽABKY



Hostinec U Zelené žabky je vlastně rozměrný zděný statek, jehož hlavní budova má i dřevěné nadzemní patro. V přízemí se nacházejí kuchyně a lokál, který kromě svého očekávatelného účelu slouží i jako místní schůzovna, kdykoliv je něco potřeba projednat v rámci vesnice. A slouží i jako noclehárna pro znavené poutníky, kteří si nemohou dovolit pronajmout si postel v pokoji pro hosty, který se nachází v patře. V něm se kromě pokoje pro hosty nachází i byt majitelů statku, tj. Licie a jejího manžela.

JÍDLA

Ten večer, co postavy dorazí do Kovaříkova, je v nabídce následující:

Buřtguláš s chlebem	3 md/miska
Chléb se sýrem	1 md/porce
Dušená zelenina (na vyžádání)	2 md/miska

Kromě toho lze v hostinci koupit nějaké ty trvanlivé zásoby na cestu. Cena je 3 st za 1 libru trvanlivého jídla.

PITÍ

Jako mnoho hostinců, i tento si vaří vlastní pivo. Říkají mu *Černý goblin* a, nepříliš překvapivě, se jedná o černé pivo. Voní po seně a chutná trochu po borůvkách. Hrdlo svlaží, ale co se týče alkoholu, patří spíše k těm slabším. Korbel stojí jeden měďák.

Pokud vám pivo není dost dobré, můžete si objednat:

Víno, láhev	1 zl
Víno	1 st/sklenice
Slivovice	2 md/panák
Bylinný čaj	6 md/konvice

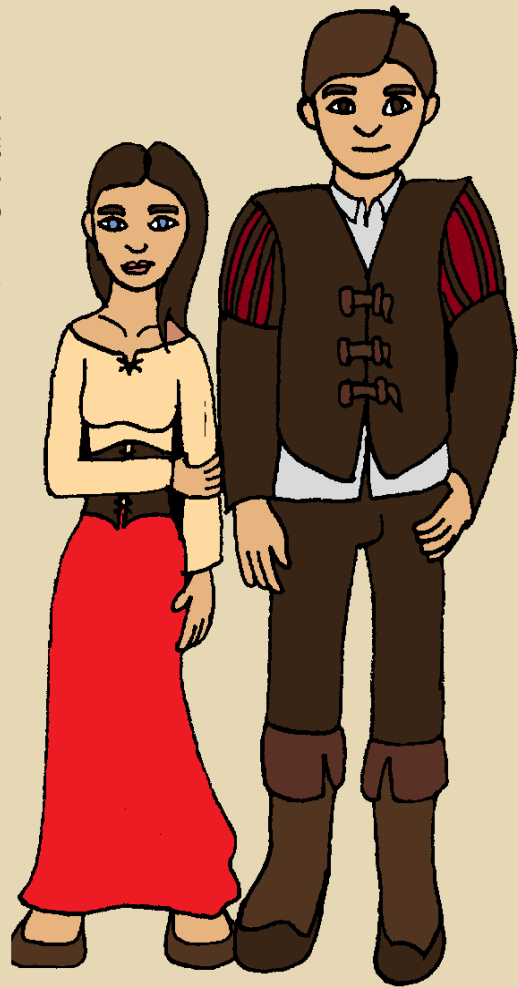
UBYTOVÁNÍ

Pokoj pro hosty (dvojitá postel, jednoduchá postel, truhla na věci, petlice na dveřích)	1 zl/ noc
Přespání v lokále	1 st/ noc
Přespání ve stáji	1 md/ noc

VESNIČANĚ

Obyvatelé Kovaříkova jsou vesměs prostí vesničané jaké najdete všude jinde. Jistě, kovář Evan je o něco silnější, kněz Machiáš má pravděpodobně zdatnost v Mystice a Náboženství, nemluvě o vyšší Moudrosti a Inteligenci, a stařešina vesnice zas bude pro svůj věk fyzicky slabší a pohybovat se pomaleji.

Nicméně, Průměrný vesničan™ má statistiky uvedené v bloku statistik níže.



