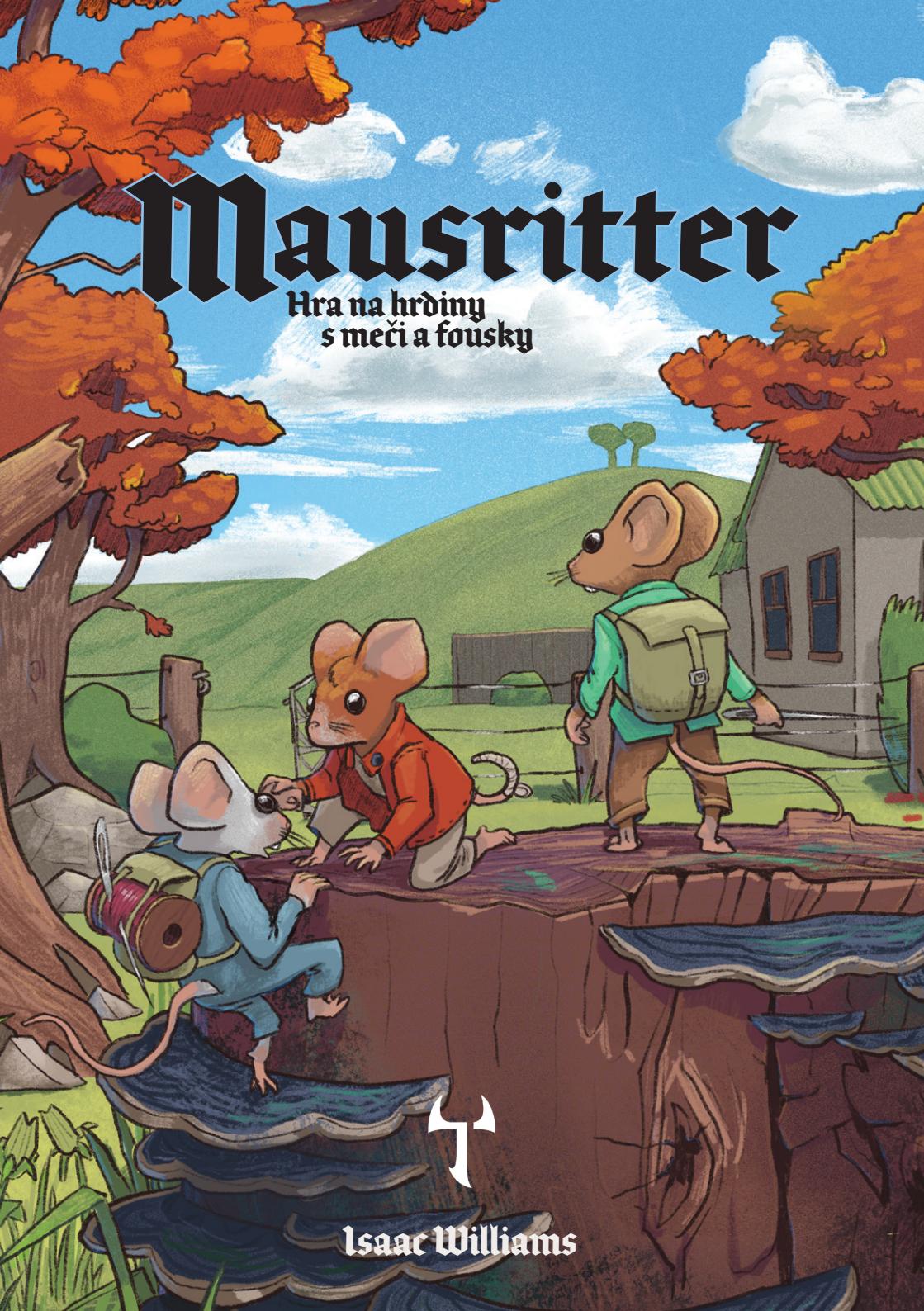


# Mausritter

Hra na hrdiny  
s meči a fousky



Isaac Williams

# Vybavení a ceny

Všechny ceny jsou v **dobcích**,  
standardní měně myších království.

## Nástroje, myší výroba

K sehnání ve většině myších osad.

Mají rozměry vhodné pro myši.

Deka	10 d'
Dláto	5 d'
Dřevěná tyč, 15 cm	1 d'
Dřevěné klíny	1 d'
Hrnce	10 d'
Hudební nástroj	200 d'
Ježky, váček	10 d'
Kladivo	10 d'
Kniha, četba	600 d'
Kniha, prázdná	300 d'
Kovářský meč	10 d'
Krumpáč	10 d'
Křída	1 d'
Lahev	1 d'
Lepidlo	5 d'
Lopata	10 d'
Měch na vodu	5 d'
Páčidlo	10 d'
Parfém	50 d'
Pilník na železo	5 d'
Přštítka	5 d'
Přesýpací hodiny	300 d'
Roh	10 d'
Sít	10 d'
Stan	80 d'
Šperháky	100 d'
Tuk	5 d'
Vědro	5 d'
Visací zámek a klíč, malý	20 d'
Vrták	10 d'
Zatížené kostky	5 d'
Zrcátko	200 d'

## Nástroje, lidská výroba

K sehnání v myších osadách poblíž  
lidského osídlení.

Jed	100 d'
Jehla	20 d'
Motouz, klubko	40 d'
Mýdlo, menší kus	10 d'
Nit, cívka	20 d'
Optická čočka	200 d'
Pastička na myši	100 d'
Rybářský háček	20 d'
Řetízek	40 d'
Visací zámek a klíč, velký	100 d'
Vonná tyčka	20 d'
Zápalky, krabička	80 d'

## Oblečení

Chudé	10 d'
Běžné	50 d'
Šlechtické	1000 d'
Zimní pláště	150 d'
Nepromokavý pláště	100 d'

## Ubytování a strava

Společná ubikace (za noc)	1 d'
Soukromý pokoj (za noc)	5 d'
Horká koupel	2 d'
Cestovní zásoby	5 d'
Jedno jídlo	2 d'
Hostina	50 d'
Prohýřená noc	100 d'

## Zbraně a zbroje

Improvizované (klacek, kámen atd.)	1 d'
Lehké (dýka, jehla atd.)	10 d'
Střední (meč, sekera atd.)	20 d'
Těžké (kopí, hákopláště atd.)	40 d'
Lehké střelné (prak, ruční kuše atd.)	10 d'
Těžké střelné (luk, prak atd.)	40 d'
Šípy, toulec	5 d'
Kameny, váček	1 d'
Lehká zbroj	150 d'
Těžká zbroj	500 d'
Postříbřené zbraně (po boji vždy vyznač použití)	x 10 d'
Opravy, za jednu tečku	10 %

## Doprava

Ceny jsou za myš za jeden hex.	
Králičí vůz	5 d'
Říční vor	10 d'
Let na holubovi	200 d'

## Pomocníci

Ceny jsou za den, bez stravy, zásob, přistěšení atd.	
Světlonoš	1 d'
Dělník	2 d'
Kopáč chodeb	5 d'
Zbrojíř nebo kovář	8 d'
Místní průvodce	10 d'
Zbrojmýš	10 d'
Učenec	20 d'
Rytíř	25 d'
Tlumočník	30 d'

## Zdroje světla

Pochodně	10 d'
Lucerna	50 d'
Olej, do lucerny	10 d'
Elektrická lampa (má šest teček použití)	200 d'
Baterie, do elektrické lampy	50 d'

# Mýši jména

## Vlastní jméno

1. Ada
2. Agáta
3. Akácie
4. Aloe
5. Ambrož
6. Anežka
7. Anýz
8. Apríl
9. Astra
10. Augustín
11. Azalka
12. Bazalka
13. Berylie
14. Bobek
15. Bodlák
16. Bříz
17. Čedar
18. Čekanka
19. Devětsil
20. Edmund
21. Eidam
22. Elza
23. Emil
24. Erina
25. Estragon
26. Fenykl
27. Fialka
28. Filip
29. Františka
30. Gouda
31. Grácie
32. Gvendolína
33. Habrovec
34. Háta
35. Hložek
36. Horácio
37. Hyacint
38. Iris
39. Jalovec
40. Janek
41. Jasan
42. Jaspis
43. Jeřabinka
44. Jílovec
45. Jiřička
46. Karmína
47. Klára
48. Kmínek
49. Konrád
50. Kostřava
51. Krokus
52. Kuklík
53. Květa
54. Levandule
55. Lilie
56. Líska
57. Lorenz
58. Magnolie
59. Majoránka
60. Makovec
61. Máslena
62. Meduňka
63. Měsíček
64. Muškát
65. Myrta
66. Niva
67. Nora
68. Okřál
69. Oliver
70. Olivie
71. Olša
72. Opál
73. Otýlie
74. Pelyňka
75. Pepřík
76. Perla
77. Rípčíp
78. Rokfór
79. Routa
80. Rozmarín
81. Rulík
82. Řebřík
83. Sedmikráska
84. Slídle
85. Smaragd
86. Svízel
87. Šafrán
88. Šimon
89. Šípek
90. Šťavel
91. Tis
92. Vavřinec
93. Vilík
94. Višňa
95. Vlnka
96. Vrbena
97. Vřesena
98. Vřesík
99. Zuzanka
100. Žitmil

## Materšské jm.

1. Bílý/Bílá
2. Černý/Černá
3. Čihař/-ová
4. Darček/-ová
5. Durman/-ová
6. Hrabal/-ová
7. Chalva/  
Chalvová
8. Jařinka/-ová
9. Jeleňák/-ová
10. Jeseň/-ová
11. Katzenreiser/-  
-ová
12. Máselník/-ová
13. Píp/-ová
14. Řešetlák/-ová
15. Semínko/-vá
16. Sníh/Sněhová
17. Strážný/  
Strážná
18. Trnka/Trnková
19. Urobil/-ová
20. Žvanil/-ová



## Cetky a drobnosti

k6	k8	předmět
1	-	k8 dőbků
2	1	Sušený pětilístek, opatrně složený
	2	Kamenný přívěsek Matky
	3	Pahýl tužky
	4	Sušené bylinky v nepromokavém pytlíku
	5	Drát ohnutý do tvaru můry
	6	Psaný rozkaz od myšího šlechtice
	7	Vyleštěný kousek barevného sklíčka
	8	Polosněžený kus sýra zabalený v papíru
3	1	Začouzený netopýří zub
	2	Plecháček zdobený loveckými výjevy
	3	Zvláštně třpytivý opál ve stříbrném opletení
	4	Nůž vyrobený z plechovky
	5	Keramický džbánek hutné medoviny
	6	Včelí žihadlo přidrátované k dřevěné násadě
	7	Kandovaná bobulka
	8	Motýlí křídla vylisovaná mezi pergameny
4	1	Mapa k pokladu skrytému v osadě
	2	Vzkaz hrášské myši od kočičího pána
	3	Dřevěná modla stonožky požírající si ocas
	4	Zub lidského dítěte
	5	Plechovka svítivé barvy
	6	Rozzuřená mravenčí královna ve sklenici
	7	Srolovaná tapiserie s výjevem dávné bitvy
	8	Hrouda vlhkého jílu, který nikdy nevyschně
5	1	Pramínek vších vlasů
	2	Lahvička červeného inkoustu
	3	Slaměný košík s koženými popruhy
	4	Úlomek destičky s kouzlem
	5	Sušené jedovaté houby
	6	Růžový plastový kartáč na srst
	7	Hromádka sušeného listí omotaná motouzem
	8	Dýmka vyřezaná z lastury
6	1	Útržek ovčího rouna
	2	Toulec šípů se stříbrnými hroty
	3	Klubko stříbrného drátu
	4	Velice silný magnet
	5	Hopík
	6	Brašna z rybí kůže
	7	Extrémně ostrá čili paprička
	8	Moucha zachovaná v pryskyřici

## Autoři

### Text, ilustrace a design

Isaac Williams

### Redakce a korektury anglického originálu

Matthew Pook

### Vývoj

Andre Novoa

### Český překlad

Jiří „Markus“ Petruš

### Redakce a korektury českého překladu

Petra Grünwaldová

### Poděkování překladatele

Ondřej „Muzzug“ Kadlec, Petr „Pan Bača“ Libosvář

### Testování a morální podpora

Adelaide Orange, Nathanael Scott, Patrick Hayes, Sam Rankin, Alby Logan, Richard Datson, Priscilla Samuel a The Train Dogs

© Copyright 2022 Losing Games

© Copyright 2022 Mytago

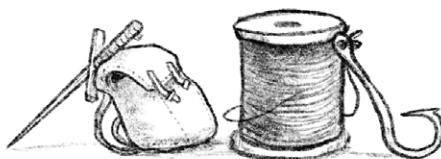
## Poděkování

Při tvorbě Mausritteru jsem čerpal inspiraci nebo bezostyšně vykrádal následující hry a blogy:

- **Into the Odd** - Většina základních pravidel.
- **Goblin Punch** - Magie a systém trojho použití.
- **Knave** - Postavy definované svými inventáři.
- **Mothership** - Napěchované grafické rozvržení.
- **Moonhop** - Odhodlání prostě se sebrat a udělat svoji vlastní hru.
- **Last Gasp Grimoire** - Kartičkové inventáře.
- **Coins and Scrolls** - Mé opětovné uvedení do světa oldschooolových her na hrdiny.

