

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.....	6
6) Inventáře	6
7) Mapy a jiné.....	6

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 porozumění 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** žaby, 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

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 **rosa** předchází tomu, vesele **všichni** vylezou z **domů**“. Když ale **teplo** zmizí nakonci, objeví se **šedivec** 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.

Chtání ryb:

Hráči můžou 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. Pořádně 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.

Vaření čaje:

Je potřeba uvařit **tři** čaje, ale nejprve musíme správně **roztřídit** recepty. Variace na Einsteinovu zeburu.

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

Nápověda pro hráče:

- Čaj se Slunečnicí není zelený
- Snokořen se vždycky servíruje s medem
- Modrý čaj způsobuje Klid
- Čaj způsobující vizi nepoužívá Mátu
- Horký čaj je zlatý
- Slunečnicový čaj není nikdy studený
- Čaj servírovaný s medem nezpůsobuje vize

Řešení:

Čaj	Rostlina	Efekt	Barva	Servírování
1	Snokořen	Energie	Zelená	s medem
2	Slunečnice	Vize	Zlatá	horký
3	Máta	Klid	Modrá	studený

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, přiběhne nějaké NPC a **zachrání** vás.

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 větví
- Sledující/radící Froglin
- Sledující veverka
- Klouzající kůra
- Šplhání po liáně
- Hnízdo s urvanými 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.

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.

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 **věštit**. 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

