

Kovářova dcera

Dobrodružství pro DnD 5e pro postavy na 1. úrovni

Credits:

maelik, sirien, Naoki,

Volně inspirováno Matt Colvillem

Toto je příběh pro začínající (i pokročilé) **DMy**. Herní doba je cca 3-4 hodiny. Příběh lze odehrát jako uzavřený, nebo jej lze pojmout jako začátek rozsáhlejší kampaně.

Přes své určení pro postavy na 1. úrovni příběh respektuje epickou a hrdinskou tradici DnD příběhů - začíná sice tradičně a na pohled v malém, ale ve skutečnosti jde o víc, než se zdá a postavy tak získají možnost budovat svůj věhlas hned z kraje své hrdinské kariéry.

Příběh obsahuje situace, které hráče provedou použitím všech základních mechanik DnD 5e, a navíc situace, které vám jako **DMovi** ukáží, jak tyto mechaniky používat v praxi k tvorbě či řešení složitějších situací. Navíc k tomu jsme text doprovodili mnoha vysvětleními principů, jimiž jsme se při jeho tvorbě řídili, stejně jako ukázkou jejich možných zobecnění a odkazy na další zdroje - doufáme, že vám to pomůže při budoucí tvorbě vašich vlastních dobrodružství.

Úvod a pozadí příběhu

Určení a odehrávání příběhu

Příběh nabízí hráčům mnoho různých voleb, přesto zůstává ve své podstatě přímočarý. Tento text by tak měl začínajícímu DMovi poskytnout potřebnou oporu bez ohledu na to, jak se hra bude vyvíjet. Kromě rad k odehrání v samotném textu je text provázen rámečky s “nápovědami” a radami, popř. pro zájemce s odkazy k dalším zdrojům.

Příběh je stavěný jako úvodní ukázkové dobrodružství pro DnD 5e. Napříč příběhem jsou rozestavěny scény s příležitostmi k používání různých mechanik a s popisem toho, jak k těmto mechanikám přistoupit. Pokud se rozhodnete, že některou z těchto mechanik použít nechcete popř. že chcete něco odehrát jinak, tak to není problém - příběh se tím určitě nezboří.

Během hraní příběhu pamatujte, že postavy sice nejsou nijak zvlášť mocné a zápletky vypadá z počátku jako tradiční “vesnické” dobrodružství, přesto hrajete DnD 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 tak skutečně jsou jedinou nadějí na odvrácení zla, které **goblini** touží přivolat.

Dali jsme příběhu několik málo reálií (název vesnice, kraje, náboženského řádu...), abyste jej mohli vzít a odehrát. Pokud chcete příběh zasadit do připraveného světa, můžete libovolně změnit názvy a některé další elementy - příběh se kvůli tomu opravdu nezboří :).

Boj, vyváženost, férovost a nebezpečnost

Různí hráči a různé herní skupiny hrají RPG odlišně (mluvíme o “herních preferencích”). Jednou z odlišností důležitých pro tento příběh je “spor” o podobu a nebezpečnost bojů. Na jedné straně je “férovost” a “vyváženost”, s boji, v nichž mají hráči vždy šanci, ale protivníci zároveň vždy kladou zábavný a takticky zajímavý odpor (tzv. “*boj jako sport*”). Na druhé straně jsou nemilosrdné a “účelné” boje, v nichž mnohdy dochází k nevybíravé exekuci dříve připravené převahy a víc než o taktiku uvnitř boje jde o celkovou strategii skupiny (tzv. “*boj jako válka*”).

Tento příběh je psán *plně* v konceptu boje jako války. Obsahuje různé léčky a nebezpečné situace, které když postavy zkusí “projít čelně silou”, tak nejspíš prostě prohrají. Od hráčů se očekávají nápaditá řešení, která jim umožní se podobným střetům vyhnout, nebo která v nich obrátí situaci v jejich prospěch a dají jim hned do začátku převahu, s níž zvládnou přemoci i značnou přesilu.

Může být vhodné si o tom s hráči před hrou krátce promluvit, abyste měli všichni stejnou představu toho, jak věci fungují a co od různých situací očekávat. Pro případné detaily boje jako

sportu a války viz původní [Dazturův článek](#) (překlad Gurney). Více o preferencích obecně viz např. [klasické dělení WotC](#) nebo modernější přístup [R.D. Lawse](#) (obojí přeložil Almag).

Tento příběh je psán s tou představou, že jej bude hrát 4-5 členná 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 netypické 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, co si udělali podobně extravagantní skupinu záměrně a touží si lehnout tak, jak si ustlali, tak nic měnit nemusíš a možná bys ani neměl.

Pozadí a struktura příběhu

Gobliní rádoby-šaman netouží po ničem jiném, než je získání skutečné moci (™). K jeho vlastnímu překvapení jej nedávno ve snech kontaktovala mocná entita, která mu tuto moc nabídla - vše, co musí šaman udělat, je prokázat svou oddanost a schopnosti rituálním znesvěcením malé svatyně a sesláním kletby na okolní kraj. Což se šaman spolu se zbytkem své bandy (po troše přesvědčování a handrkování - viz popis nepřátel) vydal udělat. Aby toho dosáhli, potřebují unést a během rituálu obětovat nevinnou pannu z kovářova rodu (...nebo tak si to alespoň vyložili).

Úvodní scénou příběhu je právě nájezd skřetů na vesnici, který skončí únosem kovářovy dcery. Tato scéna je centrem - a popravdě většinou - prvního aktu příběhu. Akční začátek by měl hře dát hned z kraje potřebný rozjezd.

Na konci prvního aktu se příběh větví na dvě hlavní varianty podle toho, jak se postavy zachovají - první popisuje dramatické noční pronásledování, druhá popisuje pozdější pátrání. Celý druhý akt je o snaze **gobliny** (a unesenou dívku) vypátrat a dostat se k nim na dosah, ideálně co nejrychleji a s co největší “úsporou zdrojů”.

Třetí akt příběhu spočívá ve snaze proniknout do **gobliny** obsazené svatyně (plížením či bojem), překazit probíhající rituál a ideálně i zachránit unesenou dívku. Podoba třetího aktu je dána především tím, za jak dlouho hrdinové ke svatyni dorazí.

Příběh je rozepsaný na zhruba 36 hodin příběhového času - tj. první noc, den a další noc. V některých případech bude možné dohrát ještě nějaký závěr, ale obecně pokud postavy gobliního šamana do 36 hodin nezastaví, tak tento ve své snaze uspěje.

Napříč příběhem postavám komplikuje život počasí. První večer mrholí a zvedá se vítr a nad ránem přijde prudká bouře. Po bouři se počasí na půl dne rozjasní (čehož lze proti **goblinům** využít), ale už kolem poledne druhého dne se začne opět horšit, zatáhne se a další dva dny bude neustále pršet.

Základ dobrodružství

Problém (zápletka)

Skřeti unesli kovářovu dceru a chtějí ji obětovat v rituálu, který by znesvětil posvátnou hrobku. To zaprvé skřetímu šamanovi přinese značnou přízeň temného patrona, zadruhé to onoho patrona posílí a zatřetí to uvrhne kletbu na celý místní kraj.

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.

Učiňte problém osobním

Problém je postavený jako "neutrální" a bude fungovat i v případě, že postavy budou v kraji úplnými cizinci. Přesto je dobré vytvořit hned z kraje nějakou osobní vazbu na alespoň některou z postav, např.:

- Některá z postav je rytířem nebo tak něco a je vázána přísahou svého řádu, která velí pomáhat slabým (*pracujte s rysy a ideály postav*)
- Některá z postav je stoupcem boha (či jiné síly) která si hnusí skřetího patrona (*pracujte s přesvědčením popř. s fluffem ras a povolání*)
- Některá z postav z kraje pochází a zná se osobně s některým z aktérů (*pracujte s hráči vytvořeným pozadím postav*)

[RÁMEČEK] 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 jste si pro ostatní připravili, a i když je zápletka postavena tak, aby postavy vtáhla do děje, *může* se, teoreticky, stát, že ji hráči odmítnou a nebudou ji chtít řešit. Nemusíte se děsit, s největší pravděpodobností se to nestane. Nicméně, pro klid vaší duše - co dělat, pokud by na to došlo:

Zaprvé, zeptejte se hráčů, proč se příběhu nechtějí věnovat. Důvod může být - zejména u fantasy / DnD začátečníků - vcelku triviální. Třeba jen z vašeho podání hráči úplně nepochopili, co se od nich čeká. Nebo po úvodní scéně získají hráči dojem, že na takovou výpravu jejich postavy nemají. Nebo třeba mají dojem, že jejich role je spíš v sehnání a přivolání nějaké "instituční" pomoci (šlechty, armády atp.). V takovém případě si s nimi prostě ujasněte, o čem DnD jako epická fantasy je, a že v daném světě žádná lepší pomoc než jejich postavy (minimálně v reálném dosahu) není. Nejspíš pomůže, když věci přirovnáte 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”, tak je otázka, zda jste si dostatečně ujasnili, jakou hru jdete hrát (tematicky, žánrově, stylizačně atp.) - a zda si hráč pro takovou hru udělal vhodnou postavu. Zkuste se zeptat, co by jeho postavu přimělo se o věc zajímat a pokud to půjde, zkuste 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, nadhodte, že za takovouhle partu goblinů určitě půjde získat nějakou další odměnu později od místní šlechty atp.) Můžete hráči také zkusit nadhodit, že by svou postavu mohl pojmout trochu jinak, aby více zapadala do skupiny a do příběhů, které chcete společně hrát.

Snažte se v danou chvíli soustředit jen na tuto konkrétní zápletku a herní sezení a hledejte cestu, jak postavu zapojit - o obecném pojetí hry a přístupu k ní si případně promluvte až později po hře. Ideálně otevřete 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.

Témata příběhu (příběhové otázky)

Toto jsou “nosná témata” příběhu, tedy to, o co v příběhu jde. Jsou zformulována do “příběhových otázek” - tedy do otázek, které se během hry budete snažit zodpovědět:

- Pomohou postavy odrazit skřetí nájezd?
 - 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.

Můžete si všimnout, že připravený děj hry (jednotlivé scény) je vystavěný kolem těchto otázek - pokud si nebudete jistí, co by se mělo ve hře dít, nebo pokud se hra rozuteče do “nepopsaných míst” a nebudete si jistí, jak ji vrátit zpět, přihlédněte k těmto otázkám a směřujte 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 vám umožní držet ve hře skutečné sázky s možností opravdové prohry.

Více o práci s problémem a příběhovými otázkami viz [1. díl Sirienuvy Scénáristiky](#) a Dodatek C tohoto textu.

Akt 1. - Nečekaný nájezd

Zasazení příběhu

XXX (kraj)

Příběh je zasazen do poněkud odlehlejšího, ale ne úplně divokého kraje. Může jít o kraj na hranici divočiny, o řídké osídlené území mezi nějakými významnějšími částmi civilizace nebo třeba "jen" o zemědělské území vzdálenější místním centřum. Důležité je, že ačkoliv kraj není zcela zapomenutý zbytkem světa (tj. stále spadá pod nějakého šlechtice, vedou jím alespoň trochu používané cesty, občas se tam staví výběrčí daní atd.), tak se nachází relativně daleko od měst, přístavů či opevnění. Pro logiku příběhu by nejbližší významné centrum civilizace (město, hrad...) měly být alespoň tři dny cesty daleko.

Profil osídlení není pro příběh příliš důležitý - kraj může být chudý či bohatý, hlavním zdrojem příjmů může být pěstování plodin, těžba dřeva či nerostů nebo cokoli jiného, co se vám hodí. Většina obyvatel by měla patřit k "běžným" rasám (lidé, hobiti atp.) s tradičně negativním vztahem k bytostem typu goblinů, koboldů, skřetů atp.

...asi by se hodilo mít k tomu nějakou mapku, zejména kvůli případné pátrací větvi 2. Aktu. Seznam míst viz Scéna 2.

Kovaříkov (vesnice)

Příběh začíná v **Kovaříkově** - ačkoliv jde stále ještě "jen" o vesnici, tak to je poměrně velké osídlení, které je jedním z významnějších "center" kraje. Kovaříkov má:

- Vlastní kamenný kostelík (centrální stavba je kamenná, přístavby jsou dřevěné) dost velký i pro obyvatele okolních vesnic a osídlení.
- Kovárnu (kolem níž byla vesnice prý původně vystavěna, i když kovárna sama je z praktických důvodů na jejím okraji)
- Hostinec (součást "vesnického" domu největšího místního statkáře, v podstatě podnik jeho manželky)
- Větší počet přilehlých statků a usedlostí (mimo mapku)

Škodná

V poslední době se v kraji - zejména v jeho odlehlejších částech - rozmáhají drobné případy banditismu a dokonce byli k vidění i nějakí "skřeti". 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.

Zápletka

Postavy by měly mít nějaký důvod **krajem** cestovat - buď jsou na cestě někam nebo se naopak odněkud vrací, nebo třeba doručují nějakou písemnost atp. Samotné dění příběhu je zastihne v zájezdním hostinci, do kterého si na večer přišli dát něco k jídlu a snad i pronajmout suchou střechu nad hlavou.

Úvod 1. Aktu

První dvě scény jsou “volitelné”. Začlenění jedné z nich (nebo obou) vám dá možnost vykreslit úvodní atmosféru a hráči dostanou možnost 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, hráči se přestávají bavit a ztrácí zaujetí, přejděte rovnou k další scéně. Pokud se hráči naopak už do těchto scén ponoří, tak je klidně nechte hrát a scény případně ukončete “předčasně” pouze, pokud hru potřebujete odehrát naráz v omezeném čase.

Pokud první dvě scény zcela vynecháte, tak hru začněte krátkým prologem o tom, jak hráči dorazili do vesnice a dávají si večeři v hostinci a rovnou začněte hrát 3. scénu. To vás sice připraví o atmosferický úvod, ale dá vám to velmi dynamický a akční začátek hry, který věci najisto “rozjede” hned z kraje sezení.

Scéna 1: Na cestě (volitelná)

Pokud chcete začít hru volněji a dát hráčům prostor pro postupné představení svých postav a načrtnutí jejich vzájemných vztahů, můžete k tomu využít popis jejich předchozí cesty. Ideální je pojmout popis cesty jako koláž krátkých scén, které zachytí různé zajímavé momentky z oné cesty.