Téma, svět a tón Mausritteru ovlivnily následující zdroje inspirace:

- **Brambly Hedge** (série knih), napsala Jill Barklem
- **Church Mice** (série knih), napsal Graham Oakley
- **The Tales** (série knih), napsala Beatrix Potter
- **The Rescuers** (kniha), napsala Margery Sharp
- **Arrietty** (film), vydalo Studio Ghibli
- **Zrcadlo vzdálených časů** (kniha), napsala Barbara Tuchman
- **Myší hlídka** (série komiksů), napsal a ilustroval David Peterson
- **Mice and Mystics** (desková hra), vytvořil Jerry Hawthorne



**X LOSING  
GAMES**



# Obsah

## Hráčská pravidla

### Chrabré myši

#### v nebezpečném světě ..... 4

- Co je Mausritter? ..... 4
- Co ke hře potřebuješ ..... 5
- Jak se v téhle knize vyznat ..... 5

#### 1. Tvorba myši ..... 6

- Původ ..... 7

#### 2. Inventář ..... 8

- Stavy ..... 8
- Používání předmětů ..... 8
- Zatízení ..... 8
- Banky ..... 8
- Zbraně ..... 9
- Zbroje ..... 9
- Nezbytnosti ..... 9

#### 3. Jak hrát ..... 10

- Hraní role ..... 10
- Osvědčené rady ..... 10
- Záchrany ..... 10
- Boj ..... 10
- Odpocinek a léčení ..... 11
- Čas ..... 11
- Cestování krajinou ..... 11
- Zlepšování ..... 11

#### 4. Magie ..... 12

- Seznam kouzel ..... 13

#### 5. Verbování pomocníků ..... 14

- Pomocníci ..... 14
- Tlupy ..... 15
- Budovy ..... 15

#### 6. Příklad hry ..... 16

- Příklad boje ..... 17
- Příklad magie ..... 18

## Materiály pro Průvodce

#### 7. Jak vést Mausritter ..... 20

- Osvědčené rady ..... 20
- Kdy házet na záchrana ..... 20
- Hody na štěstí ..... 20
- Posuzování pravidel ..... 20
- Průzkum a čas ..... 21
- Cestování krajinou ..... 21
- Setkání ..... 21

#### 8. Tvorové ..... 22

- Jazyky ..... 22
- Seznam tvorů ..... 22

#### 9. Nástroje pro hexcrawl ..... 25

- Jak sestavit hexcrawl ..... 25
- Jak vést hexcrawl ..... 25
- Obsah hexů ..... 26
- Myši osady ..... 28
- Frakce ..... 30
- Příklad: Hrabství Ek ..... 32

#### 10. Nástroje pro dobrodružná místa ..... 34

- Téma dobrodružného místa ..... 35
- Náhodné vyplňování místností ..... 36
- Poklady ..... 38
- Kouzelné meče ..... 39
- Příklad: Pařezinky ..... 40

#### 11. Užitečné tabulky ..... 42

- Nehráčské myši ..... 42
- Sezínka dobrodružství ..... 43
- Roční období ..... 44



# Chrabré myši v nebezpečném světě

Myši království přežívají na pokraji zhroucení. Stačila by jedna krutá zima nebo bezcitná kočka a byl by konec. Usedlé myši se choulí pospolu ve svých osadách, skrývají se ve stromech a norách, třou bídu s nouzí. Život visí na vlásku.

Ale ty nejsi žádná usedlá myš.

Vlastní volba nebo nouze z tebe udělaly dobrodruha. Přežíváš díky štěstí, chyrosti a statečnosti.

S přáteli po boku opouštíš teplo a bezpečí myších osad a vyrážíš do tmy venku, na nebezpečná místa, kam nikdy nevstoupila packa žádné jiné myši.

Venku se skrývá ohromné bohatství - stačí se nebát a vzít si ho. Svět je starý. Vystřílo a zaniklo v něm nejedno království myší i jiných zvířat.

Je to svět obrovský a plný nebezpečí. Na malinkatou myšku nebene moc ohled. Když ale budeš hodně statečná, hodně chytrá a možná i trochu šťastná myš, třeba přežiješ. A jestli přežiješ dost dlouho, třeba se mezi myšmi staneš hrdinou.

## Co je Mausritter?

Mausritter je RPG neboli hra na hrdiny. Spolu s dvěma až pěti kamarády v ní budeš vyprávět příběhy a tvorit společný svět. Pravidla pomáhají k tomu, aby byl svět předvídatelný, zajímavý a plný výzev.

Jeden z vás na sebe vezme roli Průvodce. Jeho úkolem bude vymyslet a popsat smysluplný a uvěřitelný svět plný nebezpečných protivníků, divokých končin i přátelských osad. Dalším úkolem Průvodce je nestranně posuzovat pravidla a spravedlivě dohlížet na to, aby se jimi v herním světě řídily hrácké myši i nehrácké postavy.

Ostatní hráči se ujmou role myší. Každý z nich bude hrát malinkého, statečného a možná trochu zoufalého dobrodruha, který se vypravuje na nebezpečná místa a prozkoumává svět popisovaný Průvodcem.

## Co jsou hry na hrdiny?

Hry na hrdiny (označované i zkratkou RPG) jsou zábava obnášející společné vyprávění příběhů a řešení problémů.

Hry na hrdiny se odehrávají většinou jen jako rozhovor. Průvodce popíše nějakou situaci a hráči popíšou, jak na ni jejich myši reagují a co dělají.

V určitých chvílích (třeba když se myš pokusí o něco rizikantního) vstupují do hry pravidla. Hráči třeba hodí kostkami, aby zjistili, co se stane dál. Pak rozhovor pokračuje.



## Co ke hře potřebuješ

- Pro každého hráče jeden deník postavy
- Pro Průvodce list ke sledování průběhu hry
- Sadu kartiček s různými předměty a stavami
- Různé herní kostky (k4, k6, k8, k10, k12 a k20)
- Tužky a gumi
- Prázdné papíry na psaní poznámek a kreslení map

## Značení kostek

Mausritter používá značení kostek zažité ve všech hrách na hrdiny. Například:

- **k20** znamená: Hod' jednou 20stěnnou kostkou.
- **1k8** znamená: Hod' jednou 8stěnnou kostkou.
- **3k6** znamená: Hod' třemi 6stěnnými kostkami a výsledky sečti.

Když je potřeba hodit k3 nebo k2, hod' 6stěnnou kostkou a vyděl výsledek dvěma nebo třemi. Zaokrouhluj nahoru.

## Materiály ke stažení



Deníky postav, listy s předměty a stavami i další materiály si můžeš stáhnout na [mytago.cz](http://mytago.cz)

## Jak se v téhle knize vyznat

Úvod knihy (strany 6-18) je určený pro hráče a oslovení „ty“ v něm označuje tebe - hráče, který ve hře představuje jednu myš.

Pokud budeš hrát myš, stačí ti přečíst si pravidla pro tvorbu postavy a zběžně si projít část „Jak hrát“.

Zbytek knihy (strany 20-43) je určený pro Průvodce a oslovení „ty“ v něm označuje tebe - Průvodce, který vede hru pro ostatní hráče.

Pokud budeš hrát jako Průvodce, musíš si přečíst i části „Jak hrát“ a „Jak vést Mausritter“ a potom si bud' připravit vlastní dobrodružství, nebo použít nějaké už připravené - třeba jedno z těch, která jsou ke hře přiložená.

## Udělej si to po svém

Mausritter navazuje na dlouholetou tradici her. Je připravený na všelijaké bastlení. Spoustu jeho systémů si můžeš upravit, vyměnit nebo je úplně vynechat.

Neboj se brát tuhle knihu jako sadu nástrojů, ze kterých si sestavíš hru vlastní!

# I. Tvorba myši

Svět je rozlehlý a pro drobného myšího dobrodruha velice nebezpečný. Musíš sebrat veškerou odvahu a neustále být ve středu.

## I. Vlastnosti

Tvoje myš je popsaná hodnotami tří vlastností. Vlastnosti značí její základní přednosti a slabiny.

- Síla:** Fyzická síla a odolnost.
- Mrštnost:** Rychlosť a obratnost.
- Vůle:** Síla odhodlání a kouzlo osobnosti.

Na každou vlastnost hoď v uvedeném pořadí **3k6**.

**Dva nejvyšší výsledky** sečti, dostaneš hodnotu mezi 2 a 12.

Nakonec můžeš hodnoty dvou vlastností vzájemně prohodit.

## 2. BO, dobky a původ

**Hodem k6** urči svoje **body ochrany** (BO). Vyjadřují, kolik zranění dokáže myš ustát, než přijde k opravdové újmě.

**Hodem k6** urči svůj počáteční počet **dobků**. Jde o základní platidlo myších království.

**Porovnej** hodnotu svých **BO** s počtem **dobků** v tabulce **původu**. Tak zjistíš, co tvoje myš dělala, než se stala dobrodruhem.

## 3. Počáteční vybavení

Do začátku má tvoje myš:

- Pochodně**
- Zásoby**
- Dva předměty podle svého **původu**
- Jednu **zbraň** podle tvého výběru (str. 9)

Pokud má tvoje nejvyšší vlastnost hodnotu 9 nebo míň, hoď znovu na tabulku původu a vezmi si buď předmět A, nebo B. Pokud má hodnotu 7 nebo míň, vezmi si oba.

## 4. Podrobnosti

Nahod' nebo vyber si **rodné znamení**, **srst** a **výrazný rys**.

Vyber si **jméno** vhodné pro statečnou myš.

### Rodné znamení

k6	Znamení	Povaha
1	<b>Hvězda</b>	Statečná/zbrklá
2	<b>Kolo</b>	Pracovitá/nenápaditá
3	<b>Žalud</b>	Zvědavá/paličatá
4	<b>Bourka</b>	Štědrá/populativní
5	<b>Měsíc</b>	Moudrá/záhadná
6	<b>Matka</b>	Pečující/ustaraná

### Srst

k6	Barva	k6	Uzor
1	Čokoládová	1	Jednolitá
2	Černá	2	Mourovatá
3	Bílá	3	Strakatá
4	Světle hnědá	4	Pruhovaná
5	Šedá	5	Tečkovaná
6	Namodralá	6	Škvornitá

### Výrazný rys

k6	Rys
11	Tělo plné jizev
12	Korpulentní tělo
13	Vychrtlé tělo
14	Klackovité tělo
15	Drobné tělíčko
16	Rozložité tělo
21	Válečné malování
22	Cizokrajné oblečení
23	Elegantní oblečení
24	Záplatované oblečení
25	Módní oblečení
26	Neprané oblečení
31	Useknuté ucho
32	Neforemný obličej
33	Krásný obličej
34	Baculatý obličej
35	Jemné rysy v obličeji
36	Protáhlý obličej
41	Načesaná srst
42	Dredy
43	Nabarvená srst
44	Oholená srst
45	Kudrnatá srst
46	Sametová srst
51	Oči temné jako noc
52	Páska přes oko
53	Krvavě rudé oči
54	Moudrý pohled
55	Pronikavý pohled
56	Blyštitivé oči
61	Zastřížený ocásek
62	Ocásek jako bič
63	Chocholatý ocásek
64	Pahýl ocásku
65	Chápavý ocásek
66	Zakroucený ocásek

**Tip:** k66 znamená k6 x 10 + k6



**Rychlý generátor myší**

[www.mytago.cz/vytvor-mys](http://www.mytago.cz/vytvor-mys)

# Původ

<b>BO</b>	<b>Číslo</b>	<b>Původ</b>	<b>Předmět A</b>	<b>Předmět B</b>
1	1	<b>Pokusná myš</b>	Kouzlo: Kouzelná střela	Olověný plášt (těžká zbroj)
1	2	<b>Kuchyňský slídil</b>	Štíť a kabátec (lehká zbroj)	Hrnce
1	3	<b>Uprchlík z klece</b>	Kouzlo: Srozumitelnost	Láhev mléka
1	4	<b>Čarodějnice</b>	Kouzlo: Zahojení	Vonná tyčka
1	5	<b>Kožešník</b>	Štíť a kabátec (lehká zbroj)	Silné nůžky
1	6	<b>Pouliční rváč</b>	Dýka (lehká, k6)	Láhev kávy
2	1	<b>Žebravý kněz</b>	Kouzlo: Zotavení	Svatý symbol
2	2	<b>Honák brouků</b>	Pomocník: věrný brouk	Tyč, 15 cm
2	3	<b>Sládek</b>	Pomocník: opilý světlonoš	Soudek piva
2	4	<b>Rybář</b>	Síť	Jehla (lehká, k6)
2	5	<b>Kovář</b>	Kladivo (střední, k6/k8)	Pilník na železo
2	6	<b>Dráteník</b>	Drát, klubko	Elektrická lampa
3	1	<b>Dřevorubec</b>	Sekera (střední, k6/k8)	Motouz, klubko
3	2	<b>Člen netopýřího kultu</b>	Kouzlo: Tma	Pytlík netopýřích Zubů
3	3	<b>Horník v cínovém dole</b>	Krumpáč (střední, k6/k8)	Lucerna
3	4	<b>Sběrač odpadků</b>	Hák na odpadky (těžká, k10)	Zrcátko
3	5	<b>Stěnolezec</b>	Rybářský háček	Nit, cívka
3	6	<b>Kupec</b>	Pomocník: tažná krysa	Směnka od šlechtice na 20 d'
4	1	<b>Vorař</b>	Kladivo (střední, k6/k8)	Dřevěné klíny
4	2	<b>Honák žížal</b>	Tyč, 15 cm	Mýdlo
4	3	<b>Vlaštovkář</b>	Rybářský háček	Ochranné brýle
4	4	<b>Kanálník</b>	Pilník na železo	Nit, cívka
4	5	<b>Žalářník</b>	Řetěz, 15 cm	Kopí (těžká, k10)
4	6	<b>Pěstitel hub</b>	Sušené houby (zásoby)	Maska proti spóram
5	1	<b>Stavitel hrází</b>	Lopata	Dřevěné klíny
5	2	<b>Kartograf</b>	Brk a inkoust	Kompas
5	3	<b>Vykradač pastiček</b>	Kus sýra	Lepidlo
5	4	<b>Tulák</b>	Stan	Mapa k pokladu, pochybná
5	5	<b>Pěstitel obilí</b>	Kopí (těžká, k10)	Přštálka
5	6	<b>Poslíček</b>	Deka	Dokumenty, zapečetěné
6	1	<b>Trubadúr</b>	Hudební nástroj	Maskovací sada
6	2	<b>Hazardní hráč</b>	Zatížené kostky	Zrcátko
6	3	<b>Sběrač mízy</b>	Vědro	Dřevěné klíny
6	4	<b>Včelař</b>	Sklenice medu	Síť
6	5	<b>Knihovník</b>	Útržek ze starodávné knihy	Brk a inkoust
6	6	<b>Zchudlý šlechtic</b>	Plstěný klobouk	Parfém

# 2. Inventář

## Políčka inventáře

Předměty, které má tvoje myš u sebe, se ukládají do políček v inventáři. Většina předmětů zabírá jedno políčko. Některé větší, třeba obouruční zbraně nebo zbroje, zabírají dvě.

Silnější packa	Tělo	Pochodně	2	3
<b>Lehká zbroj</b>  ○○○	<b>Zásoby</b>  ○○○	<b>Dýka</b>  Lehká k6	<b>Vyčerpání</b> Odstranění: po dlouhém odpočinku	

### Políčka pacek

Předměty na těchhle políčkách neseš v packách.

