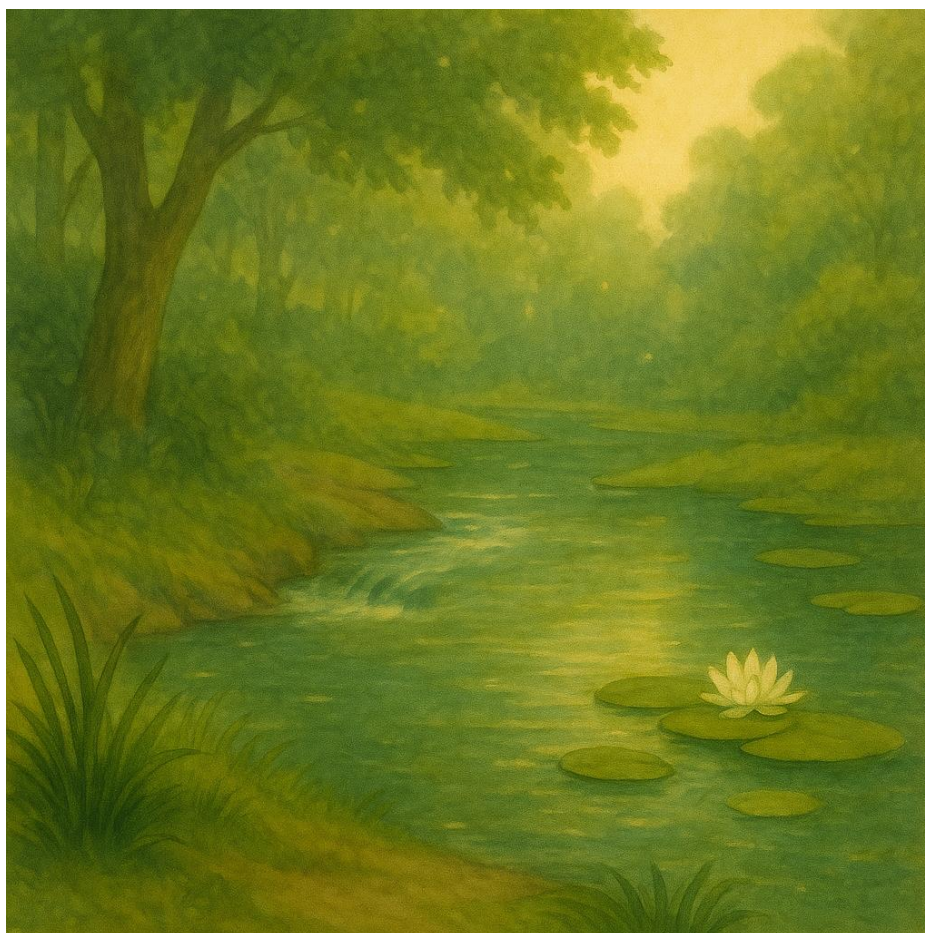


# Údolí leknínů



## Obsah

1) Příběh v kostce .....	2
2) Pozadí příběhu.....	2
3) Úvod pro skupinu .....	2
4) Předpokládaný průběh dobrodružství .....	3
5) NPC a monstra.....	7
6) Inventáře .....	7
7) Mapy a jiné.....	8

**Herní žánr:** Cozy fairycore pro oddech

**Příběh:** *Text označený modrou barvou je určen pro skupinu, můžete klidně přečíst.*

**Obtížnost:** Příběh je navržen pro družinu začátečníků na prvních úrovních, lze však použít kdykoliv.

**Celková herní doba** 1-2 hodiny, dle počtu vedlejších úkolů a zdržení

**Očekávaná sestava** 1+ postav (1. - 2. úroveň)

**Lokace** Ospalá vesnice a skryté údolí leknínů

**Roční období** léto

**Tajemno, horor a drama**

X				
X				
X	X			
X	X	X		
X	X	X		
X	X			

**Akce a bojové situace**

**Vyšetřování a sběr informací**

**Roleplay a komunikace**

**Humor a veselé scény**

**Hádanky a hlavolamy**

### 1) Příběh v kostce

Vaši dotoulaní hrdinové v **ospalé** díře narazí na podivnou **mapu**, která je zavede do skrytého světa **Froglinů** – žabích humanoidů, kteří jsou ovšem velice **přátelští** a dovolí jim prohlédnout si vesnici. Ukážou jim jejich **život** a dovolí jim odnést si nějaké **suvenýry**. Ve vesnici mohou pomoci s různými **lehkými** úkoly a poznat tak více jak froglingové žijí.