Každá krátká scéna by se měla soustředit na jednu až dvě postavy a dát jim prostor k tomu ukázat jaké jsou a v čem vynikají. Tady máte dva možné přístupy, jak takovou scénu vytvořit:

Putování přes překážky

Tato technika umožňuje vystihnout dobrodružné momenty cestování za pomoci zjednodušeného vyhodnocení střetu s nějakou překážkou či protivníkem.

Poté, co rámcově popíšete cestu (odkud kam postavy putují, jakým terénem, za jakého počasí atp.) tak některého z hráčů vyzvěte, aby vám 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 přerušit a vyžaduje nějakou dobrodružnou akci ke svému překonání.

Následně vyzvěte 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 stráží, jaké kouzlo použil aby skupinu uchránil před rozmary počasí atd. Když to udělá, tak dejte ostatním hráčům trochu prostoru aby událost dokreslili v nějakém detailu nebo popisem dílčího přispění jejich vlastních postav.

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

Příběhy od táboráku

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

- Srdce: Milostný či romantický příběh
- Kříž: Příběh o bolesti či smrti
- Pika: Příběh o prohře či ztrátě
- Káro: Příběh o vítězství nebo zisku

Každý hráč následně odvypráví krátký příběh (podle své chuti jej shrne v pár větách, nebo jej může rozvést na pár minut skutečného vyprávění). Může to být jakýkoliv příběh vyprávěný jeho postavou, ale ideálně by mělo jít o příběh ukazující minulost jeho postavy popř. její motivace a ambice.

Koláž cesty

Cestu je nejlepší popsat jako koláž různých scén a momentů. Čím více scén a momentů do popisu jedné cesty zapojíte (a čím náročnější hody přiřadíte překonávaným překážkám a čím bolestivější budou následky selhání v těchto hodech), tím delší a náročnější bude taková cesta působit.

Není ani nutné, aby se všichni zapojili stejně. Některé z postav mohou řešit překážku, zatímco hráči jiných mohou odvyprávět nějaký ten příběh. Prostor, který při cestování hráčům dáváte lze vyvažovat v rámci jedné cesty, ale i v rámci jednoho příběhu nebo (pokud hrajete ve stabilní skupině) i napříč celou kampaní (zejména pro vyprávění příběhů je prostoru spoustu - hráči na které se nedostane teď mohou vyprávět později v hostinci nebo v rámci nějakého odpočinku v průběhu dobrodružství atp.)

Celkově by následky z cestování neměly být (zejména když je cesta zařazena hned na začátek příběhu) příliš závažné. Naopak hráčům, kteří ostatní nejvíc překvapili svými nápady nebo je okouzlili svým vyprávěním, můžete dát nějakou tu Inspiraci.

[Rámeček] Odkud tyto mechaniky pochází

DnD 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 DnD velmi snadno použít.

Zde popsané techniky jsou sesbírané z různých míst. Technika koláží je obecně známá už dlouho, ale konkrétně byla popsána třeba ve Fate (konkrétně v Systémových nástrojích). Varianty zajímavě zpracovaného cestování najdete třeba v DnD variantě Dobrodružství ve Středozemi nebo ve hře 13. Věk (13th Age) - zde popsaná technika střetů překážek pochází z těch internetů, stejně jako poetické mezivyprávění příběhů od táboráku (které velice hezky popsala [Dael Kingsmill](#) v jednom svém DnD vlogu)

Nebojte se při hraní DnD (nebo jakýchkoliv jiných pravidel) inspirovat jinde nebo experimentovat s vlastními nápady. Pravidla podle nichž hrajete by neměla být zavřenou krabicí.

[Rámeček] Cestování, vyčkávání, mezidobí a další

Cestování je v RPG mnohdy něčím, co přeskakujete - postavy se vydají z bodu A a dorazí do bodu B. Někdy ale chcete, aby byla cesta sama o sobě zajímavá. První scéna vám dává nejen možnosti toho jak začít tento příběh volnějším tempem, ale ukazuje vám i tři základní techniky pro hraní věcí jako jsou cestování, vyčkávání a další. Každá z těchto tří technik má přitom trochu odlišný účel:

Překážky na cestě jsou technikou, pomocí které vystihnete okolní svět, jímž postavy putují. Umožňují vám charakterizovat herní prostředí a v případě potřeby i vyjádřit náročnost cesty nějakým citelným (ohrožujícím či bolestivým) způsobem, aniž byste museli 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 můžete 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, věřte nám).

A konečně technika koláže je obecný nástroj, kterým můžete spojit rozdílné věci do celistvého obrazu shrnujícího větší celek. Všimněte si, že s ní lze slepovat věci stejného typu (různé překážky po cestě, různá vyprávění) stejně jako různého typu (překážky a vyprávění).

Pro cestování a další podobné momenty existují i další techniky, než jsou tyto (v případě zájmu hledejte třeba pod hesly "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.

Scéna 2: V hostinci (volitelná)

V této scéně již postavy dorazily do hostince. V něm mohou proběhnout různé další interakce, můžete předat informace do budoucna nebo můžete odvyprávět nějaké příběhy (zejména, pokud jste to už neudělali v předchozí scéně).

Na začátek popište hostinec samotný, jeho atmosféru a nějaké drobné dění (Jde o vyčleněnou místnost ve velkém domě místního statkáře, o jeho chod se stará jeho žena, za okny prší a blíží se bouřka, ale uvnitř je teplo a praská tam příjemně oheň, chlapi hrají karty atp.). V rámci popisu rovnou uveďte i hráčské postavy - popište jejich příchod, jak se usadily, jak si objednaly atp. Nechte hráče, ať případně doplní nějaké detaily, ale nesnažte se vše podrobně odehrávat.

Pokud hráči na váš popis naváží nějakým dialogem, dejte jim prostor. Pokud ne, tak nějaký dialog začněte sami - buď se hráčů zeptejte, o čem se jejich postavy baví a zkuste podniknout rozhovor mezi samotnými postavami, nebo nechte přisednout někoho z místních, kdo postavy uvítá a zvědavě se začne vyptávat na jejich původ, cíl atp.

Zde máte možnost odehrát nějaké sociální interakce a vykreslit a přiblížit hráčům místní prostředí jako něco skutečného. Můžete to udělat skrze postavy, které jim představíte nebo detaily, které jim zmíníte (např. že se chystá svatba, že někdo nedávno zemřel, že se někomu narodilo dítě, že se někdo chystá příští jaro rozšířit statek atp.) Napříč těmito detaily můžete roztrousit informace, které mohou být důležité či užitečné v pozdější části hry (např. o "skřetech", o zajímavých místech v okolí atp.)

Pokud chcete, tak můžete tyto interakce propojit s příběhy od táboráku zmíněnými v předchozí scéně - některý hráč může odvyprávět příběh o sobě, vy nazpátek odvyprávíte příběh ukrývající nějakou níže uvedenou informaci.

Informace které se lze dozvědět:

- Různé příběhy, pomluvy, zkazky a šeptandy o místní šlechtě. Např.:
 - baronův syn se prý zamiloval do nějaké selky a proto si nechce vzít druhou dceru hraběte
 - Od doby co před šestnácti lety vládci sousedního panství zemřelo dítě nezestárla jeho manželka ani o den
- V poslední době sílí banditismus a někteří prý údajně viděli i skřety! Panstvo tomu zjevně nevěří, ale co ti o tom vědí. Sice vypsali odměnu, ale co na tom, když není, kdo by ji získal, a odměna je moc malá, aby do místního kraje nalákala nějaké skřetobijce.
- Někjaký dobrodružný příběh o místním hrdinovi - hobitím paladinovi (skutečně jen příběh, žádné další info - určitě ne o hrobce)
- Zajímavá místa v okolí:
 - údajně léčivý pramen

- menhir na vrcholu kopce
- hrobka hobitího hrdiny
- most, který podle jedné legendy postavili skřítci, podle druhé sám ďábel ([Tady je takový hezký příběh](#))
- zřícenina hradu co patřil dříve vládnoucímu rodu
- Černý les - i přes den šerý lesní mokřad údajně prokletý zabitím lesní víly
- Mýtina, na které při úplňku tančí víly a při novoluní ježibaby (nebo to bylo obráceně? Místní se o tom klidně mohou před postavami pohádat)

[Rámeček] Držte tempo

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

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

Pokud máte dojem, že interakce už žádný další obsah nemá a že se pro více hráčů vyčerpala, nebojte se ji ustříhnout a přejít k další. Podobně se nebojte utnout slábnoucí scénu - obecně je lepší podobné scény končit, dokud jsou ještě stále zábavné, než je nechat zbytečně přetahovat.

Nájezd

Goblini využijí taktiku (...protože mají náčelníka, co není žádný blbec, aha!) a únos zamaskují “falešným” loupeživým nájezdem na vesnici. V podstatě zatímco **patnáct** goblinů po setmění naběhne na vesnici a začne v ní dělat bordel (útočit na lidi, podpalovat věci, vlamovat se do domů a vykrádat je atp.), tak se pět schopnějších vydá do kovárny, aby co nejrychleji zneškodnili kováře a unesli jeho dceru.

Gobliní “nájezdníci” nemají moc morálky a útok nemyslí až tak vážně. Na kohokoliv, kdo se brání a působí, že to zvládá, útočí jedině v přesile. Pokud proti nim někdo uspěje v zastrašování (obrnění a ozbrojení bojovníci, do boje se s nadšením vrhající barbaři a podobné zjevy mají na hod výhodu) nebo pokud jsou zraněni za alespoň 1 život někým, kdo vypadá jako schopný bojovník (v základu kterákoliv z hráčských postav, pokud ji hráč nepopíše smysluplně nějak jinak), tak jsou “odraženi”. To neznamená, že hned začnou hystericky prchat, ale spíš že ztratí bojovnost a začnou se stahovat.

Stranou bordelu a obecných škod goblinů "nájezdníci" také zabijí či velmi těžce zraní (20-2 za každého odraženého goblina) vesničany a k tomu za každé 4 zabitě / těžce zraněné vesničany zvládnou podpálit 1 dům. Viz Scéna 7: Volba pomoci.

Scéna 3: Poplach

Postavy sedí v hostinci, když z venku uslyší nějaký postupně sílící bordel (vzdálený křik, bližší křik, štěkot psů, rány atp.) Pokud se hned nepůjdou podívat ven, tak po cca 3 kolech vletí do okna hostince šutrák, v dalším kole někdo rozrazí dveře a začne řvát něco jako "skřeti, útočí skřeti!" O kolo později dotýčný dostane zezadu ránu (popř. seknutí do zad nebo tak něco) a padne na zem a dveře zastoupí goblin. Ten se rozhlédne, uvidí přesilu, udělá nějaký bordel (rozbije olejovou lampu, převrátí velký kotlík vařící polévky atp.) a zkusí utéct.

Scéně vládne chaos a obsahuje tři výzvy:

- Zorientovat se v dění (nějaké hody na vnímání atp.)
- Dát okolí nějakou disciplínu (něco uhasit, někomu pomoci, zabarikádovat se... atp.)
- Relativně lehký, byť potenciálně zrádný, boj s gobliny, kteří vtrhli do hostince

Pokud se postavy rozhodnou v hostinci zabarikádovat, pokračujte scénou 4. Pokud vyrazí ven, přejděte na scénu 5.

Scéna 4: V "obležení"

Pokud se postavy rozhodnou v hostinci preventivně zabarikádovat, tak to asi bude pro vesnici vcelku smutné.

Dva nebo tři chlapi v hostinci se určitě vydají ven s tím, že "musí někomu pomoci" nebo "někoho ochránit" atp., ale nenuťte hráče, aby se k nim přidali, pokud nechtějí. Když pomohou zabarikádovat a bránit hostinec, odehrajte jeden nebo dva pokusy o jeho zteč, který budou hráči moci odrazit a mezitím je "deptejte" popisy zvuků boje z venku, sem tam možná pohledem z okna na nějakého umírajícího vesničana, něčím bušením na dveře a žadoněním o vpuštění atp.

Pokusy goblinů o zteč solidně zabarikádované a dobře bráněné budovy určitě nebudou mít podobu přímého útoku a fanatického vrhání se na zbraně obránců. Místo toho budou goblini zkoušet útoky ze zákeřných úhlů, obvykle stylem pokus - úspěch/útek. I při případném úspěchu budou goblini v útoku pokračovat jen tak dlouho, dokud budou mít převahu a budou zkoušet hlavně způsobit co nejvíc škod v co nejkratší době - hned, co by došlo k "vyrovnání" sil, se dají na útek.

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 hráči v hostinci vytvořili - a také podle míry drsnosti, s níž chcete hru vést a kterou hráči ocení).

- Goblin se potichu vplíží komínem. Zatímco všichni barikádují okna a dveře, tak namotá provázek kolem pár lamp a pochodní tak, aby je mohl jedním trhnutím všechny převrátit

(reálně jich zvrhne tak třetinu až polovinu, ale i to může minimálně vyvolat chaos) Následně si připraví založení požáru (pár hadrů a olej), střílí někoho do zad, hodí hořící poleno do hadrů, trhne provázkem a vrhne se na útěk nejbližším oknem/dveřmi v naději, že vše za ním vzplane. Pokud zjistí, že žádná úniková cesta není, tak začne hrát s postavami na honěnou (zvrhávat stoly, podlézat lavice, šplhat na trámy atp.) a odvádět tak pozornost, zatímco se jiný pár goblinů pokusí vplížit náhle nechráněnými dveřmi/okny dovnitř a začít bodat pobíhající obránce do zad. Teda - takhle to goblin zamýšlí. Že si ho někdo možná všimne už v průběhu jeho "příprav" (nech hráče hodit na pozornost nebo si hod' za goblina na nenápadnost) popř. že ta příprava možná nepřinese očekávané výsledky (na úspěch všech snah si házej až v momentě, kdy se je goblin pokusí "spustit" - je to tak zábavnější) je už věc druhá.

