

Varování

Nepřikládám žádné připravené deníky postav ani staty "monster". Můžete si tak dobrodružství upravit na požadovanou obtížnost. Následující text je spíš způsob, jak jsem k premise přistoupila já a můžeš ji využít jako inspiraci. Primárně to bylo navrhnuté pro tři hráče: zloděj, válečník, klerik. Pokud nechceš mít v družině klerika, budeš muset některé části upravit.

Premisa

Postavy se probudí po divoké oslavě bez vzpomínek. Hráči dostanou prázdné deníky postav a během hry postupně zjišťují svou rasu, povolání, dovednosti a schopnosti. Pamatují si jen jediné: zapomněli na něco nesmírně důležitého.

Ve skutečnosti šlo o nákupní seznam: dva chleby, deset vajec, mýdlo a sůl. Hlavně sůl.

Princip dobrodružství

Hráči nemají hledat správné řešení, ale mají zkoušet, co jejich neznámé postavy umějí, a divit se tomu, co stejné postavy provedly v noci předtím.

Tón: lehká fantasy komedie, rekonstrukce opilecké katastrofy a absurdita. Nejde o hluboké drama = cílem je, aby hráči objevovali své postavy a bavili se tím, co jejich družina v noci napáchala. Zároveň si vyzkouší jak dobře znají jednotlivá povolání.

Předpokládaná délka: 4 hodiny.

1. Jak vést deníky postav

Každý hráč začne s prázdným deníkem. PJ má kompletní verzi deníku mimo dohled hráčů. Vlastnosti se odhalují až ve chvíli, kdy se hráč pokusí udělat něco, k čemu jsou relevantní.

Základní princip:

1. Hráč nejdřív popíše akci bez znalosti svých atributů/dovedností/schopností a bonusů.
2. PJ podle akce odhalí odpovídající vlastnost postavy.
3. Hráč si údaj zapíše do deníku a teprve potom provede hod.
4. Neúspěch nesmí zablokovat dobrodružství. Má přidat komplikaci, komickou cenu nebo zdržení. Také je to možnost odhalit co postava neumí.

Rasu odhaluj podle vzhledu, přirozených schopností a reakcí NPC. Logicky se mohou hráči prohlédnout navzájem. Nejlepší je udělat méně běžné kombinace. Barbar zloděj atd. Zamíchání dovedností je taky dobrý krok. Klerik, který má přežití v přírodě/znalost přírody dokáže hráče taky trochu zamotat.

Pár příkladů:

„Chci přeskočit plot a chytit slepici.“ - „Jakmile se rozběhneš, tělo přesně ví, co má dělat. Připiš si svoji Obratnost a Akrobacii. Teď hod.“

„Chci si přečíst vzkaz na lístku papíru.“ - „Rozvineš malý papírek. Pozorně si jej prohlédneš. Najdeš na něm několik klikyháků. Zjišťuješ, že vlastně vůbec neumíš číst.“

„Rozlepiš oči, paprsek světla pronikající škvírou v deskách tě na chvílku oslepí. Když konečně zaostříš, vidíš vedle sebe ležet vychrtlého elfa, kterého pod sebou drtí hlasitě chrápající barbar.“

2. Co se skutečně stalo v noci

Toto je skrytá osa pro PJ.

Družina úspěšně dokončila předchozí výpravu a šla slavit do hostince, který je zároveň „chrámem“ bytosti živící se příběhy a vzpomínkami.
Každý zvláštní drink jim vzal jednu vzpomínku.
Ještě před úplnou amnézií si připomínali úkol od hospodyně: koupit dva chleby, deset vajec, mýdlo a sůl. Hlavně sůl!
Chleby už někde sehnali.
Zbytek se rozhodli sehnat v nejbližší vesnici. Vzpomínka na nákupní seznam se částečně vypařila také.
Někoho začaly bolet nohy. Družina došla k závěru, že jejich boty dosloužily, a uspořádala jim pohřeb. Do rakve přidali i zbraně a jiné vybavení „na poslední cestu“.
Kvůli pohřbu později v noci vzbudili rychtáře. Když je odmítl řešit, sesadili ho a zvolili jeho kohouta.
Došlo jim, že kohout jako rychtář nebude mít čas na slepice. Šest slepic proto „osvobodili“ a rozdělili je podle jejich údajných životních potřeb.
Dvě odnesli ke kapličce za duchovním naplněním, dvě k lovcí za láskou a dvě pekaři za smysluplným zaměstnáním.
U pekaře zároveň získali deset vajec.
Stále věděli, že hledají „smrtelně důležitý bílý prášek“, ale zapomněli slovo sůl. Pekař je poslal do mlýna.
V mlýně našli mouku. Ochutnali ji a správně usoudili, že to není hledaný prášek.