### Políčka těla

Předměty nošené na těle můžeš jako volnou akci prohodit s předměty v packách.

### Políčka batohu

Vyndat tyhle předměty v krizové situaci nějakou dobu trvá. V boji tě vyndání předmětu z batohu bude stát jednu akci (místo útoku).

## Stavy

Stavy jsou **negativní účinky**, které můžou tvoji myš potkat.

Každý stav musíš umístit do **políčka inventáře**. Myši můžou mít víc kopií stejného stavu.

Některé stavy mají i další účinky. Ty platí, dokud máš stav v inventáři.

Stavů se můžeš **zbarvit** jedině tak, že splníš podmínku jejich **odstranění** - většinou krátký, dlouhý nebo úplný odpočinek.

### Hlad

Odstranění:  
po jídle

### poranění

Nevýhoda při hodech na sílu a mržnost

Odstranění:  
po úplném odpočinku

## Počet použití

Většina předmětů má tři **tečky použití**. Jakmile zaškrtnes všechny tři, je předmět spotřebovaný nebo zničený. Tečky zbraní a zbrojí se dají obnovit opravou. Oprava každé tečky stojí 10 % z původní ceny předmětu.

- Zbraně/zbroje/munice:** Po boji hoď k6 za každý předmět, který tvoje myš v boji použila. Když padne 4-6, zaškrtni jednu tečku.
- Pochodně/lucerny/lampy:** Po 6 směňách škrtni jednu tečku.
- Zásoby:** Po každém jídle škrtni jednu tečku.
- Jiné vybavení:** Po každém použití, kterým se může vyčerpat nebo poškodit, ti Průvodce může říct, ať zaškrtnes tečku.

## Zatížení

Když tvoje myš nese víc předmětů nebo stavů, než kolik má volných políček v inventáři, je **přetížena**.

Zatížené myši nemůžou **běhat** a všechny záchrany házejí s **nevýhodou**.

## Banky

V myších osadách je možné uložit si dobky a předměty do banky.

Až si tvoje myš bude uložené dobky nebo předměty vybírat, zaplatí poplatek 1 % z jejich hodnoty.

# Zbraně

## Improvizované

zranění k6

silnější packa /  
obě packy

Po každém boji vždy škrtni  
tečku použití.



## Těžké

zranění k10

obě packy  
cena: 40 d'



## Zbroje

Snižuje zranění, které tvojí myši  
způsobují útoky nepřátele.

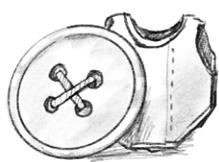
## Lehká zbroj

zabrání

1 zranění

slabší packa  
a jedno  
poličko těla

cena: 150 d'



## Těžká zbroj

zabrání

1 zranění

dvě polička  
těla

cena: 500 d'



## Lehké

zranění k6

silnější packa /  
obě packy

Při útoku dvěma zbraněmi hod' oběma kostkami a použij lepší výsledek.  
cena: 10 d'



## Střední

zranění k6/k8

silnější packa /  
obě packy

k6 zranění  
při držení jednou packou,  
k8 při držení oběma.  
cena: 20 d'

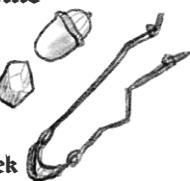


## Lehké střelné

zranění k6

silnější packa  
cena: 10 d'

**Kameny, váček**  
poličko těla  
cena: 1 d'



## Těžké střelné

zranění k8

obě packy  
cena: 40 d'

**Šípy,  
toulec**  
polička těla  
cena: 5 d'



## Nezbytnosti

### Zdroje světla

#### svítí na cestu

Po každých 6 směnách škrtni tečku  
použití.



Lucerny se dolívají  
olejem.



Elektrické lampy  
jsou na baterky, ale  
mají 6 teček použití  
místo 3.



### Zásoby

#### jídlo na cestu

Když sníš jídlo  
a strávíš jednu  
hlídku odpočinkem, obnovíš si  
všechny BO.



Pokud se tvoje myš za celý den  
nenají, dostane stav Hlad.

### Váček na dobky

#### pojme 250 dobek

Prvních 250 dobek unese tvoje myš  
po kapsách, takže nezabírájí místo.  
Každých dalších načatých 250 dobek  
zabírá jedno poličko.



Myši v osadách většinou platí  
naturáliemi nebo směnkami. Dobky  
se dají uložit do banky.

# 3. Jak hrát

Průvodce popíše situaci. Ty popíšeš, co tvoje myš dělá. Průvodce pak popíše výsledek. Takhle rozhovor pokračuje, dokud do něj nevstoupí pravidla.

## Hraní role

Svoji myš ovládáš jen ty - a ty taky hraješ její roli. Můžeš mluvit v první osobě, třetí osobě nebo to střídat. Nemusíš napodobovat myší hlásek, ale rozhodně to neuškodí.

## Osvědčené rady

Když ti při hraní Mausritteru dojdou nápady a nebudeš vědět, co dál, připomeň si tahle doporučení.

- **Pokládej otázky.** Dělej si poznámky. Kresli mapky.
- **Spolupracuj.** Vymýšlej plány. Verbuj spojence.
- **Kostky jsou nebezpečné.** Chytrý plán je takový, při kterém nemusíš házet.
- **Hraj na výhru.** Ale bav se i prohrou.
- **Nedej se lehce.** Utíkej. Umírej. Vytvoř si novou myš.

## Záchrany

Když popíšeš, že tvoje myš dělá něco **riskantního**, při čem je výsledek **nejistý** a neúspěch bude mít **následky**, Průvodce tě nechá hodit záchrany na sílu, mrštnost nebo vůli.

Na záchrany hod' k20. Když ti padne **stejně nebo míň** než hodnota příslušné vlastnosti, tvoje myš uspěje a neutrpí žádné následky. Když hodíš víc než hodnotu vlastnosti, tvoje myš neuspěje a utrpí následky, které ti popíše Průvodce.

## Vzdorované záchrany

Když se tvoje myš o něco pokouší a někdo jiný jí v tom brání, hodíte si záchrany oba. Vyhraje ten, kdo má **nižší úspěšný hod**.

## Výhoda a nevýhoda

Když házíš záchrany a tvoje myš je mimořádně dobře připravená nebo vybavená, může ti Průvodce dovolit hodit s **výhodou**. Hod' **2k20** a použij **nižší** výsledek.

Naopak když jsi ve špatném postavení nebo máš nevhodné vybavení, může Průvodce říct, ať házíš s **nevýhodou**. Hod' **2k20** a použij **vyšší** výsledek.

## Boj

Boj je pro myši nebezpečná záležitost - dokonce i pro statečné dobrodruhy. Občas se mu ale nedá vyhnout.

Když zaútočíš na **nic netušícího** protivníka, bude tvoje myš i její společníci, kteří o plánu vědí, **hrát první**. Jinak si hod' **záchrany na mrštnost**, jestli stihneš jednat dřív než protivník. Určené pořadí pak platí i do dalších kol.

Až v boji přijdeš na řadu, můžeš se v jednom kole **pohnout** až o 30 cm a provést jednu **akci**. Akce může být cokoli od vyjednávání přes útok nebo útek až po provedení nějaké riskantní činnosti (třeba podkopnutí nebo odzbrojení nepřítele).

## Útoky

**Útoky vždy zasahují.** Hod' kostkou svojí zbraně. Kolik ti padne, tolik zranění soupeři způsobí. Odečti jeho zbroj.

Pokud je útok nějak **zeslabený**, třeba když střílíš po zakrytém cíli nebo ti něco brání v pohybu, hod' na zranění **k4** bez ohledu na zbraň. Pokud je **zesílený**, třeba když ti vyjde lešt nebo využiješ protivníkovu slabinu, házej **k12**.

## Body ochrany a zranění

Každý tvor má **body ochrany** (BO) a zranění se nejdřív odečítá od nich. Značí to schopnost vynutit se nebo odolat opravdovému zranění.

Po vyčerpání BO se zranění odečítá od **síly**.

Kdykoli si jakýkoli tvor odečte zranění od síly, musí si hodit záchrany na sílu. Když uspěje, může pokračovat v boji. Když neuspěje, utrpí kritické zranění.

Když tvor utrpí **kritické zranění**, dostane stav **Poranění** a je **vyřazený**, dokud ho někdo neošetří a on nepodnikne krátký odpočinek.

Pokud vyřazeného tvora nikdo neošetří do 6 průzkumných **směn**, tvor umírá.

## Žtráta vlastnosti a smrt

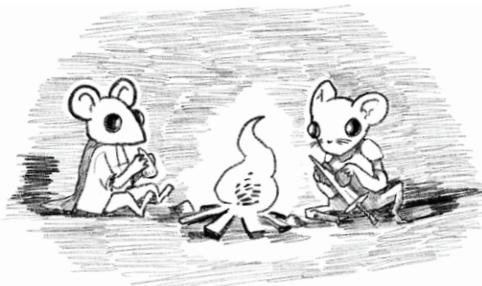
Když tvorovi klesne **síla** na nulu, je **mrtvý**. Když klesne na nulu **mrštnost**, tak se **nedokáže pohybovat**. Když klesne na nulu **vůle**, propadne tvor **nepříčetnosti**.

Když tvoje myš **zemře**, naházej si novou. Průvodce by ji měl uvést do hry co nejdřív. Možnost naskočit rychle zpátky do hry je důležitější než realismus.

# Odpočinek a léčení

Tvoje myš může odpočívat a zotavovat se třemi způsoby.

- Krátký odpočinek:** Trvá 1 směnu. Doušek vody a pár minut odpočinku ti obnoví **k6+1 BO**.
- Dlouhý odpočinek:** Trvá 1 hlídka. Vydatné jídlo a spánek obnoví **všechny BO**. Pokud už myš měla plné BO, obnoví si **k6** ztracených bodů libovolné **vlastnosti**.
- Úplný odpočinek:** Trvá týden někde v bezpečí, **úplně obnoví** hodnoty všech vlastností a odstraní většinu dlouhodobých stavů. Týdenní strava a ubytování v osadě vyjde většinou tak na 20 d.



## Čas

Pro jednoduchost a snadné počítání používá hra tří časová měřítka s odstupňovanou délkou.

- Kolo:** Tohle měřítko se používá v **boji**. Jedno kolo trvá necelou minutu.
- Směna:** Tohle měřítko se používá při **průzkumu dobrodrůžných míst**. Jedna směna trvá 10 minut. To je tak akorát na průzkum jedné místnosti anebo provedení delší akce nebo dvou. Skoro každý souboj zabere celou směnu.
- Hlídka:** Tohle měřítko se používá při **cestování v divočině**. Jedna hlídka má 36 směn, tedy kolem 6 hodin. Jeden den má 4 hlídky. Za jednu hlídku obvykle ujdeš 1 hex nebo míli.

## Cestování krajinou

Skupina myší urazí **jeden hex** nebo **míli** za jednu **hlídku**. V **náročném terénu** (potoky, lidské silnice, skály, kopce atd.) jsou potřeba **dvě hlídky** na každý hex nebo míli.

## Hledání potravy

V divočině může tvoje myš strávit jednu hlídku **hledáním potravy**. V takovém případě najde **zásoby** na **k3** použití.

## Žlepšování

Za přinášení **pokladů** a užitečného zboží z **nebezpečných míst** do bezpečí **myších osad** dostává tvoje myš zkušenostní body (zk.).

Po přinesení pokladu do bezpečí se jeho hodnota v dobách rozdělí rovným dílem mezi všechny členy skupiny. Za každý dobek pak dostaneš 1 zk.

**Další zk.** může tvoje myš získat za **nezíštné utracení** dobků na vylepšení, která prospívají celému myšemu společenství. Za každých 10 takhle utracených dobků dostane tvoje myš 1 zk.

## Úroveň

Myši začínají na 1. úrovni.

Tabulka ukazuje, kolik zk. je potřeba k postupu na další úrovňu.

Úroveň	Kostky ochrany	Kuráž	Zkušenostní body
1	1k6	0	0
2	2k6	1	1 000
3	3k6	2	3 000
4	4k6	2	6 000
5+	4k6	3	+5 000

Když tvoje myš nasbírá dost zkušenostních bodů k postupu na další úroveň, proveď následující postup.

- Hoď na zvýšení vlastností:** Za každou vlastnost svojí myši (síla, mrštnost, vůle) hoď k20. Když hodíš víc, než je aktuální hodnota vlastnosti, zvýš ji o jedna.
- Hoď kostkami ochrany:** Hoď kostkami ochrany uvedenými u tvójí úrovni. Když ti padne víc, než kolik má tvoje myš BO, přepiš její BO na hodnotu, která ti padla. V opačném případě zvýš myši BO o 1.

## Kuráž

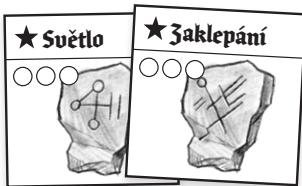
Od druhé úrovni má tvoje myš **kuráž**. Ta jí umožňuje **ignorovat stav**.

Za každý bod kuráže můžeš jeden stav umístit na deníku postavy do prostoru nadepsaného Kuráž. Stavu umístěnému do části Kuráž se zbavíš jedině tak, že splníš podmínu odstranění.

# 4. Magie

## Kouzla

Kouzla jsou přírodní duchové uvěznění v runách vytesaných do obsidiánových destiček. Většinou se dají najít na odlehлých, nebezpečných místech. Tvorbu kouzel ovládají jen neučenější čarodějové a ti si svá tajemství bedlivě střeží.



## Prodej kouzел

Plně nabité kouzlo, které nechceš, se většinou dá prodat v osadě za  $k6 \times 100$  d'. Vyčerpaná kouzla mají poloviční hodnotu.

## Sesílání kouzел

Při sesílání kouzla musí myš držet destičku v pacce a čist z ní nahlas.

Když tvoje myš sesílá kouzlo, rozhodni, s jakou **mocí** ho sešle. Kouzlo může mít maximálně takovou moc, kolik má nevyčerpaných teček použití.

Hoď tolíka **k6**, kolik je **moc** seslaného kouzla. Za každou kostku, na které padne **4, 5 nebo 6**, zaškrtni kouzlu jedno použití.

**Účinek** kouzla závisí na **[POČTU]** kostek, kterými se házelo, a taky na **[SOUČTU]** všech hodnot, které padly.

## Dobíjení kouzел

Jakmile jsou všechny tečky použití zaškrtnuté, je kouzlo **výčerpané** a nedá se dál sesílat. Každé kouzlo má nějakou **podmínu dobrítí**. Splněním podmíny nalákáš ducha zpátky do kouzla a **vymažeš** všechny tečky použití.