- Goblin vyveče mladou dívku za vlasy a nožem na ledvinách jí přiměje bušit na dveře a prosit o vpuštění a záchranu. Dva jiní goblini už číhají ve správném úhlu s luky v rukou - jakmile se dveře pootevřou, ihned zkusí zastřelit ty, kdo u nich stojí, aby pak mohli ve velkém (čtyři nebo pět goblinů naráz) vpadnout dovnitř. Nicméně první, co udělají, je, že dívku bodnou (do břicha / stehení tepny atp.) a krvácející ji hodí do náručí nejsilnějšímu obránci, kterého uvidí. Dej si záležet, aby hráč onoho barbara / bojovníka nebo jiného silného hrdiny pochopil, že dívku možná ještě může zachránit, pokud ji začne ihned ošetřovat (zejména bránit jejímu rychlému vykrvácení) - ale rozhodně ne, pokud místo toho ztratí desítky vteřin bojem s gobliny.
- Goblini do hostince nahází kameny omotané v oleji napuštěnými hořícími hadry. Ve velkém. Pokud se hráčům nepodaří rychle zatarasit okna, tak sice možná nic přímo nevzplane, ale dýmu z toho bude hodně (nech klidně nech postavy hodit na ODL 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 naravanou hořícími věcmi. Pokud neuspějí, tak ji nechají rozbitou hořet přede dveřmi v naději, že od ní něco stejně chytne (a po čase skutečně chytne - hned, co se plameny doplazí přes vyčnívající trámy až k doškové střeše...) Pokud uspějí, tak se také rozutečou - s křikem, který dá druhé skupině vědět, že je ta správná chvíle vpadnout do hostince zadními dveřmi.

Pokud hráči následně změní názor a vyrazí ven, přejděte na scénu 5, ale hráči už by neměli mít možnost být v odrazení útoku tak efektivní - za odehraný pokus o zteč odeberte z trvání 5. scény 2 "kola" (a za každý odehraný/popsaný "výjev" vnější bitvy co měl hráčům drásat nervy odeberte 1 kolo). Zároveň každý odražený goblin následně zachrání pouze 1, nikoliv 2 vesničany (viz scéna 7: volba pomoci).

[RÁMEČEK]: 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 může mnoha

hráčům vadit a hru jim to znepríjemní. Příliš málo může mnoho hráčů 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 ne/zařazení některých scén popř. jejich variantního obsahu a od začátku nastavit a konzistentně dodržovat způsob, kterým budeš věci popisovat.

V tomto příběhu se to týká zejména obsahu a výjevů, pro které se rozhodneš v této části (scény 4 nebo 5, popř. 7) popř. pár scén nočního pronásledování a pak způsobu, kterým popíšeš scény, chování a fyzické následky v závěrečné části (rituál, obětování). Pro více detailů ohledně práce s násilím se můžeš podívat [na 20. scénáristiku](#).

Scéna 5: Bojůvky

Pokud postavy opustí hostinec, tak narazí na chaos - vesnicí pobíhají její obyvatelé i útočící goblini. Můžete použít nějakou obdobu následujícího popisu.

[Rámeček] Popisy a jejich čtení.

Tento - a ani žádný jiný - popis nikdy nečtěte! Čtené popisy prostě nemají šťávu. Zprvč psaná forma je vždy velmi odlišná od mluvené formy. Zadruhé samotné čtení celému popisu vždy hrozně ubere. Můžete si udělat heslovité poznámky, do nichž občas nakouknete, ale své popisy vždy zkoušejte odříkávat sami přímo k hráčům a ne s pohledem upřeným do papíru.

Více o popisech, jejich přípravě a předávání můžete najít v [Sirienově 11. Scénáristice](#).

Popis: *Venku vládne chaos - v dešti vidíte sem tam pobíhat spoustu křičících postav, nebo alespoň jejich siluet. Vesnicí se míhají postavy útočníků - někteří pronásledují vyděšené vesničany, jiní se snaží vlámat do domů nebo ničí hospodářská stavení. Vesničané co 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 šanci. Okolo se zformovala i jedna nebo dvě malé skupinky takovýchto obránců, ty ale moc netuší kam skočit dřív a útočníci je spíše obíhají a ignorují.*

Co se skutečně “takticky” děje:

Goblini se pohybují sami nebo ve dvojicích či trojicích - nejde ale o žádné stálé uspořádání a jejich “formace” se neustále obměňují s tím, jak se goblini schází a zase rozdělují. Goblini ničí na co přijdou (ploty, vozíky, hospodářské stavby, kůlny...) a sem tam se zdají něco rozkrádat. podaří se jim vlámat se do pár domů, i když do některých vpadnou jen “symbolicky” a skutečně vyplení jen ty domy, v nichž proti nim nestojí přesila dospělých mužů.

Vesničané, kteří na začátku vyběhli ven, aby se podívali, co se děje, se snaží zase vrátit zpět do domů a zabarikádovat dveře i okna. Někteří naopak vyběhli ven, nechali rodinu, ať se zabarikáduje, a sami se snaží ochránit své stodoly a hospodářská zvířata. Jednotlivci, kteří se goblinům zkouší postavit, mají problém najít protivníka k boji - dokud nejsou náhle obklopeni a

přemožení přesilou. Ozbrojeným skupinkám se goblini vyhýbají, maximálně se je snaží různě odvádět a mást.

Průběh a odehrání scény

Během scény se snažte udržovat dojem chaotického nájezdu a neustálého ohrožení civilistů.

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 různé jednotlivé postavy přecíslit a zaútočit na ně v přesile.

Pokud hráči "odrazí" goblina (viz níže), tak to neznamená nutně, že tento hned panicky prchá pryč. Odražený goblin se snaží z boje ustoupit a utéct, ale nečiní tak hned v panice - kličkuje, vyhledává úkryty atp. a vůbec se prostě snaží zachránit si kůži. Zda to hráčům bude stačit, nebo zda se budou snažit už "odraženého" útočníka i zabít je už na nich. Na jednu stranu je dorážení ustupujících nepřátel ztráta drahocenného času a pozornosti při obraně zbytku vesnice, na stranu druhou je pravda, že každý goblin, kterého postavy zabijí teď, je goblin, co jim nebude stát v cestě později ve třetím aktu. (Dorážení nepřátel je každopádně poměrně rozhodný a násilný akt, který můžete chtít dále reflektovat - ať už skrze okolí nebo skrze postavy samotné. Viz případně [20. Scénaristika](#) věnovaná násilí.)

Během scény můžete hráčům popsat několik různých "výjevů", podle vašeho stylu spíše humornějších, akčnějších nebo drsnějších (popř. z nich vytvořit ke goblinům se vcelku hodící temně groteskní mix):

- Goblin, co se na dvorku snaží naházet slepice do pytle (a moc mu to nejde)
- Goblin, co vběhne za dítětem do stodoly, aby obratem vyběhl ven se vzteklým psem v patách. Zachrání ho až psův "krátký" provaz.
- Goblin, co 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, co vrženou sekyrou dekapituje vzteky syčící kočku.
- S holí v ruce proti jednomu goblinovi stojící šestnáctiletý mladík, kterého druhý goblin probodne ze zálohy

Možné činnosti ve scéně

Boj s nepříteli je určitě dobrá možnost. Bohužel, nejprve je potřeba nějakého nepřítele doběhnout, nebo ho nechat, aby k vám přiběhl. "Nalezení" nepřítele v boji na blízko vyžaduje nejprve samostatnou akci s úspěšným hodem na dovednost proti SO 10. Dovednost určete podle taktiky (doběhnutí nepřítele - Atletika, nadběhnutí nebo počkání si na nepřítele - Skrývání, přeběhnutí po střeše a seskok na nepřítele - Akrobacie, atd.)

Střelba je nejspíše optimální taktikou - pokud bude ale střílející postava příliš nápadná, tak se goblini začnou dříve či později "klidit" z jejího zorného pole.

Kouzlení je velmi dobrá volba. Pokud někdo sešle silné viditelné kouzlo (nikoliv “pouhý” trik), tak automaticky zastraší 1 dalšího goblina, který kouzlo viděl. Využít lze samozřejmě i různých iluzí a všemožných dalších kouzel - viz níže “další akce”.

Zastrašování nepřátel je také dobrá varianta - kdokoliv kdo vypadá “bojově naladěný” (válečník v plné zbroji, barbar nadšeně se vrhající za nepřáteli atp.) má navíc výhodu.

Velení (Přesvědčování) - zformovat a využít vesničany, co jsou ochotní se skřetům postavit, je další dobrá možnost. Válečníci (popř. dle úvahy DMA další postavy s vhodnou kombinací pozadí a povolání) si mohou přičíst svůj zdatnostní bonus. Výsledek závisí na přehozené obtížnosti:

- 10: vesničané odrazí 1 goblina
- 15: vesničané odrazí 2 gobliny
- 20: vesničané odrazí 3 gobliny
- 25: vesničané odrazí 4 gobliny

Orientace v boji - postava může věnovat akci na snahu zorientovat se v celé okolní situaci. Jde o **hod na vnímání proti SO 15**, přičemž válečníci (popř. dle úvahy DMA další postavy s vhodnou kombinací pozadí a povolání) si mohou přičíst svůj zdatnostní bonus. Pokud postava uspěje, tak:

- Získá výhodu v případném hodu na velení (to nemusíte sdělovat a můžete nechat na hráči, zda ho napadne zkoušet velet)
- Dozví se, že na vesnici nejspíš útočí zhruba 20 nepřátel
- Všimne si, že nepřátelé ignorují kostel (snaha navést utíkající civilisty do kostela sníží počet obětí o 1-4, což se ale nepočítá do počtu podpálených domů)
- Všimne si, že nepřátelé pronikli do kovárny, ve které se nejspíš (zjevně narozdíl od ostatních domů) také bojuje

Další akce - buďte otevření hráčské kreativitě. Pokud někdo přijde s nějakou nápaditou akcí, která by *mohla* přinést užitek, podpořte ji a umožněte hráči, aby takovou akcí něčeho dosáhl.

Závěr scény

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

- Postavy “odrazí” 10 goblinů (goblini to zabalí a začnou utíkat pryč)
- Uplyne zhruba 10 kol od začátku scény (goblini usoudí, že poskytli dost času na únos a stáhnout se)

Pokud se hráči vydali do kovárny dřív, než se některý z výše uvedených bodů naplní, považujte scénu za ukončenou a pokračujte scénou 6: kovárna (boj ve vesnici skončí dřív, než se hráči stihnou z kovárny vrátit)

Pokud se do kovárny vydá jen část hráčů (předtím, než tato scéna skončí), tak se nebojte s nimi odehrávat scénu v Kovárně souběžně - používejte střihy a přenášejte pozornost mezi “velkým a chaotickým” bojem ve vesnici a “intenzivním, drsným” bojem uvnitř kovárny.

Způsobené škody viz scéna 7: Volba pomoci.

Scéna 6: Kovárna

Skutečným cílem goblinů je kovárna, respektive únos kovářovy dcery. Plán goblinů je unést dceru, zabít kováře, podpálit kovárnu a zmizet dřív, než “nájezd” skončí (tj. unést dceru a zahladit stopy, aby po ní další den dva nikoho nenapadlo pátrat).

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), tak stihnou zastihnout gobliny ještě ke konci jejich akce.

- Dva goblini vlečou směrem k lesu nepříliš odporující dívku. (Všimnout si toho vyžaduje hod na vnímání s SO 15, noční vidění dává výhodu.)
- Tři goblini zůstávají “v záloze”, aby dorazili kováře, podpálili kovárnu a kryli ústup. V tuto chvíli zrovna dokončují bod 1 a začínají bod 2 (zevnitř kovárny jsou slyšet občasné rány a tlumený křik).

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

Goblini v kovárně se nenechají zastrašit tak snadno jako “nájezdníci” (hody na zastrašování jsou stále normálně možné, ale bojové vzezření nedává výhodu) a ustoupí až pokud ztratí alespoň polovinu životů - přitom se pokusí o “aktivní taktický ústup” (během odpoutání na protivníka něco shodit nebo mu něco hodit pod nohy, zabouchnout a zablokovat za sebou dveře, po cestě něco podpálit, ustoupit tak, aby případného pronásledovatele vlákali kolegové do rány atp.)

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

Pokud to postavy nezastaví, tak na kraji lesa narazí na další 3 gobliny, kteří na ně vystřelí a poté jim zastoupí cestu. Goblini zároveň zavelí ústup “nájezdníků” (troubení na roh). Pokud by se náhodou stalo, že postavy nezastaví ani to a podaří se jim v pronásledování unesené dívky pokračovat, přejděte rovnou na Větev A 2. Aktu: “Hrrr za nimi!!!”.

Tato varianta kováři nejspíš zachrání život i zdraví, i když stále skončí zraněný s propíchnutou a zlomenou nohou, což ho učiní dost nepohyblivého a tedy ho to vyřadí z dalšího dění příběhu. (Což mu ale nevezme zápal, takže ho někdo možná bude muset přesvědčit, že napůl brečící bolesti a o berlích své dceři moc užitečný nebude).

Příchod ke konci boje

Pokud postavy dorazí ke kovárně ke konci boje, ať už v rámci pronásledování posledních goblinů, okamžité snahy ujistit se, že nikde žádný nezbyl, nebo protože si všimli požáru a křiku, tak pokračujte touto variantou.

Kovářova dcera je touto dobou již odvečena za hranici lesa. Kovárna je podpálená a kovář sám se snaží bránit dvěma dorážejícím goblinům. Sám je ale už těžce zraněný a v podstatě neschopný se postavit a bojovat (goblini by ho mohli dorazit rychle, kdyby chtěli, ale nechce se jim riskovat a nechali se trochu sadisticky unést svou převahou).

Podle toho, jak rychle hráči dorazí a jak rychle gobliny odrazí skončí kovář "jen" těžce zraněný, ale se slušnou šancí se v rozumném časovém výhledu z většiny uzdravit, nebo doživotně zmrzačený.

Příchod po konci boje

Pokud postavy dorazí až déle po konci boje (např. protože ošetřovali sebe nebo ostatní vesničany nebo protože pomáhali hasit jiné domy atp.) tak najdou kovárnu v plamenech. Kovář se z ní zvládne vyplazit ven (goblini jej nestihli dorazit, protože je předtím vyhnal jejich vlastní požár) a stihne jen komusi říct, že mu skřeti odvěkli dceru.