### 2) Pozadí příběhu

Kdysi dávno zapomněl **druid** Stoknix svou nakreslenou **mapu** v knize o rostlinách. Byl již starý a hodně **zapomínal**, takže si ji pro jistotu poznačil. Žil spíše v ústraní a vypomáhal rase **Froglinů** – malých žabích humanoidů **skrytých** hluboko v lesích. Jen ten, kdo ví kde hledat, **najde**. To bylo ale před stovkou let a na mapu teď po dlouhé době někdo **narazil**.

### 3) Úvod pro skupinu

Procházíte se po **malé** vesničce, kde byste se usadili, nebýt vaší **dobrodružné** povahy. Z nedaleké pekárny se line vůně skořice a slepice skoro ani neuhnou z cesty. **Žádná monstra**, žádná politika a žádné **záhady**. Jen tahle ospalá víska. Nakoupíte si nějaké zásoby a trošku si to tu prohlédnete a zase **půjdete** svou cestou. Ze zvědavosti projdete těch pár **obchůdků** a nakonec nakouknete i do malé **knihovničky**. Kniha je tu poskromnu, ale jen tak nakouknete, zda nenajdete něco **zajímavého**, co by vás nasměrovalo na **stezku**. Když v tom na vás z nějaké staré bichle s názvem „Botanické kuriozity nižních bažin“ vypadne **kus papíru**. (předat mapu, viz 7) Mapy a jiné)

#### 4) Předpokládaný průběh dobrodružství

##### 4a) Následování mapy

Hráči musí jít správně podle **mapy**, jinak se ztratí. (viz 7 Mapy a jiné)  
Správná cesta je:

- Z vesnice na **jihovýchod** do **lesa**
- V lese **najít vrbu** s malým jezírkem
- Od vrby jít na **severovýchod** dokud neuvidí **kopce**
- Z kopců na **severovýchod** dokud **neuslyší řeku**
- Poté **60 kroků** na **východ** dokud nedojdou ke **kameni** s runou
- Pak už jen na **jih** dokud nedojdou k velkému **stromu s dírou**

Díra bude **zakrytá** mechem a kapradím, ale může z ní slabě zářit **světlo**. Vevnitř je to mnohem větší než to vypadalo a na zdech budou vyřezané různé žabí **ornamenty**. Eventuelně může najít **přívěšek** se žábou na jedné z **větviček**. (Nechat hodit na postřeh, ale vždy uspěje. Slouží k porozumnění řeči a přenáší auru na celou skupinu. Magie) Pak ucítí hráči **závan** a vylezou ve vesnici plné přátelských žabích humanoidů (**Froglinů**). Ti jsou vysocí asi jako trpaslík (ovšem hráči nejspíš neví že jsou zmenšení).

##### 4b) Vesnice

Díky tomu, že mají **medailonek** žáby, rozumí řeči Froglingů. Uvítá je **starší** žabka – babička Kvákalová a bude chtít vědět jak se tu dostali. Pokud jim řekne že skrze mapu, může se dozvědět něco o **druidovi**, který je navštěvoval a pomáhal jim. Přizve hráče k prohlédnutí vesnice a nabídne spoustu malých aktivit a questů. Vesnice je **veselá**, barevná a velice natural, všude jsou kytičky a mech. Je důležité zmínit, že Froglingové bydlí v domech, připomínající **houby** (pro quest).