## Vymknutí kouzla

Kdykoli při sesílání kouzla hodíš **jednu nebo víc šestek**, dostane tvoje myš za každou hovenou šestku **k6 bodů zranění do vůle**. Pak hoď záchrannu na vůli. Když neuspěj, vezmi si stav **Pomatení**.



# Seznam kouzel

Hod' na tuhle tabulku, když najdeš nové kouzlo, nebo se jí inspiruj při tvorbě kouzel vlastních.

<b>zkl</b>	<b>Kouzlo</b>	<b>Účinek</b>	<b>Dobití</b>
2	<b>Ohnivá koule</b>	Dostřel až 60 cm. Všichni v okruhu 15 cm utrpí [POČET] + [SOUČET] zranění.	Po tři dny a tři noci peč kouzlo v plameňech divokého ohně.
3	<b>Zahojení</b>	Zahojí léčenému tvorovi [SOUČET] bodů zranění sily a odstraní stav Poranění.	Pořež se za k6 zranění sily a potříšni kouzlo svojí krví.
4	<b>Kouzevná střela</b>	Jednomu tvorovi v dohledu způsobí [POČET] + [SOUČET] zranění.	Upust kouzlo z výšky aspoň 10 metrů. Potom se do jedné směny kouzla dotkní.
5	<b>Strach</b>	[POČTU] tvorů udělí stav Vystrašení.	Nech si jiným tvorem způsobit stav Vystrašení, zatímco máš kouzlo u sebe.
6	<b>Tma</b>	Na [POČET] kol vytvoří kouli černočerné tmy o průměru [SOUČET] x 5 cm.	Nech kouzlo tři dny nezakryté na neosvětleném místě.
7	<b>Zotavení</b>	Odebere ([POČET] + 1) tvorům stav Vyčerpání nebo Vystrašení.	Zakopej kouzlo na tři dny na poklidném poli nebo říčním břehu.
8	<b>Srozumitelnost</b>	[POČET] tvorů jiného živočišného druhu ti bude na [POČET] směn rozumět.	Obdaruj nezíštně tvora jiného druhu.
9	<b>Přízračný brouk</b>	Vytvoří na [POČET] x 6 směn přízračného brouka, který unese 6 políček inventáře.	Zakopej kouzlo na tři noci na broučím hřbitově.
10	<b>Světlo</b>	[POČET] musí uspět v záchráně na vůli, jinak budou omámeni. Anebo na [SOUČET] směn vytvoří světlo o síle pochodně.	Po tři dny vystavuj kouzlo prvním paprskům vycházejícího slunce i posledním paprskům zapadajícího slunce.
11	<b>Neviditelný prstenec</b>	Vytvoří neviditelnou a nehybnou bariéru o průměru [POČET] x 15 cm. Vydrží [POČET] směn.	Vyrob železný kruh veliký jako poslední seslaný prstenec. Kouzlo jím protáhni. Kruh se rozplyne.
12	<b>Zaklepání</b>	Otevře dveře nebo nádobu, jak kdyby myš se silou 10 + [POČET] x 4 uspěla v záchráně.	Na tři dny zavři kouzlo do zamčené skříňky v zamčené skřínce v zamčené skříňce.
13	<b>Tuk</b>	Pokryje plochu o průměru [POČET] x 15 cm kluzkým hořlavým tukem. Kdo neuspěje v záchráně na mršnost, ten spadne.	Pomaž kouzlo zvířecím tukem a počkej, dokud nezežlukne.
14	<b>Zvětšení</b>	Na 1 směnu zvětší tvora na ([POČET] + 1) násobek jeho původní velikosti.	Nech kouzlo na tři dny v nejvyšších větvích vysokého stromu.
15	<b>Neviditelnost</b>	Na [POČET] směn zneviditelní jednoho tvora. Jakýkoli pohyb zkrátí trvání o 1 směnu.	Celý jeden den ani jednou neotevři oči, zatímco kouzlo držíš v pacce.
16	<b>Šanta</b>	Promění nějaký předmět v neodolatelnou vábničku koček. Trvá [POČET] směn.	Dej kočce dárek, po jakém doopravdy touží.

# 5. Verbování pomocníků

Přijdu situace, kdy přežiješ jen díky tomu, že ti někdo nabídne ná pomocnou packu. V myších královstvích buď potkávat další myši ochotné připojit se k tobě a tvojí skupině a prozkoumávat neznámý svět.

## Pomocníci

V myší osadě můžeš strávit jeden den sháněním myší, které hledají práci. Velikost osady určuje, jaké typy pomocníků budou k dispozici. V menších osadách možná nenajdeš přesně toho pomocníka, jakého hledáš.

Uspěj v **záchraně na vúli** nebo **zaplať** 20 d'. Když uspějesh (nebo zaplatíš 20 d'), hod' podle typu hledaného pomocníka na **počet** pomocníků, kteří zrovna hledají práci.

Typický pomocník má:

k6 BO, síla 2k6, mrštnost 2k6, vúle 2k6.

6 poliček inventáře: 2 v packách, 2 na těle, 2 v batohu.

Pomocník	Počet	Denní mzda
Světlonoš	k6	1 d'
Dělník	k6	2 d'
Kopáč chodeb	k4	5 d'
Zbrojíř nebo kovář	k2	8 d'
Místní průvodce	k4	10 d'
Zbrojmyš	k6	10 d'
Učenec	k2	20 d'
Rytíř	k3	25 d'
Tlumočník	k2	30 d'

## Morálka pomocníků

Když se pomocník nebo tlupa dostanou do **stresující situace**, nedostávají mzdu a stravu nebo po nich chceš něco **nebezpečnějšího**, než co jste si domluvili, musejí uspět v **záchraně na vúli**, jinak **utečou**.

Mimořádně dobře placení nebo věrní pomocníci si záchrany můžou házet s výhodou.

Pomocník		Vzhled		Povaha	
Síla		Silnější packa	I	2	
Mrš.		Slabší packa			
Vúle					
BO					
	Maximum	Aktuální			

## Zlepšování pomocníků

Pomocníci a tlupy se můžou zlepšovat stejně jako hráčské myši.

- Když pomocník dostane podíl na pokladu, připíše si 1 zk. za každý döbek nad rámec své denní mzdy.
- Když tlupa dostane podíl na pokladu, připíše si 1 zk. za každých 10 döbků nad rámec své týdenní mzdy.

Pomocníci a tlupy se zlepšují stejným tempem jako hráčské myši, takže jakmile se dostanou na 1000 zk., postoupí na 2. úroveň.

Nenabízení podílu na pokladech může mezi pomocníky vyvolat nevoli.



# Tlupy

Myš je malinkatý tvoreček a spoustu zvířat nedokáže přemocit sama o sobě. Myši ale dovedou spolupracovat, utvořit tlupu a jednat ve velkém. Pak se můžou postavit jiným tlupám nebo velkým zvířatům jako kočkám a divočákům.

## Utvoření tlupy

Tlupu tvoří 20 a víc bojeschopných myší, plus jeden následovník (nosič, kuchař, zbrojíř...) za každého bojovníka.

Tvoje myš může utvořit tlupu pod svým velením. Věnuj jeden týden verbování myší ve městě. Uspěj v záchrane na vůli nebo zaplat 1000 d'.

Tlupy začínají s:

k6 BO, síla 10, mrštnost 10, vůle 10

Zranění: k6, klacky a sekery

Tlupa si každý týden nechá vyplnit 1000 d' za údržbu a mzdy. Nezaplacení může vést ke vzpouře.

## Bitvy

Bitvy v měřítku tlupy proti tlupě fungují stejně jako boje mezi menšími jednotlivci. Útoky zraňují nejdřív BO, potom sílu.

Útoky tlupy proti tvorům v menším měřítku než tlupa jsou zesílené. Naopak zranění, které tvorové v menším měřítku způsobují tlupě, se úplně ignoruje - kromě výjimečně ničivých nebo rozsáhlých útoků.

## Ztráty

Když tlupa dostane kritické zranění, je rozvrácená a nemůže jednat, dokud se neseskupí. Při síle 0 je tlupa pobitá. Při poloviční síle musí tlupa uspět v záchrane na vůli, jinak se dá na panický útěk.

Tlupy si obnovují zranění v BO i v síle stejně jako jednotlivci, tedy krátkým, dlouhým nebo úplným odpočinkem.

## Vybavení

Vybavení zlepšuje schopnosti tlupy stejně, jako je tomu v případě jednotlivců. Jednoduše vynásob nákupní cenu dvaceti.

# Budovy

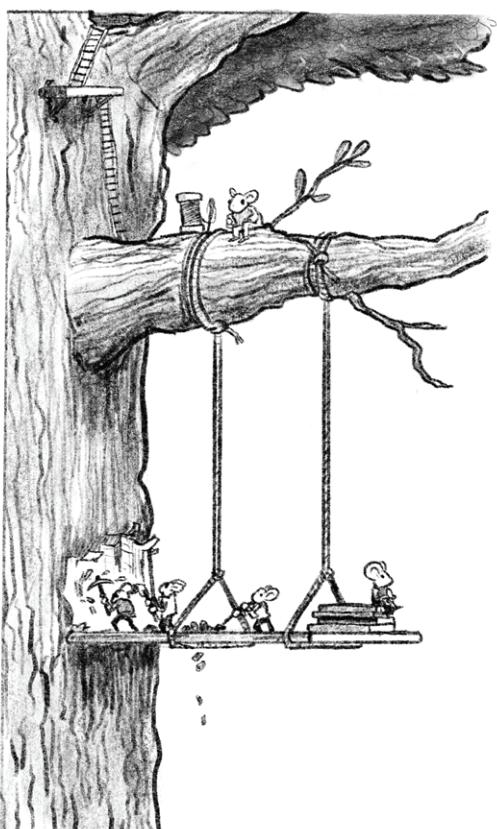
**Právo stavět** na pozemcích se nedá koupit. Můžeš ho od někoho dostat nebo uzmout silou a pak bránit.

Skupina tří kopáčů vykope v hlíně za jeden den krychlový prostor o hraně 15 cm. Jiné materiály trvají dvakrát déle.

Místnosti můžou mít libovolnou velikost. Tabulka uvádí cenu materiálu a zařízení za 15cm krychli prostoru. Dělníky a kopáče je nutné platit zvlášť.

Místnost	Cena
Chodba, každých 15 cm	10 d'
Prostá místnost, krychle o hraně 15 cm	100 d'
Běžná místnost, krychle o hraně 15 cm	500 d'
Honosná místnost, krychle o hraně 15 cm	2000 d'

Všechny budovy vyžadují měsíční údržbu ve výši 1 % z celkové ceny.



# 6. Příklad hry

Hráčské myši (*Pepřík, Konrád a Niva*) vyšetřují dění v myší vesnici Pařezinky, která neposlala pravidelnou dodávku sýra do Doubí.

**Průvodce:** Propletete se mezi kořeny a vlezete do vstupní chodby. Je tu tma, ale vaše pochodně vrhají mihotavé světlo. Díky tomu vidíte, že cestu vám přehrazují mohutné kamenné dveře. Po obou stranách dveří leží strážné sochy. Obě znázorňují nelítostné brouky, ale jsou poualené a jedna je dokonce rozmlácená.

**Pepřík:** Jsou ty dveře poškozené?

**Průvodce:** Dveře se zdají být v pořádku. Je to obrovská deska z tmavé slídy, projel by jimi i vozík. Uprostřed mají baculatou zeleznou kliku. Jak se tak na ně díváš, všimneš si, že mají uražené panty. Z druhé strany jsou zaklíněné dřevěnými kolíky, aby se neotevřely dovnitř.

**Konrád:** Fousky se mi ježí neblahým tušením. Podle mě je to past. Musí to být past, že jo?

**Niva:** Nebo všichni vesničani onemocněli a nestojí o návštěvy?

**Konrád:** Hmm. Takové štěstí asi mít nebudeme. Ozývá se něco z druhé strany?

**Průvodce:** (*Potájí si hodí na štěstí, jestli myši nezaslechnou skupinku krys o pár mrštností dál.*) Hmm... ne, je tu celkem ticho. Jen z dálky slyšíte cvrkání cvrků.

**Pepřík:** Tak snad na nás nikdo nepřichystal přepadení. Vezmu za kliku...

**Konrád:** Počkej! Vždyť říkám, že to je past!

**Pepřík:** Ale nějak je otevřít musíme. Máš nějaké návrhy?

**Niva:** Mám u sebe klubko motouzu! Můžeme ho omotat kolem kliky a zatáhnout z dálky.

**Pepřík:** Super nápad! Tak jo, všichni odstupte od dveří.

**Průvodce:** Paráda. Takže omotáte provázek okolo kliky, ustoupíte a potom ho stáhnete dolů. Cítíte pnutí v provázku a potom ostré cvaknutí a zapraskání, jak se deska zřítí směrem k vám. Ještě že jste tam nestáli!

Když se usadí prach, vidíte, že z druhé strany je ke dveřím připevněná pastička na myši. Byla drátkem spojená s kli-kou. Motouz si můžete vzít zpátky, ale zaznačte si prosím použití. (*Niva si u motouzu zaškrtně poličko použití.*)

Myši pokračují, prozkoumávají náměstí Pařezinek a po chvíli se blíží k vchodu do hlavní síně.

**Průvodce:** Plížíte se mezi vzpěrami domů, které přiléhají ke stěně okolo hlubokého jezírka. (*Myši už na místě strávily 3 směny, a tak si Průvodce potájí hodí na setkání a padne mu 1 - náhodné setkání!*) Když se dostanete na druhou stranu, z nedalekého vchodu se vypotácejí dvě krysy. Jedna drží lucernu. Zevnitř slyšíte hlasité veselí.

**Niva:** Do háje, všimly si nás? Rychle uhasíme pochodeň.

**Průvodce:** Hlučně si o něčem povídají. Zdá se, že vás zatím nepostřehly.

**Niva:** Dobře, tak zůstaneme schovaní za těmi vzpěrami.

**Konrád:** Já se připlížím blíž, jestli nezaslechnu, o čem si povídají.

**Průvodce:** Dobrý nápad. Hodí si záchrana na mrštnost, jestli tě na tom štěrkú nezaslechnou.

**Konrád:** (*Hodí záchrana na mrštnost.*) Paráda, padlo mi 4! Jsem tichý jako myška.

**Průvodce:** Je to tak! Proklouzneš mezi trámy a zapluješ za zdobený kamenný sokl. Krysy jsou hned na druhé straně a koukají na hladinu. Slyšíš, jak jedna z nich říká: „Baltazar bude z těch špuntů nadšenej. Vyráběj famózní sejr!“ Druhá krysa souhlasně zamručí.