PRŮMĚRNÝ VESNIČAN

Střední humanoid, jakékoliv dobré přesvědčení

Obranné číslo 10

Životy 4 (1k8)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Smysly pasivní Vnímání 10

Jazyky obecná řeč

Nebezpečnost 0 (10 ZK)

AKCE

Palice. Útok na blízko zbraní: +2 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 2 (1k4).

GOBLINI



GOBLIN

Malý humanoid (skřet), neutrální zlo

Obranné číslo 15 (kožená zbroj, štít)

Životy 7 (2k6)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	8 (-1)

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 9

Jazyky goblinština, obecná řeč

Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

Hbitý únik. Gobliní válečník může v každém svém tahu provést akci Schování se nebo Odpoutání se jako bonusovou akci.

AKCE

Scimitar. Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 5 (1k6 + 2).

Krátký luk. Útok na dálku zbraní: +4 k zásahu, dostřel 16/64 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k6 + 2).



GOBLINÍ VÁLEČNÍK

Malý humanoid (skřet), neutrální zlo

Obranné číslo 14 (usuňová zbroj)

Životy 12 (2k6 + 6)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
8 (-1)	14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	9 (-1)	8 (-1)

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 9

Jazyky goblinština, obecná řeč

Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

Hbitý únik. Gobliní válečník může v každém svém tahu provést akci Schování se nebo Odpoutání se jako bonusovou akci.

Bojové šílenství. Pokud má gobliní válečník méně než polovinu životů (5 a méně), útoky na blízko provádí s nevýhodou. Pokud přesto zasáhne, zranění se zvýší o 4 (1k8).

AKCE

Scimitar. Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 5 (1k6 + 2).

Krátký luk. Útok na dálku zbraní: +4 k zásahu, dostřel 16/64 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k6 + 2).

GOBLINÍ NÁČELNÍK

Malý humanoid (skřet), neutrální zlo

Obranné číslo 15 (kroužková zbroj)

Životy 21 (6k6)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	9 (-1)	12 (+1)

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 9

Jazyky goblinština, obecná řeč

Nebezpečnost 1 (200 ZK)

Hbitý únik. Gobliní náčelník může v každém svém tahu provést akci Schování se nebo Odpoutání se jako bonusovou akci.

AKCE

Vícenásobný útok. Gobliní náčelník zaútočí dvakrát rapírem. Druhý útok provádí s nevýhodou.

Rapír. Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 6 (1k8 + 2).

REAKCE

Přesměrování útoku. Když tvor, kterého gobliní náčelník vidí, na něj cílí útokem, gobliní náčelník zvolí jiného goblina do 1 sáhu od sebe. Tito dva goblini si vymění místa a zvolený goblin se stane cílem útoku místo něj.

GEK

PŘED ZAČÁTKEM RITUÁLU.

Gek na šamanování opravdu nemá talent. Ani na válčení. Ani na plížení se. Zato jazyk má výmluvný tak, že dokáže zdravého přesvědčit, že je mu špatně, z bílé udělat černou, z černé bílou a jiné roztočivé kousky. Největším úspěchem jeho dosavadního života je to, že přesvědčil náčelníka, který už dlouho jeho schopnostem příliš nevěří, že tahle výprava je prospěšná celému kmeni. A navíc, že je to náčelníkův vlastní nápad. A tudíž dobrý nápad.

Po SETMĚNÍ.

Započetím rituálu Gek začal proces osvobození Běsa. Běs ho v tom samozřejmě chce podpořit a tak mu daruje první náznak příslibené moci (první úroveň Černokněžníka). Pokud byl Gek zraněn, plně se vyléčí.

Dokud Gek má dojem, že má jasnou převahu, bude se držet osvědčeného proklínání, tentokrát doplněnému Drobnou iluzí. Neznamená to ovšem, že se, pokud zastrašování selže, bude zdráhat použít útočná kouzla.

Po PŮLNOCI.

Gek prolil první kapku dívčiny krve a osvobození Běsa se skokem přiblížilo. Běs to samozřejmě náležitě odmění (Gek získává druhou úroveň Černokněžníka). Kromě větší moci se Gek opět plně uzdraví, byl-li před prolitím dívčiny krve zraněn.