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

Následky

Scéna 7: Volba pomoci

Na konci scény je ve vesnici 20 těžce raněných a mrtvých mínus 2 za každého postavami "odraženého" goblina. Navíc k tomu za každé 4 takovéto oběti hoří ve vesnici jeden dům.

Stav většiny těžce raněných vypadá dost zoufale, pokud se nicméně hráči i přes to rozhodnou ve vesnici zůstat a raněným pomáhat, tak mají šanci ještě snížit počet obětí nájezdu na polovinu. To ale vyžaduje skutečně zůstat ve vesnici několik dalších hodin a ošetřovat raněné až hluboko do noci, použít při tom všechny lékařské zásoby a léčivá kouzla atp.

Ve vesnici nakonec shoří o polovinu domů více, než kolik jich hoří na konci boje. Pokud postavy pomohou alespoň trochu s hašením, tak se požáry již nerozšíří a shoří jen ty domy, které již hoří. Pokud postavy aktivně pomohou s hašením, tak mohou půlku hořících domů

zachránit - to ale při menším než plném a vyčerpávajícím nasazení nejspíš sníží počet těžce raněných, kterým budou ještě schopní zachránit život.

(Jde o orientační návod - ve vesnici je po nájezdu chaos, mnoho lidí je v šoku, nikdo moc neví co dřív, okolo jsou ranění... Pokud hráči investují energii do zorganizování situace, efektivního rozdělení práce, využijí vhodná kouzla typu "Ovládni plameny" atp., tak toho mohou zvládnout i víc - nicméně ve vesnici by mělo zůstat alespoň něco vyhořelého a alespoň nějakí mrtví).

Pokud postavy zůstanou, tak mají šanci ještě v noci získat některé ze stop z Pátrání po goblínech z větve B 2. aktu - nicméně vzhledem k chaosu, který ve vesnici v noci po nájezdu vládne, zvýšte všechny obtížnosti o +5 (pokud by hráči přehodili běžnou obtížnost, ale ne zvýšenou, tak pokud vám to přijde vhodné za nimi může později někdo přijít s tím, že "si ještě na něco vzpomněl" popř. si mohou "za denního světla náhle ještě všimnout, že" atp.)

Akt 2., větev A: “Hrrr za nimi!”

Tohle je větev příběhu s adrenalinovou noční honičkou. Tato větev nastane v případě, že se hráči vrhnou za gobliny (dívkou) hned z kovárny (scéna 6) nebo jen krátce (řekněme nanejvýš do hodiny?) po konci boje.

Vesničané

Těsně po útoku na vesnici vesničané nemají zájem skřety pronásledovat a to ani kvůli kovářově dceři - okolo jsou desítky raněných, mnozí vážně nebo smrtelně (a nikdo moc neví kterých je kolik), ve vsi hoří několik domů a všude je chaos. Pokud ale některá z postav naléhá, může si hodit na Přesvědčování a zverbovat tolik vesničanů, kolik je 1/2 jejího výsledku.

Postavy nicméně záhy zjistí, že jim jsou vesničané spíše na škodu - nezvládají s postavami držet tempo noční honičky (fyzicky, ale hlavně morálně), neumí se moc plížit a v nočním lese mají obavu ze skřetích pastí a nástrah. Účast vesničanů na pronásledování zvýší obtížnost hodů na pronásledování o +5 a podle úvahy DM může navíc přinést nevýhody k některým hodům na pronásledování nebo v rámci nočních střetů.

Stopování a pronásledování:

Goblini utíkají a postavy je pronásledují. V noci. V lese. Za deště. Skupinu nepřátel, která se rozutekla do poloviny možných směrů. Skupinu ozbrojených nepřátel, kteří mohou čekat v záloze, aby postavy střelili do zad. Najednou to nezní tak jednoduše, že?

Samotné pronásledování má následující osnovu:

- Začátek pronásledování (popis běhu lesem, počasí, možné nástrahy, hledání stopy atp.)
 - 1. scéna nočního střetnutí
- 1. hod na dovednost na pronásledování
 - 2. scéna nočního střetnutí
- 2. hod na dovednost na pronásledování
 - 3. scéna nočního střetnutí (bouře)
- 3. hod na dovednost na pronásledování
 - 4. scéna nočního střetnutí

Výsledek scén nočního střetnutí zvýší náročnost následujícího dalšího hodu na pronásledování. Pokud máte rádi taktičtější a otevřenější hry, tak můžete hráčům tento průběh hry popsat předem - pokud hrajete víc na atmosféru a překvapení, tak jim nemusíte říkat nic a můžete je nechat postupně procházet další a další scénou a házet další hody, dokud to nevzdají, nebo dokud úspěšně neprojdou scénou čtvrtého střetnutí.

Napříč pronásledováním nezapomeňte 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 konci* každé scény nočního střetnutí (tedy před dalším hodem), nicméně:

Vyhlášení krátkého odpočinku zvýší obtížnost všech dalších hodů o +5.

Vyhlášení dlouhého odpočinku celou tuto větev 2. Aktu efektivně ukončí, resp. způsobí její selhání. Pokud vám přijde, že postavy vzdaly svou snahu poměrně brzy, tak přejděte na větev B - Pátrání. Pokud vám přijde, že postavy vzdaly svou snahu relativně pozdě, tak věc vyhodnoťte jakoby 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 - DM by měl ideálně situaci popisovat takovým způsobem, aby si postupně házeli různí hráči na různé dovednosti. Možné vhodné dovednosti jsou zejména:

- Pátrání (hledání ztracených stop, prokoukávání gobliní snahy o zmatení pronásledovatelů atp.)
- Příroda (odhad prostředí, možných zkratek atp.)
- Přežití (doslova stopování)
- Atletika (skupinové ověření)

Pokuste se vyhnout hodům na Vnímání a Nenápadnost (těch je dost všude jinde). Pokud by hráči tlačili na použití dovednosti, která vám vzhledem k popsané situaci přijde nevhodná, nebo na opakování už použité dovednosti, tak to dovoluňte - můžete ale zvýšit DC takového hodu o +5 (pouze pro daný hod, bez kumulace do případného dalšího hodu) nebo k hodu udělit nevýhodu.

Náročnost hodů na pronásledování

Základní náročnost všech hodů na pronásledování je dána tím, kdy pronásledování začalo:

- **5:** Postavy dorazily do 6. Scény (Kovárna) hned z kraje, vrhly se za prchajícími skřety a podařilo se jim prorazit
- **10:** Postavy strávily čas bojem v kovárně a případně záchranou kováře nebo dorazily do kovárny až ke konci nájezdu - nicméně hned na to se vrhly na pronásledování
- **15:** postavy si po konci nájezdu / po boji v kovárně daly chvíli oraz popř. ještě krátce pomáhaly s požáry či raněnými
- **20:** postavy strávily významný čas po konci nájezdu odpočinkem nebo pomocí vesnici a do pronásledování se vrhly 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 z kraje scény popř. bezprostředně po jejím ukončení).

Všimněte si, že náročnost hodů bude postupně hodně narůstat. Hráči by ideálně měli zkoušet co nejvíc spolupracovat, tj. pokoušet se provádět "podpůrné" akce za pomoci jiných dovedností či schopností, které postavě, která bude daný hod házet, přinesou bonus nebo výhodu. Pokud to hráče samotné nenapadne, zkuste jim tuto možnost nadhodit.

Výsledek pronásledování

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

- 3x, tak dorazí k hrobce těsně po goblinech (ještě před úsvitem). Přejděte do 3. aktu.
- 2x, tak dorazí k hrobce až ráno. Přejděte do 3. Aktu.
- 1x, tak dorazí k mýtině během dopoledne (viz větev B - Průchod mýtinou)
- 0x, tak dorazí k mýtině až brzy odpoledne.

Tak nebo tak od postav to je epický výkon - poté, co absolvovaly bitvu ve vesnici, strávily větší část noci během a pronásledováním goblinů za velmi nepříjemných podmínek. Takový výkon má nicméně svou cenu. Všechny postavy si musí podle své volby hodit na ověření Síly (Atletiky) nebo Odolnosti proti SO 10. Pokud uspějí, získají pouze 1 úroveň vyčerpání - pokud neuspějí, tak ale získají 2 úrovně vyčerpání. (Výjimkou je případ kdy se postavy dostaly k mýtině brzy odpoledne v důsledku vyhlášení dlouhého odpočinku v průběhu pronásledování - viz výše.)

[Rámeček] Míra vyčerpání

Dobře, přiznáváme, 2 úrovně vyčerpání jsou opravdu hodně. Postavy jsou přeci jen hrdinové. Důvod k takovému vyčerpání je především snaha o dramatické vykreslení celé předchozí honičky a vytvoření většího napětí do začátku 3. aktu. A také trochu snaha ukázat, že s mechanikami hry lze nakládat podle potřeby i trochu volněji.

Pokud preferujete hru která se pravidel drží věrněji (nebo, zejména, pokud to preferují vaši hráči), pak postavám, které v hodu uspějí, nedávejte únavu žádnou a těm, co neuspějí, dejte jen 1. stupeň - nicméně v takovém případě klidně můžete zvýšit SO hodu na 15.

Scény nočních střetů

Z následujících scén si vyberte ty, které vám přijdou nejzajímavější a odehrajte je v pořadí, které bude vhodné v kontextu děje ve vaší hře. (Např. dohnání nepřátel se mohou hodit jako první scéna, pokud hráči pronásledují skřety hned z kovárny, ale pokud se hráči vydali na pronásledování až s prodlevou, tak se tato scéna bude hodit spíš až jako třetí nebo čtvrtá.)

Scéna noční střet 1: Dohnaní nepřátelé

Postavy doběhnou 3 gobliny, které musí co nejdříve zlikvidovat, aby jim tito pak nevpadli do zad.

Jde o scénu s likvidací utíkajících protivníků v nočním nepřehledném lese - tedy o procedurální taktickou scénu. To znamená, že "herní otázkou", která vás jako DMA zajímá není, zda to hráčské postavy zvládnou, ale za jakou cenu (jak rychle a s jakými "ztrátami" zdrojů - zranění, pozic kouzel atd.) Goblini se s přesilou postav nesnaží bojovat, naopak se snaží utíkat, kličkovat, schovávat atp. (Více o rozdílech dramatických a procedurálních scén - nejen bojových - viz [3. Scénaristika](#))

Scéna noční střet 2: Zachraňte lávku!

Postavy doběhnou k provazové lávce přes rokli, kterou chce nějaký goblin zrovna odsekat. Lávka je 8 sáhů dlouhá a překlenuje 6 sáhů hlubokou rokli.

Lávka není moc stabilní a goblin, který ji ničí, to moc nezlepšuje - Použití akce sprint na lávce vyžaduje úspěšné ověření Akrobacie s SO 15 - případný neúspěch znamená pád (a nejspíše dramatické zachycení se a nutnost vyšplhat zpět).

Není-li přímo vyrušen (např. útokem), tak goblin za 1 kolo odsekne první provaz, čímž z lávky učiní těžký terén. Po přeseknutí prvního lana odsekne za další 2 kola druhé, čímž se z "lávky" k přeběhnutí stane spíše provaz k přeručkování. Je-li někdo na lávce v momentě, kdy jsou lana přeseknuta, tak si musí hodit na ověření Akrobacie proti SO 15 - případný neúspěch znamená opět pád (pokud při tom dotyčný zároveň prováděl akci sprint, tak si hází pouze jednou, ale zato s nevýhodou).

Pokud goblina postavy vyruší (střelbou, kouzlem atp.), tak se goblin vrhne pro odložený štít, za který se v podřepu schová (čímž navíc získá poloviční kryt) a v odsekávání bude pokračovat další kolo.

Pád do rokle není nutně smrtelný (postava nejspíš dopadne do srázu a navíc na nějaké to "měkké" křoví), ale není ani příjemný (záchrana na Obratnost(Akrobacii) nebo Odolnost proti SO 15, při neúspěchu 1k6 zranění). Vyhrabat se z rokle vlastními silami nicméně trvá 5 kol - to lze snížit nějakým riskantnějším přístupem (hodem na Akrobacii atp.) popř. s pomocí ostatních, kteří zůstali nahoře (někdo kdo hodí lano nebo kouzlem posvítí na terén atp.)

Scéna noční střet 3: Odstřelovači!

Postavy dorazí k mýtině (viz větev B 2. aktu), na které se již nachází 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 odstřelovat, ale pokud se družina nerozhodne situaci "prosprintovat", tak se budou snažit zůstat co nejdéle v utajení (tj. nebudou střílet neustále, jen když jim přijde že se jejich směrem zrovna nikdo nedívá). Snažte se svými popisy přimět hráče ke krytí a

vyvolat “zákopovou” atmosféru. Při pobíhání okolo mohou postavy i omylem vpadnout do jedné nebo dvou “pastí” předpřipraveného opevnění (viz scéna Mýtiny ve větvi B 2. aktu).

Teprve pokud by postavy proběhly skrz nebo pokud by k odstřelovačům doběhly a začaly se sápat za nimi začnou goblini zkoušet křikem povolat pomoc (v tomto případě bude ale počasi spíše na straně postav a potrvá minimálně pár kol, než si gobliního křiku někdo skutečně všimne).

Scéna noční střet 4: Prudký svah

Postavy doběhnou k prudkému svahu vzhůru. Ten je bohužel v důsledku deště v posledních dnech podmáčený, blátivý a silně nestabilní. Goblini jej slezli za pomoci předem připravených provazových žebříků, ty si ale následně smotali a odnesli, takže postavy musí vymyslet vlastní postup, kterým svah zdolají.