**Niva:** Baltazar! Takže oni unášejí vesničany!

**Konrád:** Musíme to zastavit. Možná je dokážeme zajmout a položit jim pár otázek? Nemohl bych toho s tou lucernou strčit do jezírka?

**Průvodce:** Zkus to. Jsi jenom kousek od něj. Hodíme si vzdorovanou záchrana na sílu a uvidíme, co se stane.

**Pepřík:** Ajaj, to bude veselo. Když si všimnu, jak se Konrád rozběhne, založím šíp do luku.

**Niva:** Já se nachystám, abych mohla přiběhnout hned po Konrádovi.

**Konrád:** Tak jo, jdeme na to. (*Hodí záchrana na sílu.*) Hmm, 11. Mám sílu 11, takže jsem uspěl, ale jenom o chlup.

**Průvodce:** (*Hodí za krysu záchrana na sílu.*) Uf, 12, to bylo těsné! Ale ty jsi hodil míň, takže jsi vyhrál. Výříší se ze tmy a vrazíš ramenem do větší krysy. Ta se zapotáčí, spadne do jezírka a při pádu ještě vykřikne nadávku.

# Příklad hry - boj

**Pepřík:** Střílím po té druhé!

**Průvodce:** No, mám jednu dobrou a jednu špatnou zprávu. Dobrá zpráva je, že jste je rozhodně zaskočili, takže si nemusíte házet na iniciativu. Špatná zpráva je, že Konrád shodil krysu s lucernou do vody, takže teď je tu dost tma. Můžete si hodit zeslabený hod na zranění?

**Pepřík:** Aha, to jsem nedomyslel. (Místo k8 hází na zranění lukem jen k4.) Ech, jenom 2. Na to, že jsme útočili s překvapením, teda žádná sláva.

**Průvodce:** (Kryse zbývá ještě 1 BO.) Šíp proletí kryse kolem hlavy a ustřelí jí pár fousků. Krysa je zaskočená, snaží se rozkoukat a zjistit, co se děje. Jaký máte plán?

**Niva:** Popravdě se mi nechce bojovat ve tmě. Znovu zapálím pochodeň a rozběhnu se za Konrádem.

**Průvodce:** Dobře, to mi zní jako jedna celá akce. Doběhneš až skoro k němu a pochodeň máš zapálenou, takže okolí je teď lehce osvícené.

(Všichni hráči už odehráli svoji akci, takže na řadě jsou krysy.)

Krysa ve vodě... (hodí úspěšnou záchrany na mrštnost) leze ven z jezírka a oklepává se. Konráde, druhá krysa tě teď jasné vidí, a tak zavrčí: „Hele, další! Musela zdrhnout.“ Vytáhne od pasu síť a hodí ji po tobě. (Víš, jak se cibule prodávají v sítkách? No tak takovou.) Hodí si prosím záchrany na mrštnost.

**Konrád:** No tak, kostičky, dneska jste mě zatím nezklamaly. (Hází záchrany na mrštnost.) Ech, 20. To mě asi chytí, co?

**Průvodce:** Jo. Rozhodně tě chytí. A ještě tu síť kolem tebe pořádně utáhne. V příštím kole nebudeš hrát, je mi líto. Pepříku a Nivo, co děláte vy?

**Pepřík:** Nooo... já bych mohl doběhnout ke Konrádovi a zkusit ho vysvobodit... anebo prostě napřed vyřídit tu krysu a vysvobodit tě až pak. Promiň, Konráde, volím rozumnější možnost.

**Konrád:** Jasně. Hlavně mě tu nezapomeňte.

**Pepřík:** Založím další šíp a pošlu ho proti kryse. Teď už vidím dobře, že jo? Díky, Nivo!

**Průvodce:** Přesně tak. Hodí si na zranění.

**Pepřík:** (Hází k8 za luk.) 5! To už je lepší!

**Průvodce:** (Krysa dostala 4 zranění do sily. Hodí si záchrany na sílu a neuspěje. To je kritické zranění!) Šíp se kryse zabodne do ramene, krysa bolestí vykvíkne a s hlasitým šplouchnutím spadne do jezírka.



(Průvodce si za druhou krysu hodí na morálku, protože právě viděla padnout svého kamaráda. V záchrani na vůli neuspěje.)

Promáčená krysa vykřikne: „Tydle sou drsnější než vostatní!“ Rozběhne se ke dveřím a nechává za sebou mokrou cestičku. Zevnitř sem pořád doléhají zvuky nějaké oslavys. Nivo, co děláš?

**Niva:** Nesmíme dopustit, aby zburcovala ostatní! Nechci bojovat s hordou krys. Asi se za ní rozběhnu a zkusím ji bodnout dýkou.

**Průvodce:** Dobře, jsi celkem blízko. Hodí si na zranění.

**Niva:** (Hází k6.) 5! To je slušné!

**Průvodce:** (Druhá krysa dostane 2 zranění do sily a hodí si záchrany na sílu, ve které uspěje.) Oženeš se po kryse a rozsekneš jí záplatovaný kabát, co má na sobě.

(Teď je na řadě krysa.) Krysa je ale moc rychlá. Zaběhne do osvíceného průchodu a zmizí v chodbě, kde zplna hrdla křičí: „POMÓÓÓC! POMÓÓÓC! Děsivý myši!“

**Niva:** To není dobré. Na otázky asi nebude čas.

# Příklad hry - magie

**Průvodce:** Zevnitř slyšte hlasité cinkání. Všechn ten povyk, halekání a smích najednou přestaly. Co budete dělat? Konráde, ty jsi pořád ještě chycený v sítí.

**Niva:** Můžu k němu přiběhnout a tu siř rozřezat?

**Průvodce:** Jasné, to můžeš. Máš dýku, takže ho ze sítě rychle vysvobodíš.

**Konrád:** Uf, díky!

**Průvodce:** Z průchodu zaslechnete několik výkřiků a cvakání velkých pacek na kamenné podlaze.

**Niva:** Ajaj! Musíme odsud zmizet!

**Pepřík:** Můžeme se odsud dostat někam jinam?

**Průvodce:** Okolo náměstí je ke stěnám přistavěno několik domků. A kousek od toho místa, kam zaběhla ta krysa, je ve stěně druhý větší průchod. Je v něm tma a ticho.

**Pepřík:** To se mi líbí!

**Niva:** Souhlas!

**Průvodce:** Zatímco se ale rozhodujete, co dělat, vyhrnou se z toho průchodu u vás další veliké krysy. Tentokrát jsou čtyři! Ta promáčená je povzbuzuje ze zadu.

**Konrád:** To je moc! Jo, ale já mám kouzlo Strach - třeba nám získá trochu času. Můžu ho seslat?

**Průvodce:** Proč ne? Kolik chceš použít moci?

**Konrád:** Můžu použít až tři body moci a využiju je všechny, abych vystrašil ty tři nové. Doufám, že se mi to

nevymkne! (Všichni u stolu napjatě zaťou zuby, zatímco Konrád hází 3k6.) Takže... padlo mi 2, 3 a 5. Super! Takže dám třem krysám stav Vystrašení a škrtnu si jedno použití. (Zaškrtně si jedno použití kouzla Strach.)

**Průvodce:** Pěkně! Jak čteš podivné runy na destičce s kouzlem, všimáš si, že se výraz krys mění ze vzteklu na zděšení.

**Konrád:** Dobře, ale teď je načase odsud zmizet! Rozběhnu se do té tmavé chodby.

**Niva:** Běžím za ním!

**Pepřík:** I já běžím Konrádovi hned za ocasem!

**Průvodce:** Promočená krysa prská na ostatní: „Dyť nám utečou! Nenechte je zdrhnout!“. (Hodí si za každou vystrašenou krysu záchrana na vůli.) Dvě vystrašené krysy se otocí a zamíří opačným směrem, zpátky do osvícené chodby. Třetí udělá pár kroků za vámi, ale když si všimne, že kamarádi se vracejí, zarazí se.

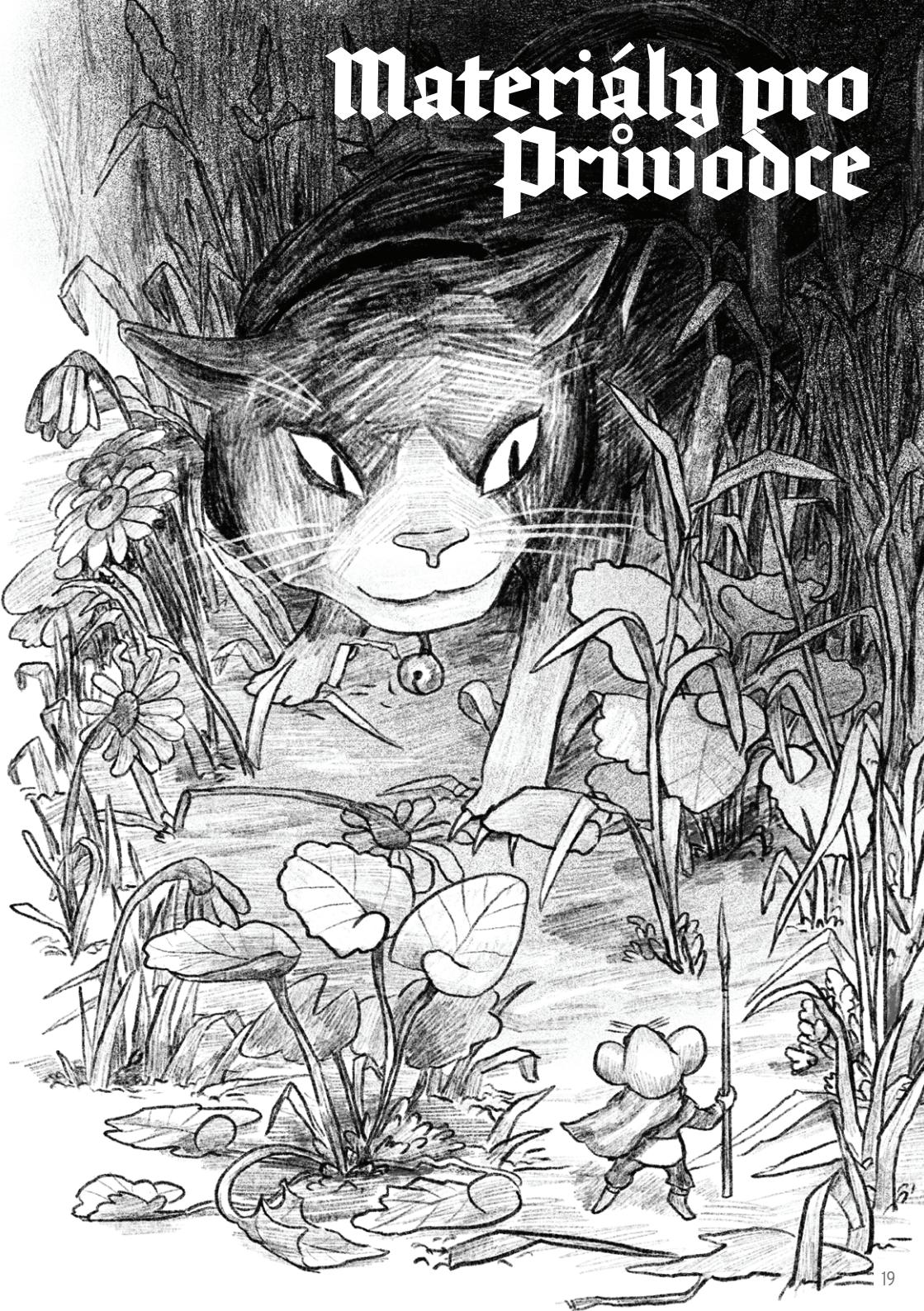
**Pepřík:** Paráda!

**Průvodce:** Bezhlavě zaběhnete do tmavé otevřené chodby. Zvuky kryších kroků za vámi rychle utichnou. Rozrazíte dveře a vyřítíte se do velké přírodní jeskyně. Stojíte na plošině s výtahem. Dole pod sebou vidíte rozestavěné kádě. Všimnete si, že se mezi nimi pohybuje něco velkého a zlostného to na vás syčí.

**Konrád:** Ale ne. Tenhle zvuk se mi nelíbí.



# Materiály pro průvodce



# 7. Jak vést Mausritter

## Osvědčené rady

Pokud budeš při hraní Mausritteru zastávat roli Průvodce, říd se těmito doporučeními.

### Vykresluj svět obřích rozměrů

Mýši jsou drobné. Hledej příležitosti, kdy hráčům můžeš připomenout **titěrnost** jejich postav.

### Připravuj situace, ne děj

Dovol hráčům, aby si **dobrodružství našli sami**. Netlač je po předem připravené kolejí. Nabídní jim prostor, ve kterém si sami vyberou výzvy, co je zajímají.

### Svět popisuj upřímně

Jako Průvodce jsi **ocíma, ušima i nosem** hráčů a jejich myší. Nic před nimi zbytečně neskrývej. Dávej jim dost informací, aby se dokázali smysluplně rozhodovat.

Dbej na to, aby byl svět **konzistentní** a srozumitelný. Nešetři magií a podivnostmi, ale i u nich dodržuj logiku, která se dá vypozorovat.

Buď **nestranným posuzovatelem** pravidel hry a světa. Nešvindluj s výsledky hodů. Dováděj cíle a akce protivníků k jejich logickému vyústění.

### Signalizuj nebezpečí

Dávej hráčům včasné **varování** před **nebezpečími**, která se na ně řítí. Pasti prezentuj jako zjevné, zato smrtící hádanky. Upozorňuj na nebezpečná zvířata, která na myši číhají.

Hráče nijak nešetři.

Aby nebezpečí působilo skutečně, musí mít neúspěch skutečné následky. Když se hráči utkají s nebezpečnými protivníky nebo se nechají lapit do smrtící pasti, nesnaž se následky zmírnovat.