Po "HODINĚ VLKA"

Poslední kapka krve kovářovy dcery opustila dívčino tělo. Gek získává poslední díl slíbené moci (třetí úroveň Černokněžníka). Nicméně, k dokončení rituálu ještě zbývá několik málo hodin. Pokud během nich není rituál přerušen, Gek si tufo moc udrží už natrvalo.

Spolu se získáním další dávky moci se Gek plně uzdraví a obnoví si pozici kouzel, pokud je utrafil.



GEK (PŘED SETMĚNÍM)

Malý humanoid (skřet), neutrální zlo

Obranné číslo 12

Životy 7 (2k6)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	9 (-1)	16 (+3)

Dovednosti Přesvědčování +5, Zastrašování +5

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 9

Jazyky goblinština, obecná řeč

Nebezpečnost 1/8 (25 ZK)

Hbitý únik. Gek může v každém svém tahu provést akci Schování se nebo Odpoutání se jako bonusovou akci.

Sesílání kouzel. Gek je ostudou všech sesílatelů kouzel. Má připravena následující kouzla:

Triky (2/den): kejkle, vedení

AKCE

Dýka. Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 3 (1k2 + 2).

Prokletí. Gek ukáže na jednoho tvora, kterého vidí, a vyřkne odporná slova. Zvolený tvor musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 15, jinak bude mít k dalšímu hodu na útok nevýhodu. Tento účinek je zcela nemagický a nijak nepůsobí na tvory, kteří nemohou být vystrašeni.

GEK (PO SETMĚNÍ)

Malý humanoid (skřet), neutrální zlo

Obranné číslo 12

Životy 7 (2k6)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	9 (-1)	16 (+3)

Dovednosti Mystika +3, Náboženství +3, Přesvědčování +5, Zastrahování +5

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 9

Jazyky goblinština, obecná řeč

Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

Požehnaní temného. Když Gek sníží nepřátelskému tvorovi životy na 0, získá 4 dočasné životy.

Hbitý únik. Gek může v každém svém tahu provést akci Schování se nebo Odpoutání se jako bonusovou akci.

Sesílání kouzel. Gek je sesílatel kouzel 1. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 13, útočná oprava kouzla je +5). Má od svého patrona propůjčena následující černokněžnická kouzla:

Triky (libovolně): *drobná iluze, mrazivý paprsek*

1. úroveň (1 pozice): *pekelné pokárání, rozkaz*

AKCE

Dýka. Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 3 (1k2 + 2).

Prokletí. Gek ukáže na jednoho tvora, kterého vidí, a vyřkne odporná slova. Zvolený tvor musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 15, jinak bude mít k dalšímu hodu na útok nevýhodu. Tento účinek je zcela nemagický a nijak nepůsobí na tvory, kteří nemohou být vystrašeni.

GEK (PO PŮLNOCI)

Malý humanoid (skřet), neutrální zlo

Obranné číslo 12

Životy 13 (2k6 + 5)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	9 (-1)	16 (+3)

Dovednosti Mystika +3, Náboženství +3, Přesvědčování +5, Zastrahování +5

Smysly vidění v magické i nemagické tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 9

Jazyky goblinština, obecná řeč

Nebezpečnost 1/2 (100 ZK)

Ďábelské znamení. Jednou denně může Gek seslat kouzlo *tma*, aniž by musel utrácet pozici kouzel.

Požehnaní temného. Když Gek sníží nepřátelskému tvorovi životy na 0, získá 4 dočasné životy.

Hbitý únik. Gek může v každém svém tahu provést akci Schování se nebo Odpoutání se jako bonusovou akci.

Sesílání kouzel. Gek je sesílatel kouzel 2. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 13, útočná oprava kouzla je +5). Má od svého patrona propůjčena následující černokněžnická kouzla:

Triky (libovolně): *drobná iluze, mrazivý paprsek*

1. úroveň (2 pozice): *neviditelný služebník, pekelné pokárání, rozkaz*

AKCE

Dýka. Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 3 (1k2 + 2).