#### 4c) Aktivity a questy

- Opravení kamene počasí
- Chytání ryb
- Vaření čaje
- Pěstování světlokvětů
- Lezení na strom pro klíč
- Pomocť s básní pro žabarda
- Věštění od ježababy

#### 4d) Jednotlivé questy

##### 4da) Opravení kamene počasí:

Cesta ke kameni je **zarostlá** a zaneřáděná– prvně se musí **opravit** kolečko pro odvezení **klacíků**. Poté je potřeba **prosekat** se trávou. Nakonci cesty je **brána** s pěti **kameny** a na nich **symboly** – **žába**, **mrak**, **slunce**, **měsíc** a **houba**. U brány je také **nápis** „Ranní **sprcha** předchází tomu, vesele **Froglini** vylezou z **domů**. Když ale **teplo** zmizí nakonci, objeví se **stříbrňák** na kopci.“ Řešením je tedy **seřadit** kameny dle básničky:

**mrak** -> **žába** -> **houba** -> **slunce** -> **měsíc**

Samotný kámen **nefunguje** protože je **smutný** – hráči jej musí rozveselit nebo pobavit, případně mu dát obětinu. Jakmile to udělají, zavane jemný **vítr** a počasí se tak nějak **magicky** ustálí.

##### 4db) Chytání ryb:

Hráči mohou dostat **prut** a chytat ryby. Aby mohli chytit rybu, musí přehodit **Obratnost 4**, poté mohou házet 1k10 aby viděli co **chytli**. Pokud budou mít **Ob 1**, prut jim **vyklouzne** do vody. Z toho Starý Kuňko nebude moc rád.

Fishing minigame		
Hod	Chyceno	Popis
1	Stará bota	Mokrá, plesnivá obuv.
2	Bahenní štika	Masitá, silně bojující ryba. Často s háky v hubě z minulých pokusů.
3	Jezerní kapr	Běžný úlovek, oblíbený u kuchařů.
4	Duhový pstruh	Krásně zbarvený, ceněný jako talisman štěstí.
5	Šupinový jazyk	Dlouhá, plochá ryba. Chutná, ale obtížná k filetování.
6	Náramek	Příliš zanesený, ale vypadá stříbrně. Možná cenný.
7	Obří červoryba	Nechutně vypadající, ale vzácná delikatesa ve městech.
8	Losos	Chutná ryba. Pořádněj macek.
9	Temný hlubinář	Má rudé oči, svítí ve tmě. Chuťově hrozný.
10	Zlatá slunečnice ( <i>magická</i> )	Vyléčí 1k6 životů, pokud je správně připravena.

#### 4dc) Vaření čaje:

Je potřeba spolu s babčou Kvákalovou uvařit **tři** čaje, ale nejprve musíme správně **roztřídit** recepty. Variace na Einsteinovu zebra.

Každý čaj má jednu **přísadu**, jednu **barvu**, jeden **účinek** a chce ho jeden **Froglin**. Musí se správně přiřadit všechny kategorie k čaji aby se **dobře** uvařil.

#### Nápověda pro hráče:

- Čaj se Slunečnicí má barvu i teplotu jako slunce. Chce ho Malý Pulčák protože je smutný.
- Čaj se Snokořenem je barevný jako tráva. Kdo ho vypije hned usne. Musí se osladit něčím sladkým, ale ne cukrem. Chce ho Skokan Žbluňk, který je unavený po práci, ale nemůže usnout.
- Čaj s Máta má barvu jako nebe. Nesmí být vůbec horký. Rostou po něm svaly. Ropušák Pakvak si chce do domečku postavit balkon a potřebuje pokácet nějaké stromky.

#### Řešení:

Čaj	Rostlina	Efekt	Barva	Servírování
1	Snokořen	Spaní	Zelená	s medem
2	Slunečnice	Radost	Zlatá	horký
3	Máta	Svaly	Modrá	studený

**PRO tip:** Vytisknout a vystříhat ikonky, na papír nakreslit 3 hrnečky a nechat děti přiřazovat. Kids love this shit.



#### 4dd) Pěstování světlokvětů:

Květy nejlépe rostou, když se pomažou **pylem**, ale zrovna žádný nemají. Budou muset přilákat **včelu**. Na nedaleké **louce** určitě nějakou najdou. Včela bude bojovat, ale předtím než by měla umřít, **uletí** a zanechá po sobě nějaký **pyl**. Ten půjde namazt na květy. Včela má 15 životů, ÚČ 4, OČ 4. Jelikož by hráč tady **neměl** umřít, kdyby se k tomu schylovalo, příběhne nějaké NPC a **zachrání** vás.