### Odměňuj statečnost

Pokud jsou hráči chytří, odvážní a řídí se dobrými radami, dopřej jim zaslouženou **odměnu**. Když se hráči postaví skutečnému nebezpečí a obstojí, neškudli si odměny pro sebe.

## Kdy házet na záchrany

O záchrany říkej jenom v reakci na **akce a rozhodnutí** hráčů. Mýši zvládnou všechno, co zní rozumně a bezpečně, ale když zkusí něco nebezpečného, řekni si o hod na záchrany. Tak poznáš, jestli se **vyhnou** možným **následkům**.

- **Záchrany na sílu:** vyhnutí se újmě díky fyzické síle a výdrži
- **Záchrany na mrštnost:** vyhnutí se újmě díky rychlým reakcím, pohotovosti a obratnosti
- **Záchrany na vůli:** vyhnutí se újmě díky pevné vůli a síle osobnosti

### Následky neúspěchu

Následky neúspěšné záchrany by měly být předem **zjevné a signalizované**. Házet by se mělo, jenom když se hráč pokusí o něco, co může mít negativní následky.

Příklady následků jsou:

- **Zranění:** V rozsahu od k4 po k20. k4 je drobné, k6 je nebezpečné, k8 už dokáže postavě na 1. úrovni významného ublížení. Zranění k20 je vzácné a smrtící.
- **Stavy:** Dobrými volbami jsou Vyčerpání a Vystrašení.
- **Ztráta času:** Každá akce trvá směnu. Časem myším dohořívají pochodně a hází se na náhodná setkání.
- **Ztráta náhodného předmětu:** Hodem k6 určí políčko.
- **Použití předmětu:** Zaškrtni 1-3 tečky použití.

## Hody na štěstí

Hody na štěstí se používají v nepředvídatelných situacích, které nevytahuje záchrana na sílu, mrštnost nebo vůli. Přířadí určitému výsledku pravděpodobnost „X ze 6“ (podle toho, jak velká je šance) a hoď k6. Když padne stejně nebo méně než určená šance, stane se to.

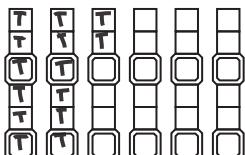
## Posuzování pravidel

Pravidla Mausritteru neřeší každou situaci, na kterou můžete s hráči narazit, a některé jejich části jsou záměrně obecné.

Když narazíte na něco nového, **přizpůsob** pro tentle účel některý z existujících nástrojů nebo **vytvoř** nový. Rozhodnutí si poznamenej do dalších her.

# Průzkum a čas

Při průzkumu jeskyně nebo dobrodružného místa dokáže skupina myší provést **jednu výraznější akci za směnu**. K výrazným akcím patří třeba přesun do nové místnosti, prozkoumání pasti nebo boj.



Ke stažení na [mytago.cz](http://mytago.cz)

Směny můžeš jednoduše odškrťat na **počítadle směn**, které najdeš na Průvodcově listu. Pokaždé když skupina provede výraznější akci, zaškrtni další prázdné políčko.

## Cestování krajinou

Při cestování divočinou urazí myši jeden mílový hex za jednu hlídku. Překonání hexů s náročným terénem (potoky, lidské silnice, velké skály, kopce atd.) trvá dvě hlídky.

## Odpocinek

Pokud myši nestráví během dne aspoň jednu hlídku odpočinkem, dej jim stav Vyčerpání.

## Počasí

Každý den určí počasí hodem 2k6.

Počasí napsané **tučně** nepřeje cestování. Za každou hlídku strávenou cestováním v téchto podmínkách musí každá myš uspět v záchranně na sílu, jinak dostane stav Vyčerpání.

2k6	Jaro	Léto	Podzim	Zima
2	Přívalové deště	Bouřka	Silný vítr	Vánice
3-5	Mrholení	Úmorné vedro	Slejvák	Mrznoucí deště
6-8	Zataženo	Jasno a teplo	Chladno	Třeskutá zima
9-11	Jasno a slunečno	Příjemně slunečno	Přeháňky	Zataženo
12	Jasno a teplo	Krásně teplo	Jasno a chladno	Jasno a chladno

## Setkání

Při průzkumu jeskyně nebo dobrodružného místa házej na setkání **každé tři směny** a taky pokaždé, když myši způsobí randál nebo rozruch, který může přilákat pozornost.

Při průzkumu **divočiny** házej na setkání na začátku **ranní** hlídky a na začátku **večerní** hlídky. Pokud má dojít k setkání, hodem k12 určí, v kolik hodin.

Náhodná setkání se určuje **hodem k6**. Když padne 1, dojde k **setkání**. Když padne 2, objeví se **předzvěst** (stopy nebo náznak setkání).

## Tabulký setkání

Na každou důležitou oblast si připrav tabulku k6 setkání, která odrážejí téma oblasti. U každého setkání vymysli, co budou tvorové při příchodu hráčských myší dělat.

- Položky 1-3 budou variace na nějaké běžné setkání.
- Položky 4-5 budou variace na nějaké neobvyklé setkání - něco trochu nečekaného.
- Položka 6 bude nebezpečné nebo divné setkání.

## Reakce

Když myši narazí na tvora, u kterého není jasné, jak bude na skupinu reagovat, můžeš určit jeho rozpoložení hodem na následující tabulku.

### 2k6 Reakce

2 **Agresivní:** Jak ho myši rozzlobily?

3-5 **Nepřátelská:** Jak se dá uchláčolit?

6-8 **Nejistá:** Jak si ho můžou naklonit?

9-11 **Povídavá:** Nemůže mít něco na obchod nebo výměnu?

12 **Náropomocná:** Jak může myším pomoci?

## Morálka

Kdykoli nějaký protivník, který s myšmi bojuje, splní některou z následujících podmínek, musí si hodit záchrannu na vůli. Když neuspěje, musí utéct nebo se vzdát.

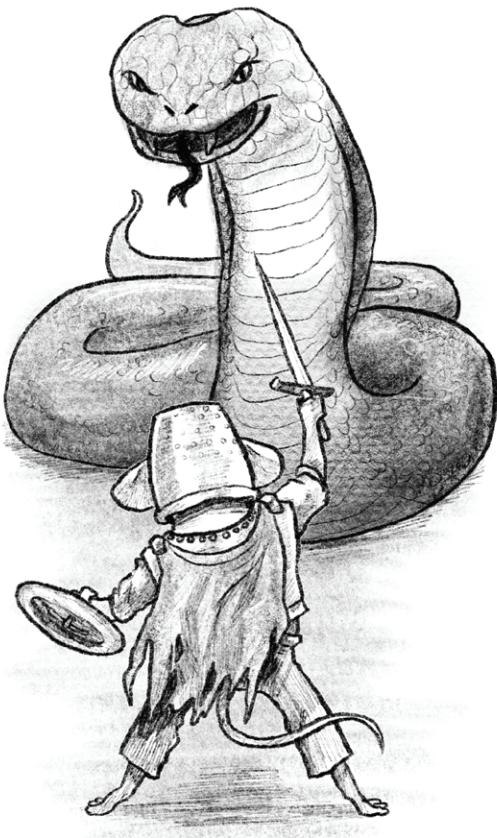
- Na začátku boje je viditelně v nevýhodě.
- Poprvé dostane kritické zranění.
- Uvidí, jak se jeho spojenec dal na útek nebo padl.

# 8. Tvorové

## Jazyky

Obecně platí, že čím jsou si dva různí tvorové podobnější, tím spíš si budou rozumět. Kouzelní nebo vysoce inteligentní tvorové můžou tahle pravidla porušovat.

- Jiné **myši**: Komunikace je snadná.
- Jiní **hlodavci**: Dá se s nimi mluvit a komunikovat, i když někdy je to těžké nebo se projevují rozdílné zvyky.
- Jiní **savci**: Když uspěješ v záchráně na vůli, je komunikace možná.
- Jiní tvorové: Přímá komunikace není možná.



## Seznam tvorů

Tyhle tvory můžeš zasadit do hry nebo se jimi inspirovat při vymýšlení nových protivníků pro své hráče.

Když je mezi statistikami tvora uvedené i kritické zranění, použij ho místo běžného účinku kritického zranění.

**Příklad:** Na myšího hrdinu Devětsila zaútočí pavouk a způsobí mu 4 zranění. Devětsil má 2 BO, takže zbývající 2 body zranění se mu odečtou od mrštnosti. Devětsil si musí hodit záchrannu na mrštnost, ale neuspěje a pavouk ho rychle zamotá do sítě a začne ho odnášet. Snad ho Devětsilovi přátelé doženou!

## Duch

9 BO, síla 5, mrštnost 10, vůle 10

**Útoky:** přízračná schopnost, mrazivý dotyk k8  
(zraňuje vůli)

**Kritické zranění:** ovládne zasaženého tvora

Zranitelný jen stříbrnými nebo kouzelnými zbraněmi

**Chce** osvobodit od bolesti, která ho poutá ke světu smrtelníků.

### Přízračné schopnosti

1. **Mihotání** - Vytvoří k3 iluzí sebe sama.
2. **Poltergeist** - Odhadí tvora nebo předmět na k6 x 15 cm.
3. **Uvěznění** - Na kolo vtáhne tvora do přízračné říše.
4. **Zhouba** - Dá tvorovi stav Vystrašení.
5. **Hniloba** - Zničí všechny zásoby, které u sebe tvor má.
6. **Nehmotný** - Zmizí do zdi nebo podlahy a vynoří se jinde.

## Had

12 BO, síla 12, mrštnost 10, vůle 10, zbroj 2

**Útoky:** kousnutí k8

**Kritické zranění:** spolknutí zaživa, v každém kole k4 zranění síly až do smrti nebo vysvobození

**Chce** nerušeně spát.

### Žuláští hadí

1. **Dřevěný** - Vyřezávaný klacek oživený kouzlem.
2. **Stínový** - Vždycky se plazí těsně za hranicí dohledu.
3. **Kostlivý** - Kostra hada vzkříšená z mrtvých.
4. **Úhoř** - Žije pod vodou. Vychovává ukradená hadí vejce.
5. **Svitkový** - Narodil se s kouzlem vepsaným do šupin.
6. **Drakohad** - Má křídýlka a plive plamínky.

## Kočka

### Měřítko tlupy

15 BO, síla 15, mrštnost 15, vůle 10, zbroj 1

Útoky: seknutí k6, kousnutí k8

**Chce**, aby se jí posluhovalo. Když jí myši slibí věrnost a přinesou dary, možná je nechá žít.

### Kočičí pánowé a paní

1. **Baltazar** - Rád se cpe vybranými pochoutkami.
2. **Melchior** - Zbožňuje zlato, šperky a bohatství.
3. **Šalamoun** - Hraje kruté hry se zajatci.
4. **Chammurapi** - Vládne přísně a neoblonmě.
5. **Nefertiti** - Miluje umění, poezii a krásné věci.
6. **Zenobie** - Buduje armádu, chce dobývat a vládnout.

## Kryska

3 BO, síla 12, mrštnost 8, vůle 8

Útoky: sekáček k6

**Chce** snadno zbohatnout, brát slabší m.

### Krysí gangy

1. **Tuhosi** - Líčí důmyslné zbastlené pasti.
2. **Vodní krysy** - Zkušení řekoplavci.
3. **Labáci** - Bizarní vzhled, kouzelné schopnosti.
4. **Plechovkáři** - Kyrysy a přílbice z plechovek, zbroj 1.
5. **Kryspáni** - Cylindry a zmuchlaná saka.
6. **Králové** - Ocásky spletené do gordického uzlu.

## Myš

3 BO, síla 9, mrštnost 9, vůle 9

Útoky: meč k6 nebo luk k6

**Chce** se cítit bezpečně.

### Konkurenční myši dobrodruži

1. **Bodlák** - Zneuctěný rytíř, pořád ještě pyšný.
2. **Konvalinka** - Vyšinutá čarodějka, hledá kouzla.
3. **Slaměna** - Chce si nakrást a koupit zpátky svoji farmu.
4. **Mandragora** - Šejdříčka. Vypadá neškodně.
5. **Plamenka** - Miluje ohni. Bez ohně se bojí.
6. **Leif** - Mohutný myšák vyhnáný z daleké země.

## Pavouk

6 BO, síla 8, mrštnost 15, vůle 10, zbroj 1

Útoky: jedovaté kousnutí k6 (zraňuje mrštnost místo síly)

Kritické zranění: odnese cíl v kokonu

**Chce** nakrmit mladé.

### Druhy pavouků

1. **Vdova** - Jasné červené značky, jedovaté kousnutí k10.
2. **Vlčí** - Chlupatý, loví ve smečkách o k6 pavoucích.
3. **Dlouhonohý** - Převážně mírumilovný, chodí po vodě.
4. **Architekt** - Tká matoucí tunely z pavučin.
5. **Mihotavý** - Za akci se teleportuje o k6 x 15 cm.
6. **Přizračný** - Dá se zranit jen stříbrnými nebo kouzelnými zbraněmi.



## Sova

15 BO, síla 15, mrštnost 15, vůle 15, zbroj 1

**Útoky:** kousnutí k10

Létá 3násobnou rychlostí, zná dvě kouzla

**Chce** sbírat vzácné vědomosti a kouzla.

### Soví čarodějové

- Bezalel** - Vyrábí mechanické služebníky.
- Morgana** - Spolučená s výlím královstvím.
- Prospero** - Vytváří služebníky kombinováním zvířat.
- Krahujka** - Umí se změnit v jakéhokoli jiného ptáka.
- Raištlin** - Poutá duchy do kouzel.
- Saxana** - Lidská čarodějnica uvězněná v těle sovy.

## Stonožka

8 BO, síla 10, mrštnost 12, vůle 8, zbroj 1

**Útoky:** jedovaté kousnutí k6 (zraňuje mrštnost, ne sílu)

**Kritické zranění:** jed se projeví, k12 zranění síly

**Chce** se potulovat a žrát.

### Ževlující stonožky

- Obří** - Velká jako had. 12 BO, síla 15, zbroj 2
- Vodní** - Stáhne oběť pod hladinu.
- Tygří** - Žluté a černé pruhy, kousnutí se zraněním k8.
- Žravá** - Neustálé hladová, nikdy nepřestává růst.
- Závodní** - Lahůdka, ale musíš ji chytit.
- Opeřená** - Dokáže plachtit na krátké vzdálenosti.