Mlynář vyšel celý od mouky. Družina ho považovala za přízrak. Klerik provedl exorcismus, při němž skončil mlynář přivázaný k lopatce a pytle mouky podivně levitovaly.
--

Mýdlo získali při další drobné epizodě. Sůl však už nikdy nekoupili.
--

3. Průběh hry

3.1 Hřbitov – pohřeb bot

Cíl scény: nastavit tón, představit mechaniku prázdných deníků a dát hráčům první záhadu. Hráči mají pochopit, že v noci provedli něco absurdního, ale zatím nemají vědět, proč.

Úvodní obraz:

- Postavy se probudí ve skladu hřbitova. Všichni jsou bosí.
- Jedna má kolem krku smuteční věnec s nápisem „ODEŠLI PŘÍLIŠ BRZY“.
- Jedna má dva celé chleby. **Položka seznamu: dva chleby**
- Jedna má několik lahviček - například „NA KOCOVINU“, „NE NA KOCOVINU“, „NA BOLEST“. Mohou to být léčivé lektvary, nebo lektvar na paralýzu, pokud v družině není klerik.
- Jedna svírá pohřební řeč napsanou vlastním rukopisem.

„Nosily nás, když jsme sami nemohli.“

Hrobník ví:

- Přišli v noci a tvrdili, že jsou na výpravě pro něco nesmírně důležitého.
- Někoho bolely nohy. Družina dospěla k závěru, že „umřely boty“.
- Zaplatili za rakev, květiny, hudbu a každoroční zádušní obřad.
- Do rakve dali boty, zbraně a jiné vybavení (válečník třeba i zbroj). Hrobník ji bez úředního souhlasu neotevře.
- Exhumaci (nebo „exbotaci“) musí schválit rychtář.

Jemná stopa:

„Furt jste kontrolovali kapsy a jeden z vás se pořád ptal: Máme chleba?“

3.2 Rychtář Kohout I.

Na rychtě sedí na slavnostním křesle kohout s řetězem úřadu. Skutečný rychtář je vzteklý, nevyspalý a ponížený.

„Ano. Zvolili jste kohouta. Ne, nebyla to metafora.“

Co se stalo:

- Družina potřebovala v noci „naléhavou úřední pomoc“ (schválit pohřeb a kapelu). Rychtář je poslal pryč.
- Obvinili ho ze zanedbávání povinností. Kohout byl vzhůru a hlasitě se vyjadřoval, takže ho označili za kompetentnějšího kandidáta.
- Vzbudili půl vesnice, uspořádali volby a kupovali hlasy příslibem piva zdarma.
- Rychtář nakonec podepsal abdikaci, aby mohl jít spát.

Dohoda:

Rychtář povolí exbotaci a odpustí část nákladů, pokud družina napraví největší noční škodu: vrátí rychtáři šest slepic, které „osvobodila“, protože nový kohout-rychtář prý nebude mít čas na rodinu. Rychtář má své slepice opravdu rád.

„Šest slepic. Živých. A pak si klidně vykopejte i vlastní ponožky.“

Rozdělení stop:

- 2 slepice - kaplička: „hledaly duchovní naplnění“.
- 2 slepice - lovec: „hledaly lásku“.
- 2 slepice - pekař: „dostaly zaměstnání“.

3.3 Šest slepic - tutorial schopností

Tyto tři mini scény mají primárně odhalovat postavy. Každá má několik řešení. Nevyžaduj konkrétní schopnost. Hráče spíš směřuj k tomu, aby zkusili, co jejich postava přirozeně umí.

3.3.1 Kaplička - duchovní naplnění

Kaplička je malá, ale vysoká budova s dveřmi a okny. Dveře kapličky se kvůli její velikosti otevírají ven a jsou aktuálně zapřené kamennou sochou světce.

Situace: jedna slepice je na střeše, druhá se zabydlela uvnitř kapličky.

Farář: „Tvrdili jste, že i slepice mají právo na duchovní vedení.“

Hráči: „A socha?“

Farář: „Prý stála čtyři sta let a zasloužila si odpočinout.“

Prvek	Co láká hráče udělat	Co může odhalit
Převrácená socha	Narovnat ji, použít páku, spolupracovat	Bojovník: Síla, Atletika, fyzická jistota
Slepice na střeše	Šplhat, balancovat, pracovat s lanem	Zloděj: Obratnost, Akrobacie, lezení
Slepice v kapličce	Nalákat ji nebo jinak chytit	Zloděj/hraničář: Akrobacie a obratnost Kouzelník: levitace, neviditelnost a jiná kouzla

Někdo ze skupiny má u sebe dva chleby. Logicky mohou slepice na drobky nalákat.

3.3.2 Lovec a Kokatrice - láska

Lovec má totiž vlastní slepice, které ale vypadají jinak než ty rychtářovi. Také má vlastního kohouta, kterého nahradila Kokatrice.