Postavy musí postupně získat alespoň (*počet postav krát jedna a půl (zaokrouhleno nahoru)*) úspěchů v akcích, které vedou ke zdolání svahu. Tyto akce by měly odpovídat jednotlivým krokům postupu, pro který se hráči rozhodli. (např. hodit lano, vyšplhat a vytáhnout ostatní může znamenat hod na střelecký útok (hození kotvičky / smyčky), hod na atletiku (vylezení) a tři hody na sílu u postav, které jsou následně vytahovány (na udržení se, zatímco jim svah podjíždí pod nohama)). Obtížnost hodů, které jsou “nezávislé”, je 15, obtížnost 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 sedí situaci):

- **Zapadnutí do bahna.** Síla, SO 10. Postava je *uchválena*. Pokud její plánovaná akce vyžadovala pohyb, tak ji nemůže provést (ani žádnou další místo ni).
 - Snaha o osvobození je ověření Síly s SO 12 (+2 každé další kolo s tím, jak postava zapadá víc a víc)
- **Zachycení za kořen** (mezi kameny atp.). Obratnost, SO 10. Postava sklouzne a ve velmi špatné pozici zapadne kotníkem pod kořen a je *uchválena*. Pokud její plánovaná akce vyžadovala pohyb, tak tuto akci ztrácí (a nemůže provést žádnou jinou).
 - Snaha o vyproštění je ověření Obratnosti s SO 10, při neúspěchu je uchválena postava zraněna za 1k4 životů (zhmožděný kotník atp.)
- **Podklouznutí.** Obratnost, SO 10. Pod postavou, která je už ve svahu, podjede kus bahna. Pokud postava selže v ověření Obratnosti, tak spadne (a ztratí svou zamýšlenou akci) - pokud ji okamžitě někdo nezachytí (což je možné pouze, pokud postava byla přivázaná popř. byla její zachránce doslova na dosah ruky), tak postava ztratí 1k4 životů pádem a počet úspěchů nutný ke zdolání svahu opět vzroste o 1.
- **Utržení svahu.** Moudrost, SO 10. Pod postavou, která stojí na horní hraně srázu a pomáhá ostatním nahoru, se urve kus svahu a vyvolá malou bahenou lavinu. Pokud postava neuspěje v ověření Moudrosti, tak nestihne uskočit včas na pevnou půdu a

spadne spolu se svahem. Ztratí svou následnou akci a v dalším kole bude čelit Podklouznutí (viz výše).

- **Urvaný kmen / řítící se kámen.** Obratnost nebo Moudrost, SO 10. Ze svahu se zřítí kámen (nebo spadlý kmen). Postava si může rizika všimnout včas (Moudrost) nebo na poslední chvíli uskočit (Obratnost) - o co se pokusí je volba hráče. Pokud postava uspěje, nic se nestane - pokud selže, tak obdrží 1k8 zranění.
- **[...ještě něco?]**

Akce, které postavy podniknout 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).

[Rámeček] Bahnitý svah - překážka pro hrdiny?

Už vás slyšíme. Epičtí DnD hrdinové zastaveni bahnitým svahem!? Vzpomínáte 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 chcete říct něco o Sarumanovi, přečtěte si knížku.)

Neshazujte hráče tím, že byste popsali, jak jejich postavy nezvládnou vyšplhat do třímetrového kopečka. Popište skutečně pětímetrový 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 kerým postupně propadává vyvrácený kmen schopný rozlisovat půlčika. Pokud "to hráčům padne", popište jak hrdinové epicky překonali překážku, která by jiné odradila od pohledu. Pokud to hráčům "nepadne", postarejte se svými popisy, aby to vyznělo jako překonání skutečně hrozné a v noci a dešti i potenciálně smrtící překážky. Vzpomeňte si na všechny ty akční filmy, v nichž hrdinové "bojují" s urvanými plošinami, utrženými lany, drolicími se skalami atp.

Tahle scéna je zároveň ukázkový vzor pro to, jak se dají podobné "boje s prostředím" stavět. Není to nutně jediný možný způsob. Obecně jde o volnou DnD variaci na princip "fraktálu" z pravidel Fate - pokud vás zajímá víc, [najdete to zde](#).

Scéna noční střet 5: Roztržití goblini

Družina zdá se zpozoruje, jak se skupinka utíkajících goblinů na chvíli u něčeho zastaví, chvíli se spolu hádají, až část se vydá znovu na útěk, zatímco druhá část zůstává a začíná 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 pytlácké pasti a část z nich ji chce dorazit a odvléct.

Postavy mají na výběr, zda-li se budou věnovat skupině, která zůstala na místě (pozorovat ji, snažit se ji zastavit či pobít atd.) nebo zda tuto skupinu ignorovat a vrhnout se za gobliny, co běží dál (rovnou si hodit další hod na pronásledování bez zvýšení obtížnosti - v takovém

případě skupinu goblinů, co zůstala pozadu, později vraťte do hry, byť třeba až ve třetím aktu, ale v nějaký nepříjemný moment).

Scéna noční střet 6: Řeka

Postavy doženou skupinu 3 goblinů běžících podél řeky. Místo toho, aby se goblini postavám postavili rovnou, naskáčou do proudu, aby řeku přebrodivili 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. Postavy po chvíli (zhruba po míli?) narazí na skutečný poměrně bezpečný brod (k němuž goblini původně mířili). Efektivní zdržení jim nicméně dá +5 do dalšího hodu na pronásledování a nechá jim 3 gobliny v zádech.

Zkusit gobliny postřílet v proudu. 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 AC). 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.

Vrhnout se za gobliny do řeky a pokusit se je pobít v proudu popř. se dostat na druhý břeh dřív. Řeka:

- Je v tomto místě 20 sáhů široká, ale relativně (!) mělká.
- Goblini mají na začátku scény náskok [**A, B a C sáhů (např. 10, 5 a 5?)**]
- Je považována za těžký terén.
 - Pohyb vpřed (napříč říčkou nebo proti proudu) vyžaduje ověření Síly(Atletiky) proti obtížnosti 10.
 - Při úspěchu se postava pohne o polovinu své rychlosti
 - Při neúspěchu postava zůstává víceméně namístě a bojuje s proudem.
 - Pokud postava vyhlásila akci sprint, pak se při neúspěchu stane *přítopenou* (viz níže)
- dává nevýhodu všem zraňujícím útokům (tj. ne chytání a držení)
- **Přítopení se:** Kdokoliv, kdo se nevěnuje pouze pohybu (tj. útočí, brání se, někoho drží atp.) nebo se pohybuje akcí sprint, si musí hodit na Sílu(Atletiky). Při selhání:
 - Postava musí celé další kolo věnovat vykašlávání vody (nesmí dělat žádnou vlastní akci vyjma bonusových a bude *unášená*)
 - Nebo může jednat normálně, ale ztratí přitom 1k4 životů.
- **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 opětovný hod na chycení. Při úspěchu ztratí topená postava 1k4 životů a stane se *přítopenou* (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. Říčka není dost silná, aby někoho utopila sama o sobě, nicméně pokud má někdo 0 životů, pak mu lze dalším topením automaticky způsobit selhání v hodu na smrt.

Pokud se někomu podaří dostat až k protějšímu břehu, stále nemá vyhráno! Vyšplhat nahoru vyžaduje ověření Obratnosti(Akrobacie) proti SO 15. Pokud postavě pomáhá někdo, kdo již sám vylezl, tak postava získá výhodu. Pokud na postavu naopak z druhé strany někdo útočí a ve šplhání jí brání, tak 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 přeskocit dá útočnickům s vyšším postavením automaticky výhodu k útoku a úspěšný útok postavě způsobí stav Sražený.

[Rámeček] Aktivní prostředí

Zde uvedená pravidla pro řeku jsou ukázkou jedné možnosti 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 takhle detailně, stačí tak nějak pochopit, jak takové věci fungují a v případě potřeby pak ve scéně trochu konzistentně improvizovat. To samozřejmě platí pro vaše vlastní hry - když věci sepisujete pro ostatní, tak to holt musíte vymyslet a sepsat předem a podrobně.

Akt 2., větev B: Pátrání

Tohle je větev příběhu, která nastane, pokud postavy nevyrazí za prchajícími gobliny, ale místo toho se zdrží delší dobu ve vesnici (pomáháním s následky nebo odpočinkem) a po goblinech začnou pátrat až později v noci nebo spíš až ráno po bouři.

Pátrání po skřetech

Narozdíl od nočního pronásledování, stopování už není vhodnou alternativou (od útoku uplynulo již mnoho hodin, přičemž většinu toho času přšlo a nad ránem stihla proběhnout i slušná bouřka), takže pátrání bude probíhat jako mini-detektivka. Stopy zanechané jako následky nájezdu spolu s vědomostmi vesničanů obsahují veškeré informace, které hráči k vypátrání goblinů potřebují.

Jak odehrávat 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 je, zda nalezené stopy interpretují správně a/nebo včas. (detaily viz obsáhlý článek [Detektivky v RPG.](#)) Při vymýšlení vlastních stop pamatujte, že by žádná stopa nikdy neměla poskytnout řešení sama o sobě - hráči by vždy měli věc "rozřešit" 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 abyste jim předkládali možnosti jak v počítačové adventuře, se snažte podporovat jejich vlastní fantazii otázkami (Co tvoje postava myslí, že je teď důležité? Jak by přistoupila k tomu, aby to získala? Co z toho co umí by jí mohlo pomoci?) a snažte 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 mělo 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 ztracení a nebudou moc vědět, co dělat, tak jim můžete 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 vás napadne, že by tam mohla být), tak tuto stopu hráčům předejte. Každá stopa je vázána k nějaké dovednosti. Předtím, než hráčům stopu předáte, je vždy nechte na tuto dovednost hodit proti obtížnosti 15 (obtížnost můžete 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 vás a ostatních hráčů dává smysl, tak mu to dovolte. Vhodnost použití dovednosti můžete (ale nemusíte) reflektovat případnou úpravou obtížnosti (a zkuste zabránit snaze použít na všechno jen vnímání a vyšetřování).

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

- 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 zde postavy stráví. Nemusíte to počítat po minutách, ale měli byste si udržovat alespoň nějaký hrubý odhad. Detaily viz níže Za gobliny!

Stopy

[Tahle pasáž je strukturovaná pro účely tvorby - do finálního textu je potřeba jí přepsat tak, aby stopy nebyly uváděné dovednostmi, ale spíš obsahem. Tj. "pokud postava pátrá v kronikách, může si hodit na Vyšetřování a...", a ne "Vyšetřování - postava našla v matričních záznamech, že..."]

Historie

- Místní kraj je rodištěm dávného hobitího hrdiny.
 - Šlo o rytíře z náboženského Řádu **Hvězdy a a Štítu**.

Lékařství

- Goblini se na noc určitě ukryli před denním světlem.
 - Mohou mít někde tábor, ale spíš zalezli do jeskyně nebo obsadili nějakou samotu

Mystika

- Kováři a jejich rodiny mívají výraznou roli ve folkloru a "lidové magii".
 - Traduje se, že ta role je spjata s dědičností jejich síly

Náboženství

- Dříve byl kraj poutním místem pro dnes upadající náboženský Řád **Hvězdy a Štítu**
 - Poutní místo bylo spjata s nějakou stavbou - chrámem, svatyní nebo tak něčím

Nenápadnost

- Na kraji lesa za vesnicí jsou i starší stopy **gobliní** přítomnosti (ohlodané krysí kosti atp.), některé pár dní, jiné možná i víc jak týden staré.
 - Ve stromech jsou zbudované dvě improvizované a zamaskované “pozorovatelné”

Ovládání zvířat

- Za pomoci loveckého psa (svého či půjčeného) by postava měla být schopná určit 90° výseč směru, do kterého z vesnice do všech stran rozuteklí goblini nejspíš skutečně prchali.
 - 60° výseč. (Výseč by na mapě stále měla obsahovat více než jen 1 významnější na mapě zanesené místo, aby věci nebyly ihned příliš zřejmé)

Pátrání

- Podle matričních záznamů v kronice patří kovář ke staré místní kovářské rodině
 - Jeho rodina (i místní kovárna) jsou podle všeho starší, než záznamy samotné

Přesvědčování

- -

Přežití

- Postava je stopováním schopná určit 90° výseč směru, do kterého z vesnice do všech stran rozuteklí goblini nejspíš skutečně prchali.
 - 60° výseč. (Výseč by na mapě stále měla obsahovat více než jen 1 významnější na mapě zanesené místo, aby věci nebyly ihned příliš zřejmé)

Pokud postavy zkombinují vlastní stopování a použití loveckého psa (Ovládání zvířat), tak by měly dostat trošku odlišné výseče (s cca 30-60° překryvem - ideálně ale aby stále obsahoval více, než jen 1 zajímavé místo).

Příroda

- Vyznačit na mapě pár přírodních úkrytů
 - Žádný z těchto úkrytů není tak velký, aby mohl pojmout tak velkou skupinu goblinů, popř. je výrazně dál než jen jeden den cesty.

Vhled

- Útok goblinů nedává moc smysl - bohatství vesnice určitě nevyvažuje riziko vpádu tak hluboko do místního relativně poklidného a chráněného kraje.
 - Nemluvě o tom kolik námahy muselo stát přimět gobliny aby neudělali nějaký brajgl už někde po cestě.

Vnímání

- Nájezd na vesnici způsobil překvapivě málo škod (relativně vzato).
 - ...přesto se vlastně zpětně zdá, že byl až překvapivě dobře zorganizovaný

Zastrašování

- -

Za gobliny!

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

Pokud se hráči domysleli, kde přesně goblini jsou, dobře pro ně! Mohou jít přímo za nimi bez jakýchkoliv dalších zdržení. (Hráči si nemusí být jistí - stačí, když jdou správným směrem a mají dojem, že skončí u hrobky - postavy po cestě sem tam naleznou stopu, která je v tom ujistí).

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.

Časová osa

Počítat vše v minutách by bylo dost náročné a ne moc zábavné (nicméně pokud chcete, nikdo vám v tom bránit nebude). Čas nicméně je v příběhu důležitý a potřebujeme nějaký způsob počítání toho, jak moc se postavy různými činnostmi zdrží. Za tímto účelem si rozdělíme čas do úseků, které jsou (z větší části) podobně dlouhé a které odpovídají *dramatickému* plynutí příběhu:

Základní časová osa vypadá následovně:

1. Během nájezdu 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 (tj. někdy hodně plus mínus kolem 3 ráno, když dívka zemře)
10. Nad ránem (po dokončení rituálu **gobliního** šamana)

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

- 1 posun v průběhu dne za každé 2 následné sekvence pátrání (tedy 2 pokusy jedné postavy nebo skupiny postav nalézt nějakou stopu)
- 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
- Pokud postavy vyrazily bez toho, aby alespoň tušily, kam přesně jdou, pak další pokusy dohledat další stopy hrozí dalšími zdrženými.
- Krátký odpočinek může podle okolností být “zdarma” nebo za 1 posun
- Dlouhý odpočinek znamená 3 posuny

[Rámeček] O počítání času obecně

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

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

Speciální případy

Noční výprava: Pokud se postavy vydají na výpravu ještě v noci (ale už v rámci pátrání, tedy této větve B příběhu), tak odehrajte dvě vhodné scény nočních střetů (viz výše větev A 2. aktu).