## Vila

6 BO, síla 10, mrštnost 15, vůle 15

**Útoky:** stříbrný rapír k8

Zná jedno kouzlo

**Chce** uskutečňovat podivné plány vliv královny.

### Vilí plány

- Unášet** myší děti a vychovávat je jako vlastní.
- Rozdávat dary**, které vyvolávají násilnou žárlivost.
- Hrát hudbu**, co kouzlem vábí myši do vlivů sluzeb.
- Kouzly se přestrojovat** za myši v nesnázích.
- Plísní zničit** zásoby v zimních zásobárnách.
- Obelstít** osadu v právních záležitostech.

## Urána

12 BO, síla 12, mrštnost 15, vůle 15, zbroj 1

**Útoky:** klovnutí k8

Létá 3násobnou rychlostí, zná dvě písň

**Chce** chránit tajná posvátná místa před těmi, kteří je ohrožují.

### Uraní písň

- Úsvitu** - Přivolá oslepující záblesk světla.
- Žalu** - Kdo jí uslyší: záchrana na vůli, jinak Vystrašení.
- Zraku** - Mnohозnáčně předpovídá budoucí událost.
- Větru** - Fučí. Záchrana na sílu, jinak tě srazí na zem.
- Minulosti** - Spatříš minulou věc související s dneškem.
- Pravdy** - Kdo jí slyší, nemůže během písňě lhát.

## Žába

6 BO, síla 12, mrštnost 15, vůle 8, zbroj 1

**Útoky:** kopí k10 nebo jazyk k6

**Kritické zranění:** uskočí pryč z dosahu

Když není překvapená, hráje vždy první; skáče 2násobnou rychlostí

**Chce** chrabře dokončit své poslání.

### Potulní žabí rytíři

- Gval** - Silný, laskavý a prostomyslný.
- Filip** - Zakletý člověk hledající lék.
- Lurf** - Nemístný smysl pro humor, popudlivost.
- Slup** - Chce za jakoukoliv cenu ulovit velkou šelmu.
- Uuu** - Zoufale prokazuje svou zdatnost v turnajích.
- Puk** - Hledá legendární Hrnek pravdy.

# 9. Nástroje pro hexcrawl

## Jak sestavit hexcrawl

### 1. Vyplň hexy

Začni s mapou 5 x 5 jednomílových hexů.

Doprostřed umístí spřátelenou **osadu** (str. 28).

Vyplň zbývající hexy. Můžeš si házet na tabulky **obsahu hexů** (str. 26) nebo je použít jako inspiraci. Ke každému hexu napiš jednořádkový popis.

### 2. Vymysli frakce (nepovinné)

**Frakce** (str. 30) jsou nejmocnější strany ve tvém hexcrawlu. Pomáhaj ti vymýšlet důsledky hráčských rozhodnutí a vykresluj dojem živoucího světa, který existuje i mimo dohled hráčů.

### 3. Rozpracuj dobrodružná místa

**Dobrodružná místa** (str. 34-41) jsou nebezpečná místa, kam se statečné myši vypravují hledat bohatství a kam se opatrnejší, usedlé nebo méně zoufalé myši neodváží ani páchnout.

Vyber ze své mapy 2-4 výrazné prvky a rozpracuj je do dobrodružných míst. Rozmísti je dál od sebe, ať mají hráči důvod cupit po mapě.

Každému místu vymysli **téma** a potom jedno z nich **podrobně připrav**. Můžeš hned rozpracovat i ta ostatní - anebo počkej, až hráči budou poblíž.

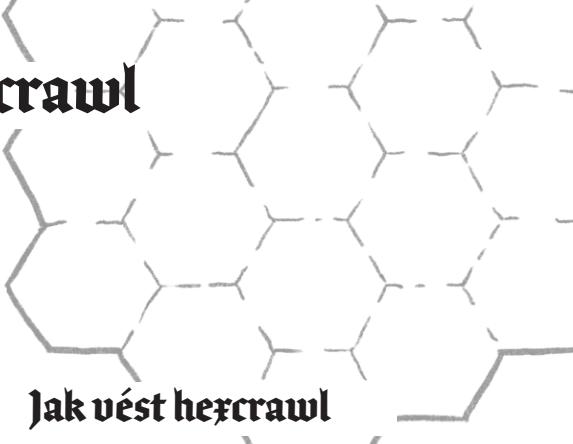
### 4. Nachystej žvěsti

Vytvoř tabulku **k6 žvěstí**. Až budou hráči prozkoumávat dobrodružná místa nebo odpočívat v osadách, dávej jim z téhle tabulky **informace** o jiných místech nebo frakcích v hexcrawlu.

- Položky 1-3 by měly být pravdivé.
- Položky 4-5 by měly být částečně pravdivé.
- Položka 6 by měla být nepravdivá.

### 5. Sestav tabulkou setkání

V závislosti na vybraných frakcích a dalších obyvatelích oblasti vytvoř tabulku **k6 setkání**. Říd se přítom strukturou popsanou na str. 21.



## Jak vést hexcrawl

### První sezení

Na prvním sezení vyber dobrodružné místo, které máš rozpracované, a začni hrát s myšmi rovnou u vchodu.

Dej hráčům důvod, proč by je dobrodružné místo mělo zajímat. Se zaháčkováním ti pomůžou minulosti hráčských myší a téma dobrodružného místa. Jestli tě nic nenapadá, zkus následující tabulku.

#### k6 Háček počátečního dobrodružného místa

- |   |                                                 |
|---|-------------------------------------------------|
| 1 | Hledání ztraceného člena rodiny                 |
| 2 | Vyšetřování na příkaz myšího šlechtice          |
| 3 | Myší čaroděj potřebuje příasadu do kouzla       |
| 4 | Místo je doupětem tvora, který trápí myší osadu |
| 5 | Vede sem zděděná mapa k pokladu                 |
| 6 | Myši hledají útočiště před hroznou bouřkou      |

### Prozkoumávání mapy

Až hráči s průzkumem dobrodružného místa skončí nebo se budou potřebovat vrátit do osady pro zásoby, ukaž jim **prázdnou verzi** svojí mapy.

Vyznač na ní **spřátelenou osadu i dobrodružné místo** a taky pár dalších dobře známých míst.

Nechej hráče pohybovat se po mapě, jak se jim zlíbí. Jak se bude skupina myší posouvat z hexu na hex, měla by automaticky potkávat výrazné prvky, které v nich máš přichystané - aspoň pokud jsou vidět na první pohled.

### Rozšířování mapy

Jak budou hráči odkrývat nové linky a svět se kolem nich začne proměnovat, vytvářej další dobrodružná místa a postupně mapu rozšiřuj.

# Obsah hexů

Pro každý hex na mapě hod', vyber nebo vymysli:

- Typ hexu
- Výrazný prvek (závisí na typu hexu)
- Nějaký zajímavý detail o výrazném prvku

Ke každému hexu napiš jednořádkový popis.

## Typ hexu

### k6 Typ

1-2	Otevřená krajina
3-4	Les
5	Řeka
6	Lidské město

## Výrazné prvky

k20	Otevřená krajina	Les	Řeka	Lidské město
1	Mraveniště	Opuštěná chýše	Zdymadlo	Opuštěné auto
2	Buk rozštípnutý bleskem	Slunečná mýtiny	Soutok	Balkón bytu
3	Strom bílý jako kost	Kaskáda vodopádů	Závoje vrbových větví	Ostružinové houští
4	Kostra krávy	Útes	Podemlet břeh	Rušná silnice
5	Květnatá louka	Studený, svěží pramen	Padlý strom přes řeku	Výpust okapu
6	Pšeničné pole	Hustý podrost	Vysoký vodopád	Naházený nábytek
7	Zarostlá mez	Obličej v prastarém dubu	Obří balvan	Skleník
8	Dutý pařez	Liščí nora	Obří betonová přehrada	Myší trosky
9	Obrovský placatý kámen	Háj kapradí	Izolovaný ostrov	Nově postavený dům
10	Rybniček zarostlý lekníny	Dutý pařez	Blátivá mělčina	Zarostlý záhonek
11	Kolosální padlý strom	Obrovská borovice	Skalnaté peřeje	Holubí hnizdo
12	Starý sukovičtivý dub	Lidská stezka	Řada uschlých stromů	Hromada odpadků
13	Starý statek	Lidská mýtiny	Bahnitá hráz	Kamenité říční koryto
14	Tichá prašná cesta	Klikatící se potůček	Nášlapné kameny	Nákupní vozík
15	Králičí nora	Zarostlé rozvaliny	Kamenný most	Zatuchlé jezírko
16	Vrabčí hnizdo	Kruh z kamenů	Kamenitá mělčina	Ocelový most
17	Borovicový hájek	Skalní výběžek	Ponořené odpadky	Kontejner plný odpadků
18	Strmý kopec	Propadlina	Potopená loďka	Pěšina lemovaná stromy
19	Kamenná zeď	Změť kořenů	Propletené kořeny	Podzemní parkoviště
20	Změť vystouplých kořenů	Strom provrtaný termity	Dřevěný most	Kůlna na dříví



## Detailly výražných prvků

### k6 k8 Detail

- 1 - **Myší osada...** (podrobnosti na str. 28)
- 2 1 Menší myší farma (Co se stalo s úrodou?)
- 2 Hrad myšího šlechtice (Před čím chrání?)
- 3 Vlídny myší zájezdní hostinec (Co je ve sklepě?)
- 4 Myší lovecký srub (Co zdejší myši loví?)
- 5 Hornická osada (Co vykopali?)
- 6 Bouda myšího poustevníka (Proč se straní společnosti?)
- 7 Přírodní jeskyně (Co v ní žije?)
- 8 Věž potulného rytíře (Co je jeho posláním?)
- 3 1 Hnízdo zpěvného ptáka (Jaké smutné příběhy pěje?)
- 2 Kmen obřích, mírumilovných zvířat (Čeho se bojí?)
- 3 Skryš krysích loupežníků (Koho okrádají?)
- 4 Věž vraních čarodějníc (Jaká kouzla krákají?)
- 5 Hmyzí hnízdo (Na co mají chuť?)
- 6 Doupě velké šelmy (Jaké poklady střeží?)
- 7 Žabí pevnost (Co se skrývá v kobkách?)
- 8 Věž myšího čaroděje (Jaké kouzlo má skoro připravené?)
- 4 1 Nebezpečný přírodní prvek (Jak se mu vyhnout?)
- 2 Osamělá svatyně (Kdo o ni pečeje? Koho uctívá?)
- 3 Sídlo myšího šlechtice (Proč je opuštěné?)
- 4 Opuštěná osada (Jaké po nich zůstaly stopy?)
- 5 Pobořená strážní věž (Před čím chránila?)
- 6 Přírodní prvek, klidný a bezpečný (Kdo se tu potkává?)
- 7 Přírodní prvek, nepatřičný (Jak se utvořil?)
- 8 Vachlatý most (Přes co se klene?)
- 5 1 Starý chrám netopýřího kultu (Co tu vytvořili?)
- 2 Víly kruh (O co se tu víly pokoušeji?)
- 3 Broučí hřbitov (Co duchové chtějí?)
- 4 Chýše myší čarodějnice (Co zrovna vaří?)
- 5 Malé, ale hluboké jezírko (Co leží na dně?)
- 6 Rostliny z jiného ročního období (Proč tu rostou?)
- 7 Hnízdo soví čarodějký (Po čem pátrá?)
- 8 Zvláštní magická anomálie (Proč se šíří?)
- 6 1 Zřícená vzducholod' liliputů (Jak se dá opravit?)
- 2 Hučící kámen (Co se stane, když se ho někdo dotkne?)
- 3 Naprosté mrtvo (Jaká katastrofa se tu odehrála?)
- 4 Pravidelně používáno lidmi (Co tu dělají?)
- 5 Poškozeno lidmi (Co provedli?)
- 6 Starodávné trosky zaniklé civilizace (Kdo je postavil?)
- 7 Loviště kočičího pána (Jaké trofeje tu zůstávají?)
- 8 Přestavěná lidská stavba (K čemu slouží ted?)



# Myší osady

## Podrobnosti o osadě

Jaké mají zdejší myši zvyklosti a zvláštnosti?

### k20 Obyvatelé

- Holí si v srsti složité vzory
- Intoxikovaní zvláštními rostlinami
- Zdráhají se jednat s cizími myšmi
- Zvědaví na novinky z dalekých krajů
- Věří, že česat si srst přináší smůlu
- Nosí krásně vyšíváné oblečení
- Vaří medovinu ochucenou vonnými bylinami
- Zakrývají si tváře dlouhými kápěmi
- Jsou chudí kvůli placení daní kočičímu pánovi
- Obřadně si zastříhují ocásy
- Stateční lovci velkých zvířat
- Všichni jsou potomci jedné matriarchy
- Pečou lahodné koláče z lesních plodů
- Utekli z laboratoře, o světě moc neví
- Tráví dny lenošením u potoka
- Dávný krevní spor s jinou osadou
- Pod dohledem cechu kopou velkolepé chodby
- Nosí velké klobouky s širokou krempou
- Jejich zákony a zvyky jsou pro cizince matoucí
- Jsou spřátelení s predátorem

Jaké prvky osadu odlišují? Velkoměsta mají dva.

### k20 Výrazný prvek

- Bludiště obranných chodeb plných pastí
- Mimořádně pohodlný a dobrě zařízený hostinec
- Svatyně vyřezaná z černého dřeva
- Meditační houbová zahrádka
- Kravská lebka sloužící jako cechovní síň
- Nepřehlédná změť těsně namačkaných chýší
- Úhledné řady zavěšených dřevěných domků
- Zdobená brána střežená sochami
- Tajný chrám netopýřího kultu
- Dráha na broučí závody
- Spižírna napěchovaná trvanlivými zásobami
- Skryté říční molo
- Pobořený mramorový palác myších prapředků
- Ukořistěný lidský stroj, funkční
- Osada se nachází za dřevěným mostem
- Znepokojivě vysoká pokroucená věž
- Krásná květinová zahrádka
- Hnízdo holubího jezdce
- Zarostlá socha prastarého hrdinu
- Točité schodiště vedoucí hluboko pod zem

## Velikost osady

Většina myších osad se skládá jen z několika málo rodin, žijících ve vykotlaném dubu nebo ve zdi staré stodoly.

Hod 2k6 a použij nižší hodnotu.

### k6 Velikost

- Farma/zámeček (1-3 rodiny)
- Křížovatka (3-5 rodin)
- Víska (50-150 myší)
- Vesnice (150-300 myší)
- Město (300-1000 myší)
- Velkoměsto (přes 1000+)

## Společenské zřízení

Většina osad platí daně místnímu myšímu šlechticovi, který osadu chrání. Svobodné osady mají vlastní stráž.