Situace: lovec stojí u chatrče strnule jako socha a může pohybovat jen očima. Nedaleko si dvě slepice spokojeně zobou v blízkosti Kokatrice.

První vrstva - zjistit, co se stalo:

- Postřeh/znalost přírody/stopování odhalí stopy Kokatrice.
- První pomoc nebo klerické znalosti odhalí, že lovec není mrtvý ale paralyzovaný.
- Klerik může objevit schopnost odstranit paralýzu nebo jinou podpůrnou schopnost.

Druhá vrstva - Kokatrice:

- Postavy jsou zatím bez výbavy. U lovce jsou k dispozici luk, dýka, síť, kameny, klacky, kamení a improvizované krytí.
- Při tomto prvním střetu mohou hráči zjistit schopnosti a atributy jejich postav.
- Kokatrice nemusí bojovat do smrti. Po několika dobrých zásazích uteče.
- Kokatrice může paralyzovat i hráče. Ideální aby klerik měl odstraň paralýzu nebo někdo ze skupiny lektvar, který to vyřeší. Také jim může pomoci farář z kapličky, který odstraň paralýzu umí.

Třetí vrstva - chytit slepice:

Tady je dobré nechat hráče vyřadit a dát jim příležitosti. Lovec má pasti. Mohou je zase nalákat na drobky atd._

3.3.3 Pekař - zaměstnání

Pekař má ke slepicím překvapivě profesionální vztah. Družina mu je v noci darovala jako „producentky“ a dokonce sepsala pracovní dohodu.

„Jsou zaměstnané.“ - „Jako co?“ - „Producentky.“

Situace:

- Jedna slepice je zamčená ve skladu. Klíč se ztratil.
- Druhá pobíhá po pekárně a odmítá se nechat chytit.
- Pekař má připravených deset vajec, protože družina je v noci skutečně chtěla.

Možnost	Odhalení / efekt
Zloděj použije paklíče	Vybírání zámků, jemná práce. Ideální výrazné odhalení zlodějské role.
Bojovník vyrazí dveře	Síla; pekař jen suše poznamená, že „to by taky šlo“.
Honička po pekárně	Obratnost, Akrobacie, reflex, improvizace.
Chleba z inventáře	Zas a opět lákání na chleba.
Vyjednávání s pekařem	Sociální dovednost; pekař není nepřítel, chce hlavně, aby si slepice odvedli.

Položka seznamu: vejce

Pekař jim vydá přesně 10 vajec. Hráči ještě nevědí, proč právě deset. Když se ptají, pekař odpoví: „Vy jste tvrdili, že je to přesně tolik, kolik potřebujete.“

3.4 Návrat k rychtáři a exbotace

3.4.1 Krátká vložka - mýdlo

Tuto scénu můžeš použít jako krátkou oddechovou vložku, pokud potřebuješ, aby hráči skutečně nevědomky sesbírali všechny položky seznamu kromě soli. Když už je sezení dlouhé, lze mýdlo přesunout do rakve.

Skupinu po cestě zpět k rychtáři zastaví milá stará bylinkářka. Skupina bude pravděpodobně očekávat, že jí také něco provedli. Naopak je ráda, že jí v noci pomohli nasekat dříví nebo něco podobného. Objednali si u ní mýdlo. Předá jim ho.

Položka seznamu: mýdlo

3.4.2 Rychta

Po návratu šesti živých slepic rychtář formálně sesadí kohouta a povolí vykopání hrobu a otevření rakve. Také jim řekne, ať se zastaví na mlýně. Prý mlynářka žádala o pomoc se záchranou mlynáře a rychtář tuší, že v tom družina má prsty.

Rychtář: „Tímto ruším výsledky včerejších voleb.“

Kohout: „Kykyryký.“

Rychtář: „Vaše námitka se zamítá.“

V rakvi:

- boty všech postav,
- jejich zbraně,
- další vybavení, které chceš odhalit až nyní.

Po této scéně už by hráči měli mít slušnou představu, kdo je bojovník, zloděj a klerik atd., ale deníky stále nemusí být kompletní.

3.5 Mlýn - smrtelně důležitý bílý prášek

Mlýn stojí. Lopatky se nehýbou. Před budovou leží roztržený pytel a všechno je poprášené moukou. Mlynářka družinu pozná okamžitě.

„Ne.“

„Prosím?“

„Ne. Otočte se a jděte pryč.“

„My jsme tady už byli?“

„Vy si to nepamatujete?“

Mlynářka se podívá k mlýnu. „Tak to vám skoro závidím.“

Co jim řekne postupně:

- Přišli pozdě v noci, opilí a zoufalí.
- Sháněli „bílý prášek“.
- Tvrdili, že je „smrtelně důležitý“ a že bez něj se „nemá smysl vracet“.
- Neuměli říct, jak se jmenuje ani k čemu je.
- Mlynářka nabídla mouku. Družina se nejdřív zaradovala, ale po ochutnání usoudila, že to není ono.