Prokletí. Gek ukáže na jednoho tvora, kterého vidí, a vyřkne odporná slova. Zvolený tvor musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 15, jinak bude mít k dalšímu hodu na útok nevýhodu. Tento účinek je zcela nemagický a nijak nepůsobí na tvory, kteří nemohou být vystrašeni.

GEK (PO "HODINĚ VLKA")

Malý humanoid (skřet), neutrální zlo

Obranné číslo 12

Životy 17 (2k6 + 10)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	9 (-1)	16 (+3)

Dovednosti Mystika +3, Náboženství +3, Přesvědčování +5, Zastrahování +5

Smysly vidění v magické i nemagické tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 9

Jazyky goblinština, obecná řeč

Nebezpečnost 1 (200 ZK)

Ďábelské znamení. Jednou denně může Gek seslat kouzlo *tma*, aniž by musel utrácet pozici kouzel.

Požehnaní temného. Když Gek sníží nepřátelskému tvorovi životy na 0, získá 4 dočasné životy.

Hbitý únik. Gek může v každém svém tahu provést akci Schování se nebo Odpoutání se jako bonusovou akci.

Sesílání kouzel. Gek je sesílatel kouzel 3. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 13, útočná oprava kouzla je +5). Má od svého patrona propůjčena následující černokněžnická kouzla:

Triky (libovolně): *drobná iluze, mrazivý paprsek, ovládní plameny, zlomyslný výsměch*

2. úroveň (2 pozice): *neviditelný služebník, pekelné pokárání, rozkaz, znehybni osobu*

AKCE

Dýka. Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 3 (1k2 + 2).

Prokletí. Gek ukáže na jednoho tvora, kterého vidí, a vyřkne odporná slova. Zvolený tvor musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 15, jinak bude mít k dalšímu hodu na útok nevýhodu. Tento účinek je zcela nemagický a nijak nepůsobí na tvory, kteří nemohou být vystrašeni.

CO DALŠÍHO KOSTKA NABÍZÍ?

PŘEKLADY DND 5E

Na Kostce (www.d20.cz) naleznete překlady všech základních příruček:

- ⊕ Úvodní sady pro začátečníky
- ⊕ Příručky hráče
- ⊕ Průvodce Pána Jeskyně
- ⊕ Bestiáře
- ⊕ ...i několika rozšiřujících příruček:
 - Volova průvodce netvory
 - Xanatharova průvodce vším
 - Dobrodružova průvodce Mečovým pobřežím
 - Dobrodružství ve Středozemi



Kromě samotných pravidel a rozšiřujících pravidel na Kostce naleznete i:

PŘEKLADY KAMPANÍ

Tedy předpřipravených herních příběhů se stovkami stran podkladů pro dlouhé měsíce hraní napříč mnoha úrovněmi postav:

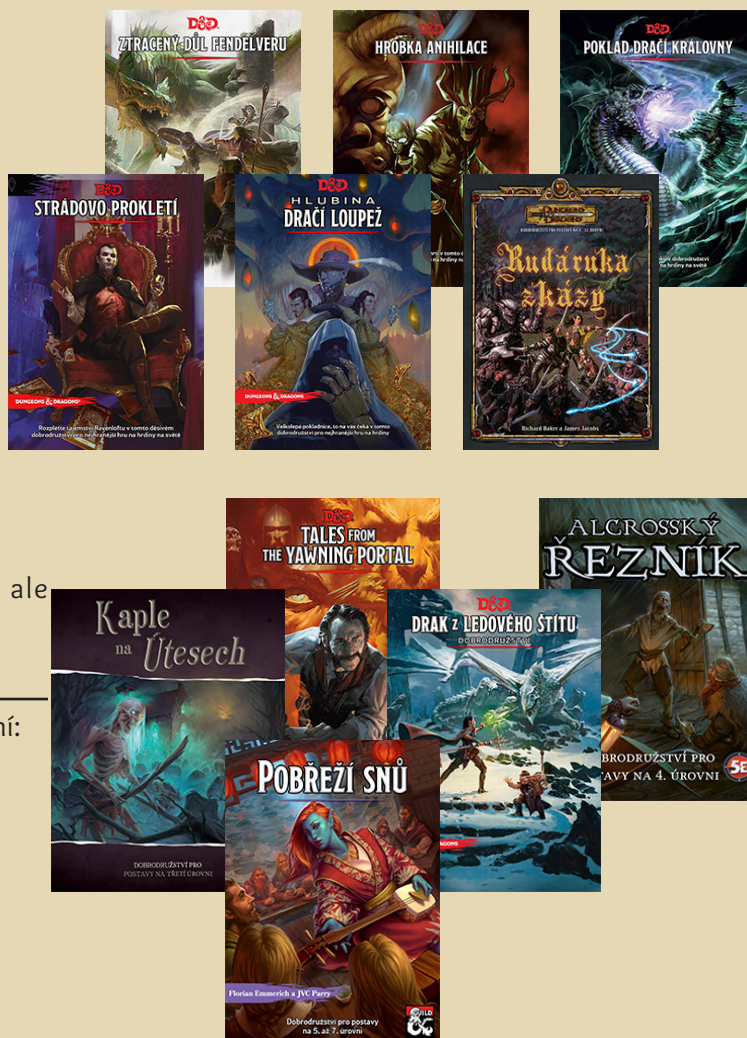
- ⊕ Původní *Ztracený důl Fendelveru*
- ⊕ Hororové *Strádovo prokletí*
- ⊕ Ambiciózní *Dračí loupež*
- ⊕ Dobrodružnou *Hrobku anihilace* a její *Želváčkový balíček*
- ⊕ Válečnou *Rudou ruku zkázy*
- ⊕ Zrádný *Poklad dračí královny*
- ⊕ Temný a démonický *Sestup do Avernu*

Kromě velkých a rozsáhlých příběhů si ale můžete zahrát i různá:

KRATŠÍ DOBRODRUŽSTVÍ

Tedy příběhy na jeden večer nebo jen pár úrovní:

- ⊕ Vydejte se na mnohá ústí *Zejícího portálu*
- ⊕ Unikněte kletbě *Alcrosského řezníka*
- ⊕ Postavte se nemrtvým v *Kapli na útesech*
- ⊕ Vydejte se na *Draka z Ledového štítu*
- ⊕ Navštivte *Pobřeží snů*
- ⊕ Poražte gobliny v *Noci goblinů*
- ⊕ Užijte si sváteční *Nádhernou zimu*
- ⊕ Proplujte krami v *Prokletí Rezavého mrože*
- ⊕ Vyšetřete zločin v *Zrcadle*
- ⊕ ...nebo *Uraždu v Baldurově bráně*
- ⊕ Uspějte při *Obléhání Dragonfeldu*
- ⊕ ...A MNOHÉ DALŠÍ



DALŠÍ PŘEKLADY!

Od kompletních her:

- ⊕ Fate (+Zrychlený Fate a Systémové nástroje)
- ⊕ Cyberpunk Red Startovací sada
- ⊕ Divoké světy (Savage Worlds)
- ⊕ Shadowrun 6e
- ⊕ Apokalyptické svět (Apocalypse World)

...přes částečné překlady (GURPS, Burning Wheel) a překlady starších edic (např. dřívější DnD nebo Shadowrun 3e a 5e) až po stovky blogů zahraničních autorů a RPG osobností.



...VLASTNÍ TVORBU

...od doplňků a rozšíření přes herní a pravidlové moduly (např. **Star Wars pravidel Fate**) až po prezentaci původních českých systémů (Čas pro hrdiny, Omega, Dakara a další)

KOMUNITU

Obecné diskuse k RPG a RPG blízké kultuře, autorské blogy, vlastní prostor pro herní skupiny (jejich organizací, materiály, zápisy atd.), pravidelné i nepravidelné srazy.



...A MNOHO DALŠÍHO

GO V LÉTĚ?



Nejzábavnější festival nepočítačových her u nás!

Přijďte si zahrát ukázková RPGčka, komorní larp, epické deskovky, akční a společenské hry, užít si párty a potkat spoustu super lidí!

Podívejte se na: gamecon.cz nebo GC Facebook!



D20 V KOSTCE