#### 4de) Lezení na strom pro klíč:

Jedná se o několik **hodů** 1k10 na různý check, který se děje během lezení.

- Přitáhnutí se na první větev
- Zachycení větvi
- Sledující/radící Froglin
- Sledující veverka
- Klouzající kůra
- Šplhání po liáně
- Hnízdo s uřvanými ptáčky

Hráč bude chytře vymýšlet jak si **poradí** s jednotlivými překážkami na stromě. Odměnou mu bude **klíč** v hnízdě, který ho tam nějaká z postav poslala najít.

#### 4df) Pomoc s básní pro žabarda:

Hráč bude **doplňovat** do básně slova nebo věty, tak aby ji udělal **zajímavou**. Jmenuje se Óda na údolí.

V mechu a kapradí,  
v jezeře taky,  
nic mi tu nevadí

\_\_\_\_\_ (draky, praky, mraky..)

Všichni jsou veselí,  
všichni jsou milí,  
blahem se tetelí,

\_\_\_\_\_ (milí, síly, pili..)

Já skromný žabard,  
ódy tu zpívám,  
nenosím tabard,

já \_\_\_\_\_ (líbám, zívám, usínám...)

Moc chutné dobroty,  
medové pití,  
třešnově kompoty,

\_\_\_\_\_ (míti, kvíti, svítí..)

Spanilé žabčice,  
stylové šaty,  
nádherné nejvíce,

\_\_\_\_\_ (whatever..)

To byla balada,  
fešného zpěváka,  
tak jako za mlada,

\_\_\_\_\_

Cokoliv hráči doplní, žabard jim poděkuje a pošle je dál.

#### 4dg) Věštění od ježababy:

Ježababa **vyvěští** budoucnost pokud se správně **napijou** odvaru. Před hráči je několik mističek s vodou, každá jinak **barevná**. Ježababa po nich chce aby se napili ze **zelené** mističky, ale ta je **prázdna**. Řešením je zkombinovat **modrou** a **žlutou** mističku. Poté jim bude **věstit**. Hráč bude házet 1k10 a bude mu vymyšlen **příběh** na základě tabulky.

Kde	Co	Kdo	Jak	Kdo	Proč
v hospodě	svatba	drahá polovička	náhodou	drahá polovička	jen tak
na cestách	vražda	pobuda	prutem	pobuda	z hladu
v lese	přepadení	sedlák	mincema	sedlák	z pomsty
v jeskyni	přátelství	královna	mečem	královna	z radosti
doma	moudrost	bandita	stromem	bandita	ze smutku
na neznámém místě	poklad	kupec	magií	kupec	ze zoufalství
na zámku	požár	rybář	kloboukem	rybář	z naděje
v magické věži	ztráta	dítě	křídou	dítě	z odhodlání
v ruinách	bohatství	pes	botou	pes	ze srandy
v jezeře	magie	hospodský	pergamenem	hospodský	ze sázky

#### 4e) Konec

Jelikož nejde o velký příběh, hráč může jít **kdykoliv** zpět, a nemusí nic splnit aby odešel.

#### 5) NPC a monstra

##### Stoknix

Druid který nakreslil mapu, pomáhal Froglingům

##### Obyvatelé údolí

Ize náhodně použít – Kvákula, Kvakoň, Blouf, Bupka, Dula, Doub, Kvakonoš, Kvakimodo, Pokvouk, Kuňka, Pulča, Kvaběna, Bucla, Vert, Pobrd, Pakvak, Britul, Sukva, Mokvoň, Kvakeš, Kvakulín

##### Obyvatelé vesnice

Farmáři, děti, etc – Ize náhodně použít – Marie, Bruncvik, Škoba, Pipi, Lojzin, Raduza, Kazimír, Vojcek, Pepan, Hilda, Světobor, Andula, Erik, Batlun, Lerina, Majzák, Gabra, Houfal, Neduka

#### 6) Inventáře

Dobrodružství je zamýšleno spíš jako one-shot, nenutí tedy hráče příliš něco kupovat.

## 7) Mapy a jiné

### 7a) Mapa k údolí Froglinů