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

Výprava s vesničany: Jdou-li postavy s vesničany, odehrajte cestou (ještě před příchodem k mýtině) zhruba dvě vhodné scény vesničanů (viz níže).

Vesničané

Pokud postavy vyrazí ještě v noci, tak s nimi vesničané sami nepůjdou - postavy ale mohou zkusit přesvědčit některé z nich, aby s nimi šli.

Pokud postavy vyrazí ráno, tak se část vesničanů vydá s nimi (resp. část vesničanů se vydá tak jako tak a pokud je hráči neodmítnou, tak půjdou s nimi). Skupina bude čítat 10 vesničanů, ale

hráči mají možnost naverbovat další, konkrétně tolik, kolik je polovina hodů verbující postavy na Přesvědčování.

Vesničané budou případně bojovat do ztráty 1/2 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 kovářny nikoho nenapadne. Tzn. vesničané momentálně věří, že mají početní převahu a že "skřety" prostě "davově zlynčují".)

Scéna vesničanů 1: 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, skřítčí most...). Postavy vědí, že je jeho odhad špatný (nebo možná vede skupinu záměrně z cesty, protože se bojí dalšího setkání s gobliny?), nicméně někteří vesničané jsou nakloněni věřit "jednomu ze svých" více, než postavám.

Scéna vesničanů 2: Rozdělme se!

Někdo začne navrhopvat, aby se vytvořily "pátrací skupiny", což usnadní nalezení skřetů - udeřit na ně půjde později až se skupiny opět sjednotí. Přitom samozřejmě navrhne, aby se rozdělili i "ostřílení hrdinové" aby každá skupina obsahovala alespoň některého.

Podobně nevhodné rozdělení někdo navrhne i v případě, že rozdělení navrhnou hráčské postavy (ve snaze se vesničanů "taktně" zbavit a pokračovat dál bez nich).

Scéna vesničanů 3: Staré rozepře

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

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

Scéna vesničanů 4:

Průchod mýtinou

Mýtina pod kopcem s hrobkou je v současnosti v podstatě jediný rozumný přístup k hrobce. (Nejspíš se k ní dá dostat i jinudy, ale trvalo by to třeba půl dne cesty - když se na to hráči

budou ptát, snaž se jim tónem hlasu, výrazem atp. naznačit, že to není dobrý (rychlý, efektivní...) způsob, jak pokračovat.) Goblini si toho jsou vědomi a proto si ji už předem dobře obhlédli a připravili si na ní různá "nenápadná" opevnění, aby ji následně mohli využít jako "předsunutou" obrannou linii.

Gobliní opevnění a "pozice" jsou ve skutečnosti velmi dobře rozestavěné (více štěstí, než skutečné taktiky, ale výsledek je stejný).

Gobliní taktika

Náčelníkem zamýšlená taktika

Goblini mají od náčelníka vymyšlenou velmi dobrou taktiku, jak na mýtině bojovat. Mají tam připravených:

- 5 "palebných pozic" na nichž mají rozmístěných pět střelců. Ze všech pozic lze pohodlně střílet na prakticky celou mýtinu. Les za mýtinou směrem k hrobce je řidší - z pozic do něj lze stále střílet, ale každý druhý výstřel je zatížen nevýhodou. Palebné pozice jsou:
 - 3 "posedy" na stromech (částečný kryt, +2 k OČ a záchranám na OBR)
 - 1 těžce dostupné a větvemi kryté místo ve srázu nad mýtinou. V této pozici má $\frac{3}{4}$ kryt (+5 k OČ a záchranám na OBR)
 - 1 místo na vyvýšené skalce
- Dole na zemi (resp. v lese kus za hranicí samotné mýtiny) mají goblini připravená různá improvizovaná opevnění rozmístěná tak, aby bránila přístup k jednotlivým palebným pozicím. Přístup ke střelcům brání 4 gobliní bojovníci. Součástí opevnění je i pár primitivních pastí, jejichž nebezpečnost spočívá především v odvedení pozornosti postavy v tu nejnevhodnější chvíli a v goblinovi, který této chvíli využije, aby rozptýlenou postavu sejmul (past dá goblinovi výhodu k útoku). Opevnění/pastí mohou být například:
 - Goblin ozbrojený kopím je ukrytý ve křoví, kolem nějž je potřeba projít, a má kolem poházené různé hromady větví (jde o těžký terén, který je nutno přelézt - tzn. Pohyb je snížen na $\frac{1}{3}$), 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 kupuje víc a víc času střelci nad sebou, aby útočníky postřílel)
 - Co vypadá jako přímá cesta k jedné palebné pozici je ve skutečnosti zamaskovaná půlmetrová díra z pár zostřenými kůly na dně (Obratnost SO 10). Goblin číhá za stromem aby vyběhl hned, co se ozve prasknutí větví a něčí bolestivý výkřik.
 - Mezi stromy je nenápadně (z pohledu mýtiny ukryto za kmenem stromu) natažených pár lan. Goblin na druhé straně čeká, až do nich někdo vběhne (Moudrost, SO 10) a narazí do nich, aby ho v tu chvíli probodl.
 - Před stojícím goblinem je napnutý provázek. Když o něj postava zakopne, tak tím uvolní za ní zavěšenou kládu, která se zhoupne a vrazí jí přímo do zad, čímž ji nejen poraní, ale také (hlavně) srazí (Obratnost, SO 10, 1k4 zranění)

- Před jedním opevněním je regulerní palisáda, ale terénní zvlnění ji činí z dálky těžko viditelnou. Gobliní střelec může snadno střílet za palisádu, ale jejímu přezení z druhé strany brání zprvu ukrytý gobliní bojovník s dlouhou sekou (má $\frac{3}{4}$ kryt, zatímco přelézající postava pouze $\frac{1}{2}$).
- Desátý goblin čeká v povzdálí v lese jako "goblin-hlasatel". Pokud by se jeho druhové dostali pod příliš silný útok nebo pokud by bylo opevnění proraženo, tak se ihned rozeběhne nazpátek k hrobce, aby varoval náčelníka.

Bohužel, tato výborně vymyšlená taktika má dva výrazné až zásadní nedostatky.

- 1) Náčelník není přítomen a skřeti nemají jiného takticky schopného velitele, který by taktiku zvládl "upravovat". Goblini se jí tedy budou držet jak to půjde a když to nepůjde, tak začnou prostě "chaoticky" bojovat nebo utíkat. Pokud postavy v taktice najdou díru, tak nejspíš nebude velký problém ji zužitkovat.
- 2) Gobliní morálka je mizerná.

Reálná podoba taktiky

Gobliní morálka je mizerná. Goblini nejsou rozmístěni tak, jak by být měli a v podstatě spoléhají na to, že se k nim nikdo nezvládne připlížit a že je jejich vlastní hlídky 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 zhruba patnáct metrů za hranou mýtiny.

Pokud postavy gobliny překvapí, tak 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 všimnou blízcích se postav, tak se jich část rozeběhne ke svým palebným pozicím, zatímco se ostatní 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 skřetích bojovníků atd.) - i tak to asi bude drsný boj a postavy budou možná i odraženy.

Pouze, pokud si goblini všimnou postav v předstihu se stihnou 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 nepřítel náhodou rozhodli mýtinu obejít.

Stav gobliních hlídek

Během noci

Během první noci se k mýtině dá dostat jen, pokud se postavy vrhnou do pronásledování (viz větev A 2. aktu). Goblini jsou na poměrně dost nekoordinovaném ústupu z vesnice, mýtinou probíhají skrz a míří rovnou k hrobce. Pokud se nerozhodnete odehrát "Scénu 3: odstřelovač" jako jeden z nočních střetů, pak postavy nejspíše proběhnou mýtinou skrz a ani si jí moc nevšimnou.

Dopoledne

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

Dokud si goblini postav nevšimnou, tak proti nim mají automaticky nevýhodu (resp. postavy mají proti goblinům automaticky výhodu) v podstatě na všechno. Z palebných pozic jsou obsazené jen dvě nejbližší. (Gobliní ohýnek je malý a kouř z něj se při pohledu z mýtiny na(ne)šťěstí vcelku ztrácí v lesních stínech.)

Odpoledne až večer.

Chvilí po poledni (zhruba tou dobou, kdy začne být opět zataženo) nechá náčelník kus hlídky vystřídat. Nově dorazivší skupina je odpočatější a má v čele odhodlanějšího pohlavára.

Kromě dvou nejbližších palebných pozic nechá pohlavár obsadit i tu nejvzdálenější ve svahu (kam "za trest" pošle goblina, který ho nějakou dobu předtím porazil v kostkách).

Přes noc až do rána

Se soumrakem přijde gobliny vystřídat další, už jen šestičlenná skupina. Zůstanou obsazeny tři střelecké posty, dva goblini na zemi ustoupí víc do pozadí a boj proti postavám co se dostanou z mýtiny do lesa začnou taktéž střelbou - budou přitom spoléhat na to, že se půlka případných útočníků zabije o kořeny a připravené opevnění vlastními silami dřív, než k nim vůbec dorazí.

Příchod na mýtinu

Zda si dřív všimnou goblini postav nebo postavy goblinů záleží na výsledku skupinového hodů postav na Skrývání nebo Pozornost (volba každého hráče). 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 Skrývání, byť proti nízkému DC, nejspíš kolem 10 nebo i jen 8), mohou se k nim zkusit připlížit a přepadnout je z nečekaného směru nebo mohou zkusit vymyslet cokoliv jiného.

Akt 3. - Boj o svátost

V jakém jsou goblini a opevnění samotné hrobky stavu záleží především na tom, kdy postavy k hrobce dorazí. Jednotlivé varianty odpovídají členění dne z části Časová osa z Větvě B 2. aktu.

Odpočinky

Pokud postavy dorazí k hrobce nepozorovaně, mohou se rozhodnout vyhlásit odpočinek.

Krátký odpočinek:

- Navíc k ostatním benefitům odstraní 1 úroveň vyčerpání
- Postavy se zdrží a přesunou se do o 1 pozdější varianty
- Postavy riskují Střet s hlídkou (viz níže)

Dlouhý odpočinek:

- Navíc k ostatním benefitům odstraní 2 úroveň vyčerpání
- Postavy se zdrží a přesunou se do o 3 pozdější varianty, než původně byly (byť v návaznosti na stav postav a vývoj příběhu můžete být benevolentní a dát dlouhý odpočinek jen za 2 posuny místo 3)
- Postavy riskují Střet s hlídkou (viz níže)

Oba odpočinky odstraní o 1 úroveň únavy víc, než by správně měly - je to dramatická volba, která navazuje na dřívější "drsnější" únavu (viz rámeček na konci kapitoly o pronásledování) Pokud jste se rozhodli tuto variantu ignorovat a hrát víc podle základních pravidel, pak ignorujte i zde uvedené "zesílení" odpočinků..

Scéna X1: Střet s hlídkou

Pokud se postavy dostanou k hrobce a rozhodnou se pro odpočinek, tak riskují střet se skupinou goblinů, kterou náčelník pošle na hlídku na mýtinu (resp. s některou ze skupin, které jsou na mýtinu vyslány na střídání).

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

Pokud postavy vyhlásí, že se skrývají (nebo ustoupí kus do lesa atp.), tak si hodí skupinový hod na ověření Skrývání. V případě úspěchu je goblini naprosto minou (postavy si jich ale jsou vědomy). V případě neúspěchu je goblini neminou, ale postavy se o nich dozví včas - mají tak šanci na poslední chvíli odlákat jejich pozornost, zlepšit své ukrytí popř. Goblíny preventivně pobít s překvapením na své straně. Pokud situaci zvládnou vyřešit bez boje, dovolte jim odpočinek dokončit jakoby proběhl bez přerušení.

Varianty - kdy postavy dorazí?

Ty varianty by možná šly hodit do nějaké přehledové tabulky

Unavený goblin = 1. Stupeň únavy (nevýhoda na dovednostní hody)

Budte fér a počty goblinů uvedených v jednotlivých variantách přirozeně snižte o goblíny, kteří už stihli zemřít (během přepadu vesnice nebo v průběhu noční honičky). Na druhou stranu nebudte měkcí a počty goblinů snižujte od těch, kteří mají dorazit nejpozději nebo od těch nejvíce unavených (slabé kusy padají první).

Varianta 1: Ráno

Tato varianta může nastat pouze při zcela úspěšném průchodu "větvi A 2. Aktu", když se postavy rozhodnou vrhnout na skřety rovnou a bez odpočinku.

V hrobce je šaman, náčelník a 9 dalších goblinů, z toho 6 je unavených. 3 další unavení goblíni dorazí o chvíli později.

- **V podzemí** je šaman, 1 jeho pomocník a 1 odpočatý strážce. Právě převzali unesenou dívku, a zajistili ji v kleci. Šaman s pomocníkem jdou spát.
- **V přízemí** je náčelník a 6 goblinů:
 - Náčelník a 1 "odpočatý" goblin čekají v přízemí na návrat všech ostatních.
 - 5 unavených goblinů usnulo nebo usíná někde v přízemí.
- **Venku** před vchodem je 1 odpočatý strážce
- **Později** - zhruba s každou scénou (průzkum, pozorování, boj...), kterou v této části odehrajete si hodte 1d6. Pokud padne stejně nebo méně, než je počet odehraných scén, tak dorazí další trojice unavených goblinů. Jsou-li už postavy uvnitř hrobky, tak jim tito vpadnou do zad.

Na mýtině není nikdo (popř. tam jsou dva goblíni zmínění v 3. scéně nočního střetu z větve A 2. aktu).

V okolí není pořádně nikdo. Zbýlých 11 (resp. případně 9) goblinů je na cestě zpět, ale dorazí až později.