Mlynářka jim za záchranu mlynáře slíbí říct více, protože se v noci zmínili odkud přišli.

3.5.1 Odhalení mlynáře

Když se hráči zeptají na mlynáře nebo se rozhlédnou, mlynářka beze slova ukáže nahoru. Na jedné z lopatek je stále pevně přivázaný její muž. Není v bezprostředním nebezpečí, ale je unavený a zuřivý.

Mlynář: „VY!“

Hráči: „Známe se?“

Mlynář: „JÁ VÁS ZABIJU!“

„Takže ano.“

Jak k tomu došlo:

- Mlynář vyšel v noci z mlýna celý od mouky.
- Družina viděla bílou postavu v moučném prachu a označila ho za přízrak. -
- Jeho protest „nejsem duch“ byl vyhodnocen jako důkaz, že „démon zapírá“.
- Klerik rozhodl, že ducha je potřeba dostat na čerstvý vzduch.
- Někdo namítl, že duch může odletět, takže mlynáře přivázali.
- Přivázali ho na lopatku. Opilá teorie tvrdila, že démon půjde vyhnat odstředivou silou.

_Mlynářka: „Točil se třikrát.“

Mlynář: „ČTYŘIKRÁT!“

Mlynářka: „Čtyřikrát.“

3.5.2 Týmová překážka - dostat mlynáře dolů

Lopatka s mlynářem je nahoře. Mechanismus je zabrzděný. Prosté uvolnění brzdy by mohlo lopatky roztočit příliš rychle. Hráči musí vymyslet bezpečný postup.

Neúspěšný hod nesmí mlynáře zabít. Lopatka se může pohnout o půl otáčky moc, brzda hlasitě škubne, postava dostane drobnou ránu nebo se mlynář znovu ocitne nahoře.

Mlynář: „POMALU!“

„Promiňte!“

„TO JSTE ŘÍKALI I VČERA!“

3.5.3 Klerik a levitující pytle - pokud tedy ve skupině je

Po záchraně mlynáře mlynářka ukáže dovnitř. Několik pytlů mouky stále levituje nebo se líně otáčí ve vzduchu. Jeden může být natržený a vytvářet přízračný oblak.

Mlynářka: „A ještě TOHLE.“

V noci klerik při „exorcismu“ mával posvátným symbolem a křičel na pytle, aby je opustili duchové. Magický efekt způsobil sám. Teď může poznat vlastní rituální stopu a zjistit, jak ji zrušit.

„Co jsem křičel?“

„Něco jako: *OPUSŤTE TYTO NÁDOBY!*“

„A pak začaly létat?“

„Ano.“

„...aha.“

Mohou pytlům udělat znovu exorcismus a nebo je jednoduše zatížit/přivázat atd.

3.5.4 Stopa k bílému prášku

Po uklidnění situace vrať pozornost k tomu, proč sem družina vůbec šla. Mlynářka přinese trochu mouky nebo ukáže na pytle.

Mlynářka jim prozradí, že skupina přišla z hostince, který je celkem daleko na jih od vesnice. Celou dobu si pochvalovali ty super drinky, které jim tam hostinský připravoval. Pokud tedy skupina pátrá po vzpomínkách bude dobrý nápad se tam vydat.

3.6. Hostinec

Hostinec je prázdný, ale přívětivý. Hostinský stojí za barem. Je rád, že se družina vrátila. Jejich vzpomínky má za výčepem v označených lahvích. Jsou tam i vzpomínky jiných bytostí a hrdinů. Dokáže namíchat jakýkoliv drink v té nejlepší kvalitě. Jedinou cenou je ale příběh/vzpomínka.

Hostinský sám o sobě nebojuje. Hráči se mohou pokusit Hostinského přesvědčit. Pokud se jim to nepodaří, tak jim dá příležitost najít vzpomínky v sobě sama. Luskne prsty a objeví se kopie postav. Hráči tak bojují sami proti sobě s tím, že PJ zná všechny detaily postav.

Když družina souboj vyhraje, Hostinský postupně slije všechny jejich vzpomínky do korbelů. Když postavy tento koktejl vypijí, vrátí se jim vzpomínky.

Finální vzpomínka:

Hospodyně stojí ve dveřích.

„Až půjdete zpátky, vezměte dva chleby.“

„Jo.“

„Deset vajec.“

„Jo.“

„Mýdlo.“

„Jo.“

„A sůl.“

Družina už je na odchodu.

„Slyšíš mě?“

„Sůl!“

„Hlavně tu sůl. Posledně jste na ni zapomněli.“

Družina by měla mít většinu věcí ze seznamu. Až na sůl samozřejmě.

4. Možné pokračování?

No přeci výprava za solí!