Varianta 2: Během dopoledne

V hrobce je šaman, náčelník a 13 goblinů, z toho 7 unavených

- **V podzemí** jsou šaman a 3 další goblini:
 - Šaman a pomocník, kteří spí
 - 2 unavení strážní hlídají dívku. Navzájem se snaží držet vzhůru.
- **V přízemí** je náčelník a 8 goblinů
 - Náčelník, 1 relativně odpočatý a 5 unavených goblinů spí
 - 2 odpočatí goblini jsou vzhůru a hrají kostky
- **Venku** před vchodem jsou na hlídce 2 goblini, 1 odpočatý a 1 unavený

Na mýtině je 10 unavených goblinů.

V okolí není pořádně nikdo, všichni goblini se už zvládli vrátit.

Varianta 3: Brzy odpoledne

V hrobce je šaman, náčelník a 13 goblinů, z toho 5 unavených

- **V podzemí** jsou šaman a 3 další goblini:
 - Šaman a pomocník, kteří spí
 - 2 strážní (1 odpočatý a 1 unavený) hlídají dívku.
- **V přízemí** je náčelník a 8 goblinů
 - Náčelník, 2 relativně odpočatí a 4 stále unavení goblini spí
 - 2 odpočatí goblini jsou vzhůru a každý si dělá něco svého
- **Venku** před vchodem jsou na hlídce 2 odpočatí goblini

Na mýtině je 10 odpočatých goblinů

V okolí není pořádně nikdo

Varianta 4: V podvečer

V hrobce je šaman, náčelník a 13 goblinů

- **V podzemí** jsou šaman a 4 další goblini:
 - Šaman a 1 pomocník připravují rituál
 - 3 goblini hlídají dívku a očumují přípravu rituálu
- **V přízemí** je náčelník a 4 goblini.
 - 2 goblini stále dospávají
 - Náčelník a 2 další goblini jsou vzhůru a připravují jídlo
- **Venku** před vchodem jsou na hlídce 3 goblini. Jedí, klábosí a nedávají až tak moc pozor.

Na mýtině je 10 goblinů

V okolí není pořádně nikdo

Varianta 5: Po setmění

V hrobce je šaman, náčelník a 17 goblinů

- **V podzemí** je šaman a 5 goblinů
 - Šaman a 2 pomocníci zahájili rituál
 - 3 goblini hlídají dívku, očumují a “potichu” vykopávají jiné gobliny co občas přijdou očumovat
- **V přízemí** je náčelník a 8 goblinů. Všichni jsou zjevně trochu nervózní, snaží se zabavit různými hrami a činnostmi, u žádné ale nevydrží dlouho. Různě se točí na hlídkách a v občasné výpravě do podzemí na čumendu.
- **Venku** před vchodem jsou na hlídce 4 goblini.

Na mýtině je 6 goblinů.

V okolí není pořádně nikdo

Varianta 6: Po “půlnoci”

“Půlnoc” znamená “něco mezi jedenáctou a jednou” - fakticky jde o okamžik, kdy šaman z dívky obětuje první kapku krve.

V hrobce je šaman, náčelník a 17 goblinů

- **V podzemí** je šaman a 5 goblinů
 - Šaman a 2 pomocníci zahájili rituál
 - 3 goblini hlídají dívku, očumují a “potichu” vykopávají jiné gobliny co občas přijdou očumovat
- **V přízemí** je náčelník a 8 goblinů. Všichni jsou zjevně trochu nervózní, snaží se zabavit různými hrami a činnostmi, u žádné ale nevydrží dlouho. Různě se točí na hlídkách a v občasné výpravě do podzemí na čumendu.
- **Venku** před vchodem jsou na hlídce 4 goblini.

Na mýtině je 6 goblinů.

V okolí není pořádně nikdo

Varianta 7: V hodině vlka

Něco kolem třetí ráno nebo tak nějak. Fakticky okamžik, kdy je dívka při rituálu vykrvácí a octne se za prahem smrti (ještě nějakou chvilku by jí možná (!) mohla zvládnout vzkřísit magie, ale...)

V hrobce je šaman, náčelník a 17 goblinů

- **V podzemí** je šaman a 5 goblinů
 - Šaman a 2 pomocníci zahájili rituál
 - 3 goblini hlídají dívku, očumují a “potichu” vykopávají jiné gobliny co občas přijdou očumovat
- **V přízemí** je náčelník a 8 goblinů. Všichni jsou zjevně trochu nervózní, snaží se zabavit různými hrami a činnostmi, u žádné ale nevydrží dlouho. Různě se točí na hlídkách a v občasných výpravě do podzemí na čumendu.
- **Venku** před vchodem jsou na hlídce 4 goblini.

Na mýtině je 6 goblinů.

V okolí není pořádně nikdo

Varianta 8: Příliš pozdě (“Nad ránem”)

S blížícím se svítáním gobliní šaman dokončí rituál, čímž znesvětil místo, uvrhne kletbu na okolní kraj a zpečetí tím svůj svazek se svým novým patronem. (Dívka je tou dobou už nějakou dobu skutečně nenávratně mrtvá.)

V hrobce je šaman, náčelník a 17 goblinů

- **V podzemí** je šaman a 5 goblinů
 - Šaman a 2 pomocníci zahájili rituál
 - 3 goblini hlídají dívku, očumují a “potichu” vykopávají jiné gobliny co občas přijdou očumovat
- **V přízemí** je náčelník a 8 goblinů. Všichni jsou zjevně trochu nervózní, snaží se zabavit různými hrami a činnostmi, u žádné ale nevydrží dlouho. Různě se točí na hlídkách a v občasných výpravě do podzemí na čumendu.
- **Venku** před vchodem jsou na hlídce 4 goblini.

Na mýtině je 6 goblinů.

V okolí není pořádně nikdo

Varianta X: Náčelník varován

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

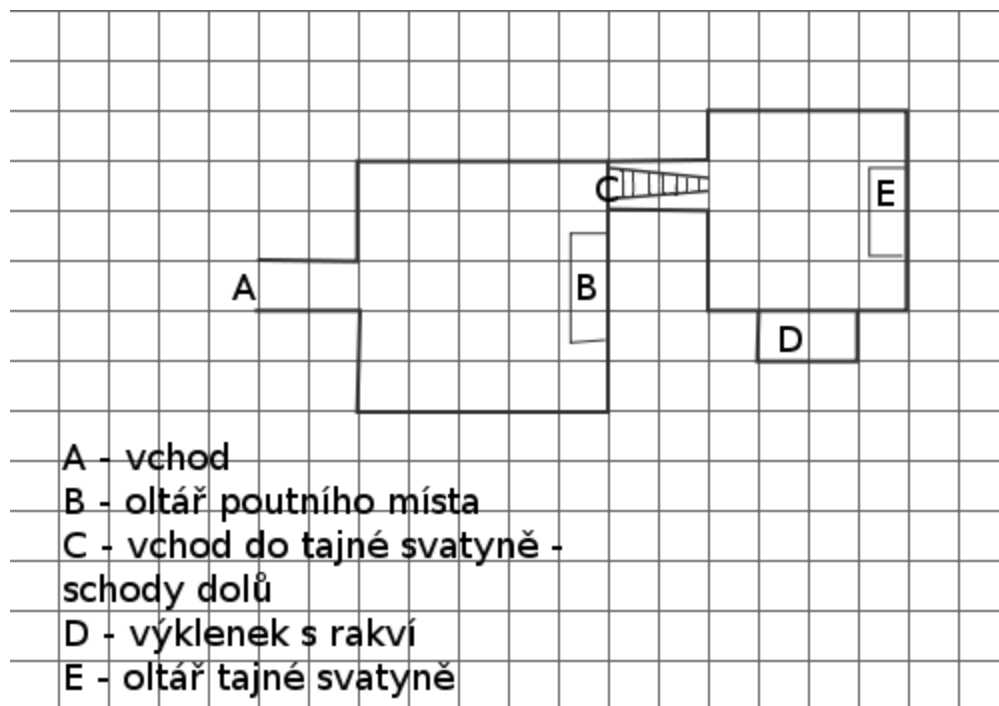
- Nechá svatyni opevnit. Vyrobí barikádu před vchodem, posílí hlídku a připraví “ústup do obležení” - tj. připraví si rychlou možnost zabarikádovat vstupní dveře, připraví si nějaké “postavení” uvnitř svatyně (z roztřískaných lavic atp.) a připraví si možnost dále ustoupit do podzemí a zabarikádovat 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 spíš není dobrý nápad...)

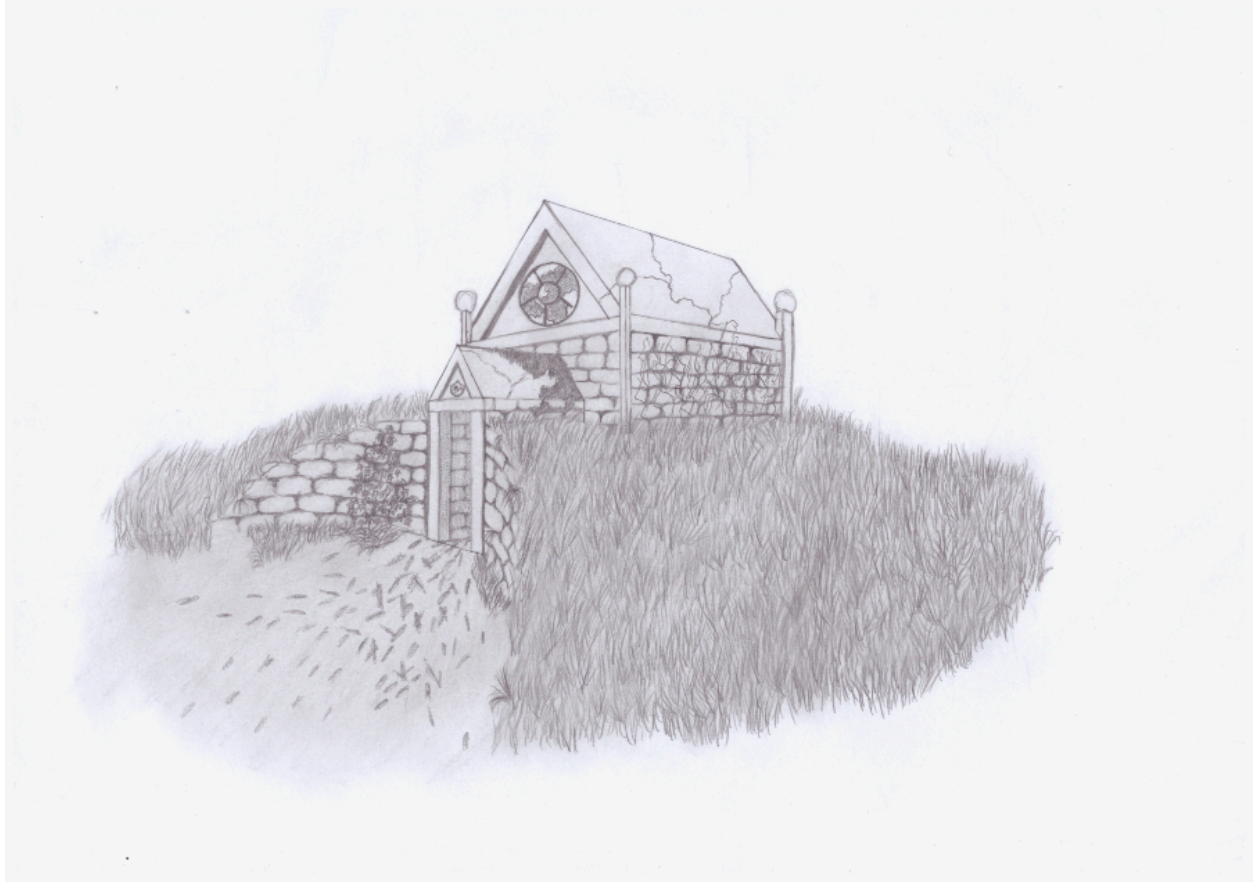
- Šamana nechá odpočívat, ale jinak začne “točit hlídky”. Udrží tím víc goblinů v pohotovosti, ale nikdo unavený si už neodpočine (naopak po dalších 2 etapách dne takovéto pohotovosti se všem již unaveným goblinům zvýší jejich únava na 2. stupeň).

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

- Pokud byly postavy odraženy na mýtině, tak rozešle 3 gobliny s poplašnými rohy do okolí hlídkovat pro případ, že by mýtinu zkusil někdo obejít
- Pokud postavy byla hlídka na mýtině z větší části pobitá, tak tam zanechá jen pár střelců s rozkazem “střílet a pak prchat”. Se zbylými skřety za opevnění 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)

Hrobka





Původní srienův popis hrobky z Kostky

Tady by měl být popis hrobky a jejího okolí (oproti obrázku výše by měla být obklopená lesem)

Jde o hrobku JEDNOHO KONKRÉTNÍHO hobitího paladina, která zároveň sloužila svého času i jako poutní místo.

Tohle je už vcelku standardní dungeon, který bych ale vůbec nijak nekomplikoval (žádné pasti ani jiné nesmysly vyjma gobliny případně připraveného opevnění).

Horní (nadzemní) část není nijak epicky rozsáhlá, ale není ani úplně malá a je z části zchátralá, takže určitě nabízí různé "alternativní přístupové body". Jejich dosažení bude určitě vyžadovat nějakou snahu a riziko, ale to bude bohatě vykoupeno překvapením a taktickými možnostmi, které tím hráči získají. (Další přístupové body mohou být např. díra ve střeše, rozbitá vitráž u zadní stěny nad oltářem popř. gobliny neobjevená (nebo ignorovaná) jen provizorně zalátaná díra ve stěně (původně způsobená propadem půdy))

Tajný vchod do podzemí může zůstat (i když goblini o něm ví a využívají ho, takže delší pozorování ho hráčům najisto odhalí). Za ním se nachází tajná svatyně řádu. Postavy mohou zkusit vylootovat zde pohřbeného hobitího paladina (s doprovodnými efekty dle libosti), ale

pokud to neudělají, tak zde dostanou možnost nabrat nějaké svěcené oleje, vysvětit si zbraně, možná nějaké léčivé lektvary (aka "voda z místního pramene") atp.

Sirienův dodatek k rituálu z Kostky:

Ten rituál sem si představoval jako něco co trvá celou noc, ale nevyžaduje to šamanovo permanentní soustředění. Asi jako pečení nebo tak - nějakou dobu strávíte skutečně přípravou jídla, ale další chvíli jen sedíte s knížkou a občas checknete troubu abyste se ujistili, že se vám to nepálí.

Tzn. šaman reálně nemůže moc odejít z hrobky, ale je schopný se bránit a bojovat ANIŽ by tím rituál přerušil.

Zároveň se chce aby dívka umírala nějakou dobu, takže jí jakože nepodřízne na fleku, ale prostě jí třeba rozřízne ruku a nechá jí krváčet... (pointa samozřejmě je, aby smrt holky nebyla binární ve stylu "přišli ste včas" a "ne, ste pozděj, je už mrtvá", ale aby s tím šlo dramaticky operovat)

Tj. překažení rituálu vyžaduje skutečně aktivní snahu o právě tento výsledek - nějaký counter-spelling nebo nějaké rozmazávání obrazců, zkopávání svícňů, vysvěcování (přesvěcování?) obětí atp.

Dodatek A: Postavy a protivníci

Vedlejší postavy a komparz

Kovář

Kovářova dcera

Kněz

Vesnický kněz. NIKOLIV klerik (kouzlící classa), prostě kněz (CHA, bonus k Performance a Religion a to je cca všechno)

Hostinská

Průměrný vesničan (™)

AC: 10, HP: 4, Rychlost: 30 stop
STR 10 (+0), DEX 10 (+0), CON 10 (+0), INT 10 (+0), WIS 10 (+0), CHA 10 (+0)
Jazyky: Common Challenge: 0 (10 XP)
Club/Axe/Pitchfork: +2 útok, hit 2 (1d4) bludgeoning/slashing/piercing dmg

Protivníci

Gobliní šaman

Základ

AC: 11 (kožená zbroj), HP: 7, Rychlost: 30 stop
STR 8 (-1), DEX 10 (+0), CON 10 (+0), INT 10 (+0), WIS 8 (-1), CHA 14 (+2)
Skills: Bluff +4, Intimidation +4 Senses: Darkvision 60 stop Jazyky: Common, Goblin Challenge: 1/8 (25 XP)

Nimble Escape: Goblin může použít Disengage nebo Hide jako bonusovou akci v každém kole.

Dagger: +2 útok, hit 2 (1d4) piercing dmg

Intimidation: +4 vs 10+WIS, disadvantage na další útok

Spells: Prestidigitation, Guidance (celkem 2x den)

Dost noob, ALE má vysoké CHA a bonus ke klamání a zastrašování

V boji bude neustále někoho proklínat (reálně intimidation checky, nic víc - ale může tím někomu způsobit disadvantage). Jen pokud dojde na nejhorší, tak sáhne po tricích, které může seslat 2 za den (ano, má omezené triky - strašná lama. Navíc nějaké dost trapné, typu Prestidigitation a Guidance).

Po započetí rituálu (po soumraku, před "půlnocí")

Šaman získá 1. Level Warlocka se vším co k tomu patří, mimo jiné:

- HP zůstanou stejné (ale pokud je zraněný, tak se mu obnoví na maximum)
- Získá proficiency do skillů Arcane a Religion (předchozí proficiency do Deception a Intimidation mu zůstanou)
- Patronem je Fiend z pozadí příběhu
- Ztratí předchozí cantripy (prestidigitation, guidance)
- Získá cantripy chill touch a minor illusion
- Získá kouzla Command a Hellish rebuke

Dokud bude v boji cítit aspoň trochu převahu, tak bude využívat především Minor illusion v kombinaci s Deception a Intimidation.

Po rozjetí rituálu (po "půlnoci", před "hodinou vlka")

Tj. poté, co prolíje první kapku dívčiny krve a započne tak její obětování získá šaman 2. Level Warlocka

- Okamžitě získá +5 HP
- Získá 2. Spell slot
- Získá kouzlo Unseen servant
- Získá Eldritch invocation Devil's sight a Devil's darkness

Po vrcholu rituálu (po "hodině vlka", před "úsvitem") a po jeho dokončení

Tedy poté, co dívka vykrvácí a octne se za prahem smrti získá šaman 3. Level warlocka

- Okamžitě získá +5 HP
- Obnoví si 1 spell slot (pokud už stihnul nějaký utratit, jinak nic)
- Jeho spell sloty upgradenou na 2nd level
- Získá kouzlo Hold person

- Získá Pact of Toom a okamžitě obdrží svou Knihu stínů s kouzly Control flames, Friends a Vicious mockery

Při zpackání rituálu

V momentě, kdy je rituál nenávratně zpackán, šaman okamžitě ztratí veškeré benefity, které od svého patrona případně získal v jeho průběhu:

- Přestane být warlockem a stane se opět šaman-noobem. Ztratí všechny rysy povolání.
- Vráť se mu zpět jeho dva trapné cantripy i s jejich předchozím omezením na 2 použití za den (pokud nějaké seslal ještě před získáním 1. Levelu warlocka, tak se tyto odečtou)
- Ztratí dodatečně získaná HP (v podobě snížení maxima HP - HP nad maximum jsou okamžitě ztraceny také).

Navíc k tomu zkažení rituálu hrozně rozezlí svého již bývalého patrona a ten jej vzteky prokleje:

- Kdokoliv, kdo na šamana od této chvíle zaútočí, pocítí náhlý nával "cizího" hněvu. Pokud jej odmítne, nic se nestane, ale pokud jej "přijme", tak jeho útoky způsobí šamanovi +1d4 nekrotického zranění a navíc k nim získá výhodu
- Pokud ten, kdo tento "hněv" přijal šamana svým útokem zabije, tak získá od Fienda nějakou drobnou odměnu (něco jako možnost 1x za dlouhý odpočinek seslat Produce flame nebo tak něco).
- Pokud šamana zabije někdo kdo tento hněv odmítl, tak si ho Fiend stejně zapamatuje a v budoucnu se k tomu lze roleplayingově vrátit (např. vstřícnost nějakého jiného warlocka/temného kněze atp.)

Gobliní náčelník

AC: 17 (kroužková košile, štít), HP: 11, Rychlost: 30 stop
STR 8 (-1), DEX 14 (+2), CON 10 (+0), INT 12 (+1), WIS 8 (-1), CHA 10 (+0)
Skills: Skryvání +6 Senses: Darkvision 60 stop Jazyky: Common, Goblin Challenge: 1/2 (100 XP)
Nimble Escape: Goblin může použít Disengage nebo Hide jako bonusovou akci v každém kole.
Rapír: +4 útok, hit 6 (1d8 + 2) slashing dmg Bič: +4 útok, range 10, hit 4 (1d4 + 2) slashing dmg Shortbow: +4 útok, range 80/320 stop, hit 5 (1d6 + 2) piercing dmg

Vcelku "drsňák". Měl by mít nějakou relativně vyšší INT a CHA (aby byl schopný základní taktiky a smysluplného velení atp.)

Šamana nemá moc v lásce a jeho “šamanování” mu moc nežere, nicméně ostatní goblini ano a místy je užitečnej, tak ho trpí. K téhle “šamanově výpravě” svolil, protože ho šaman postupně “opil” sliby “boží přízně” a její fyzické podoby (větší sláva, peníze atd.) - přesto zůstává obezřetný.

Gobliní “drsňáci” (6)

AC: 16 (Hide armor, štít), HP: 10, Rychlost: 30 stop
STR 8 (-1), DEX 14 (+2), CON 10 (+0), INT 10 (+0), WIS 8 (-1), CHA 8 (-1)
Skills: Skrývání +6 Senses: Darkvision 60 stop Jazyky: Common, Goblin Challenge: 3/8 (75 XP)
Nimble Escape: Goblin může použít Disengage nebo Hide jako bonusovou akci v každém kole.
Scimitar: +4 útok, hit 5 (1d6 + 2) slashing dmg Shortbow: +4 útok, range 80/320 stop, hit 5 (1d6 + 2) piercing dmg

Gobliní “minioni” (cca 17)

AC: 15 (kožená zbroj, štít), HP: 7, Rychlost: 30 stop
STR 8 (-1), DEX 14 (+2), CON 10 (+0), INT 10 (+0), WIS 8 (-1), CHA 8 (-1)
Skills: Skrývání +6 Senses: Darkvision 60 stop Jazyky: Common, Goblin Challenge: 1/4 (50 XP)
Nimble Escape: Goblin může použít Disengage nebo Hide jako bonusovou akci v každém kole.
Scimitar: +4 útok, hit 5 (1d6 + 2) slashing dmg Shortbow: +4 útok, range 80/320 stop, hit 5 (1d6 + 2) piercing dmg

Fiend

Sirien: Pracoval sem s představou, že jde o Ďábla (tomu odpovídají volby kouzel u levelujícího šamana stejně jako nástřel možných budoucích dění atp.

Dodatek B: Háčky na budoucí příběhy

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. Možná, že to je počátek invaze.

Představte si kampaň, kdy se postavy (spolu se zbytkem světa) během prvních pár úrovní snaží bojovat proti sérii podobných událostí. A (i přes své případné dílčí úspěchy) selžou. Následovat bude několik dalších úrovní, kdy se budou snažit zoufale zastavit probíhající invazi. A opět selžou. Následně jsou jako tragičtí hrdinové marného odboje nuceni se skrývat a utíkat - prožít několik příběhů jen snahou přežít ve světě, který propadl vlivu a silám Pekla. 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 nějaká výprava do samotného Pekla, ve snaze přímo na nepřátelském území najít něco, co bylo dávno ztraceno. Všimáte si, jak se věci stávají 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, co budou jednoho dne, až přijde správný čas, ochotni Peklo zradit atp. Po návratu z Pekla by postavy už byly na epických úrovních - hrdinové, kteří byli před mnoha a mnoha lety u toho, když svět padl (popřípadě jejich přímí nástupci, samozřejmě), se nyní vrací zpět a nesou v rukou nový plamen naděje, s nímž rozdmýchávají novou válku proti Peklu. A na závěr kampaně, na 20. úrovni, by postavy v zoufalém protiútoků získaly možnost postavit se samotnému Pekelnému knížeti a jeho porážkou uzavřít jednu dobu temna a navždy se zapsat do kronik světa.

Ale nemusíte věci hnát hned do extrémů kampaní na 20 úrovní (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 nějaká stopa k něčemu dalšímu a celá věc s gobliny a kletbou byla pro Ďábla jen "zábava na zpestření").

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 Ďáblými pohůnký (gobliním šamanem), nebo naopak nějakou výpravu pro něco posvátného, co dokáže obnovit ochranou moc hrobky.

A samozřejmě tu vždycky bude náčelník a šaman, co se s nově získanou silou pustí do nějakých nových dobrodružství.

Tajemný kraj

Po porážce goblinů se můžete rozhodnout věnovat i průzkumu okolního kraje. Goblini u sebe mohou mít (nebo mohou postavám vyžvanit) stopy k dalším tajemstvím v okolí. Ďábel v pozadí nemusel být ani žádný Pekelný kníže - mohl to být nějaký nižší pekelník, který je s tímto krajem nějak spjatý a mohl tu mít i nějaké 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 skřítečí 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 Ďábel v pozadí příběhu není skutečný Ďábel, ale jen někdo, kdo se za Ďábla vydává, aby mohl kraj trýznit v pomstě za věci, které se udály celé generace zpátky.

Ať už se rozhodnete pro jakoukoliv možnost, pamatujte, že [to je DnD](#). Věci by měly vždy působit epicky, kouzelně, mít v pozadí silné, zajímavé příběhy - neupadejte do stereotypů malých příběhů o všedních věcech.

Dodatek C: Poznámky a rady k vlastní tvorbě

Jak celý tento příběh vznikl si můžete přečíst v [původní diskusi](#). V zásadě jde o společnou komunitní tvorbu, která navázala na kritiku původního designu scénáře od Matta Colvilla. Pocestě 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 Scénáristiky](#) (přehled [celé Scénáristiky najdete zde](#)), 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 váží dvě další navazující otázky:

- Pomohou postavy odrazit skřetí nájezd?
 - 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?

Druhou velkou otázku (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 pomohlo při přípravě držet děj “koncentrovanější”. Kdybychom otázku rozdělili, nejspíš by to vedlo k až přílišnému rozvádění druhého aktu příběhu. Způsob, kterým své otázky zformulujete, je důležitý, protože vás tvorbou skutečně vede. Zpětně se to zdát nemusí, ale až si to zkusíte sami, tak to poznáte.

Všimněte 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 předchozím odstavci, pak by se rozhodně nemělo smysl ptát “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 všimněte si, že této logice jsou podřazeny i formulace všech hodů napříč příběhem - neúspěch v hodech na pronásledování nezpůsobí, že by postavy ztratili 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

Všimněte 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 (volitelná) 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 najdete i ve scéně nočního střetu 5 (kde jde o vykreslení goblinů a jejich chování a disciplíny).

Druhá scéna má stále mnoho charakterizačních prvků, stejně jako scéna třetí a sedmá - 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. Všimněte 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. Pátá a šestá scéna jsou dramatické - prohra zde znamená smrt neviných (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 nejací ti vesničani, pokud postavy doprovází). 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.

Detaily k celému konceptu typů scén a zacházení s nimi nalezente ve [třetí Scénáristice](#).

Tří-aktová 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 Impériu a zničí Hvězdu smrti - dosáhl vítězství, ale Impérium není zničeno, sázky zůstávají a příběh pokračuje. Impérium následně rebelům uštědří 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 - zkuste 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 zde](#). Je to ověřená a funkční struktura a pokud si nejste jistí, tak se jí můžete podržet. Ale nepřehánějte to - po chvíli by se vám mohla omrzet.

Rozsah přípravy

A úplně na závěr - neděste 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 nesouvisí 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 DMA, 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 vám, kteří to čtete, a které vůbec neznáme a nemůžeme vám nic dovysvětlit ani následně zodpovědět a chceme, abyste tu našli vše potřebné. Vaše vlastní příprava takovou detailností rozhodně nepotřebuje. Popravdě, kdybychom tenhle příběh tvořili sami pro sebe, tak si vystačíme tak se dvěma stránkami poznámek. Vážně.

Nicméně, pokud vám něco není jasné a chtěli byste se na něco ještě doptat, klidně [přijďte do diskuse k tomuto dobrodružství](#) a zeptejte se - rádi vám vaše dotazy zodpovíme.