Hod k6 + velikost osady (1 u farmy, 6 u velkoměsta).

### k6+ Velikost

- 3 Vedená vesnickými stařešinami
- 5 Spravovaná rytířem nebo nižším šlechticem
- 7 Organizovaná cechovním výborem
- 9 Svobodná osada pod správou rady měšťanů
- 11 Domov významnějšího šlechtice
- 12 Hlavní sídlo šlechtické moci

S čím myši obchodují? U měst a velkoměst hoď dvakrát.

## k20 Živnost

- 1 Zemědělci pečující o tyčící se plodiny
- 2 Dřevorubci s pilami a potahy
- 3 Drsní a ošlehaný rybáři se sítěmi a vory
- 4 Tmavá a zatuchlá houbová farma
- 5 Na každém rovném povrchu se suší obilí
- 6 Aromatický sýr, několik let uleželý
- 7 Zahrádky vzácných bylin, střežené sušáky
- 8 Vcelí úly a včelaři v ochranných oděvech
- 9 Kupci a obchodníci, často shánějí stráže
- 10 Kameníci pracující v nedalekém lomu
- 11 Mlýn poháněný velkým vodním kolem
- 12 Hlubinný důl na železo, stříbro nebo cín
- 13 Chovají bource a tkají jemné hedvábí
- 14 Zkušení průzkumníci jeskyní a chodeb
- 15 Keramika s pestrobarevnými glazurami
- 16 Přádelna vlny ověšená jasnými látkami
- 17 Vynikající škola s neukázněnými žáky
- 18 Rušná, dobře zásobená tržnice
- 19 Páchnoucí hora odpadků, pečlivě přebírána
- 20 Krásně vyřezávaný nábytek z leštěného dřeva

Co se děje při příchodu hráčských myší?

## k20 Událost

- 1 Katastrofa, všichni se balí a odcházejí
- 2 Svatba, ulice vyzdobené květinami
- 3 Příprava na velkou sezónní hostinu
- 4 Udeřila nemoc
- 5 Hmyz spořádal obsah spižíren
- 6 Koná se trh, do osady se sjíždějí kupci
- 7 Myši si jdou po krku
- 8 Formuje se tlupa na boj s velkým zvířetem
- 9 Několik myší se ztratilo
- 10 Myši šlechtic vznesl svévolný požadavek
- 11 Dorazila potulná divadelní kumpanie
- 12 Pohřeb, ulice plné kouře
- 13 Podvodník spřádá vyšinuté plány
- 14 Domácí brouk se pomátl a napadá myši
- 15 Vílí velvyslanec s nemožným požadavkem
- 16 V okolí se šíří zvláštní, rychle rostoucí rostlina
- 17 Někdo ukradl drahocenné dědictví
- 18 Kočičí pán si žádá nehoráznu dan
- 19 Mladé myši slaví svátek dospělosti
- 20 Na želvím hřbetě přijela čarodějova věž

## Semínka názvů osad

Dvakrát hoď k12.

Dostaneš začátek a konec. Mixuj je, než to bude znít fajn.

Začátek A	Začátek B	Konec A	Konec B
1. Dub	1. Bláto	1. -ov	1. Luh
2. Bob	2. Sova	2. -ovec	2. Háj
3. Vrba	3. Liška	3. -ová	3. Věž
4. Pařez	4. Žalud	4. -ice	4. Újezd
5. Smrk	5. Měď	5. -iny	5. Most
6. Měsíc	6. Lup	6. -ín	6. Brod
7. Zelená	7. Sýr	7. -ec	7. Voda
8. Černá	8. Mokro	8. -ník	8. Hora
9. Kámen	9. Růže	9. -any	9. Nora
10. Vysoký	10. Cín	10. -ves	10. Lhota
11. Buk	11. Dobro	11. Hradec	11. Hrob
12. Jablko	12. Kmen	12. Městec	12. Ždár

## Hospody a hostince

Vísky a větší osady zřizují přívětivé hostince pro místní i pocestné. Hostinec se jmenuje ...

1. část	2. část	Specialita
1. Bílý	1. Brouk	1. Pečená kořeněná mrkev
2. Zelený	2. Liška	2. Žížalí vývar
3. Černý	3. Špalek	3. Ostružinový koláč
4. Červený	4. Semínko	4. Uleželý aromatický sýr
5. Stříbrný	5. Krysa	5. Ječmenná kaše
6. Křivý	6. Sýr	6. Tlusty rybí řízek
7. Přátelský	7. Orel	7. Pečené jablko
8. Schovaný	8. Červ	8. Smažené hmyzí nožičky
9. Lstivý	9. Včela	9. Čerstvý máslový chléb
10. Skleněný	10. Lucerna	10. Ukořistěné sladkosti
11. Trnitý	11. Růže	11. Semínka pražená v medu
12. Rozbitý	12. Rytíř	12. Houbový guláš

# Frakce

Frakce jsou **početné síly** mimo kontrolu hráčských myší. Pomáhají utvářet dojem **živého světa**.

Vyber nebo vytvoř 3-4 frakce, které budou ve tvém hexcrawlu plnit roli hlavních mocností.

## Používání frakcí

Frakce mají cíle, o které usilují, a zdroje, kterými si na cestě k cíli pomáhají. Cíle by měly být provázané s jinými frakcemi nebo by frakce měly soupeřit o stejně zdroje.

**Zdroje** odrážejí moc a vliv frakce v herním světě.

Splnění každého **cíle** vyžaduje zaškrtnutí 2-5 políček pokroku (např. ○○). Záleží na jeho složitosti.

Frakce, které mají aspoň tři zdroje, dokážou utvořit tlupu.

## Plnění cílů

Mezi sezeními bude každá frakce pracovat na svém aktuálním cíli.

**Hod k6** a potom hodnotu uprav:

Za každý **relevantní zdroj**, který frakce má, **přičti k výsledku 1**.

Pokud jde cíl proti konkurenční frakci, **odečti od výsledku 1** za každý **relevantní zdroj** konkurenční frakce.

- Pokud je konečný výsledek **4-5**, zaškrtni **1 políčko pokroku** k cíli.
- Pokud je **6+**, zaškrtni **2 políčka**.

Když frakce **cíl dokončí**, přidej jí **nový zdroj**, který bude značit její zvýšenou moc a vliv.

Pokud cíl nějak snižuje moc a vliv jiné frakce, odeber téhle frakci některý ze zdrojů nebo ho změň.

Jak budou frakce uskutečňovat svoje cíle, průběžně aktualizuj **mapu**, aby odrážela jejich proměňující se moc. Zmínky o aktuálních cílech frakcí přidávej do **tabulky zvěstí**.

## Žásahy hráčů

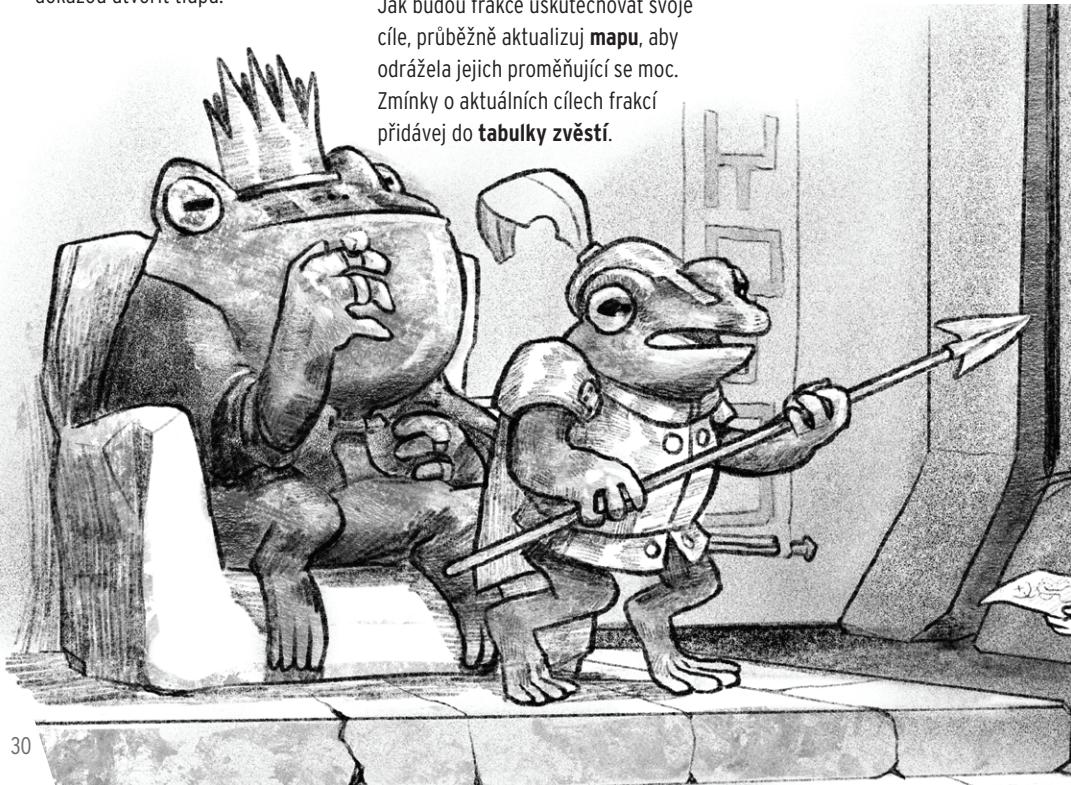
Jak se budou hráči s frakcemi potkat, odhaluj jim **náznaky** toho, o jaké **cíle** frakce zrovna usilují.

Hráči by měli mít příležitost s frakcemi nějak interagovat, třeba jim hatit plány nebo jim naopak pomáhat.

Frakce se můžou pokusit naverbovat hráče na pomoc, zatímco hráči můžou bránit cílům frakcí.

Když hráči úspěšně **pomůžou** nějakému cíli nebo ho naopak **zbrzdí**, zaškrtni nebo vymaž **1-3 políčka pokroku** podle toho, jak velký má zásah hráčů vliv.

Když hráči na frakci přímo zaútočí a výrazně omezí její sílu, možná budeš muset odebrat nebo změnit některé její zdroje.



## I. Kočičí pán

### Ždroje

- Hrůzostrašnost
- Najatí žoldáci a loupežníci
- Nehorázné bohatství

### Cíle

- Vymáhat z osad úplatky
- Unášet myši jako služebníky
- Podmanit si osadu

## 4. Krysí loupežníci

### Ždroje

- Hulvátský gang
- Tajná skrýš

### Cíle

- Ovládnout obchodní trasu
- Vytvořit systém výpalného
- Dobýt tvrz

## 2. Myší šlechtic

### Ždroje

- Ctižádostiví rytíři
- Záludní právníci
- Napěchovaná skladistička

### Cíle

- Vybírat daně
- Získat nová pozemková práva
- Založit novou osadu

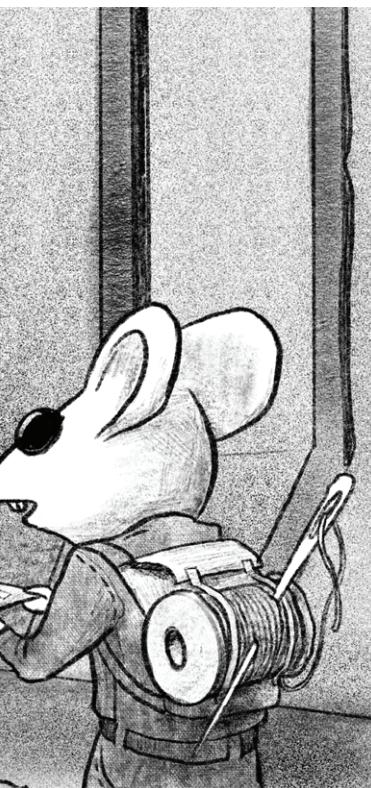
## 3. Čech tunelářů

### Ždroje

- Gangy zocelených dělníků
- Solidarita s myším dělnictvem

### Cíle

- Zastrašit výběrčího daní
- Zničit sídlo myšeho šlechtice
- Založit svobodnou obec



## 5. Vílí královna

### Ždroje

- Skryté cesty a průchody
- Služebníci schopní měnit podobu
- Neomezeně iluzivního stříbra

### Cíle

- Unášet myšičky
- Právnický myši obelstít
- Odvést osadu do vílí říše

## 6. Soví čarodějka

### Ždroje

- Mocná magie
- Rychlosť a zběsilost
- Kouzelní služebníci

### Cíle

- Vyhnat vrány z věštecké věže
- Najít ohnisko siločar
- Čerpat moc z ohniska

## 7. Snůška hadů

### Ždroje

- Tiší a plíživí sérioví vrazi
- Děsivá poznávací znamení

### Cíle

- Zavraždit stařešinu osady
- Zavraždit myšeho šlechtice
- Zavraždit královnu

## 8. Kultisti

### Ždroje

- Nepochopené mystické síly
- Nenápadní nastrčení zvědi

### Cíle

- Verbovat zranitelné myši
- Ukrást mocný artefakt
- Přivolat prastarého boha

## 9. Žabí princ

### Ždroje

- Udatní rytíři
- Skrytá pevnost

### Cíle

- Určit na turnaji šampiona
- Unést myšeho dějepisce
- Nalézt Hrnek pravdy

## 10. Vraní čarodějnici

### Ždroje

- Světaznalé vraní babizny
- Kouzelné krákavé písňě
- Věštecká věž týící se k výšinám

### Cíle

- Unést myšeho rolníka
- Zajmout ducha počasí
- Sestavit stroj na počasí

# Hrabství Ek



## Setkání

### k6 Setkání

- 1 k6 Tuhošů, vyhlížejí kořist
- 2 k6 Tuhošů, vlečou pytél kradeného zboží
- 3 2k6 Tuhošů, vedou k6 myší svázaných k sobě
- 4 Hoď na tabulku semínek dobrodružství
- 5 k6 cukrových kultistů na podloudné výpravě
- 6 Kočičí pán Baltazar na louv

## Žvěsti

### k6 Žvěst

- 1 Baltazar unáší myši, aby mu chystaly jídlo
- 2 Na sever od Doubí leží dost pokácených stromů
- 3 Hrabě z Eku onemocněl a nemá nástupce
- 4 Vlk sežral všechny myši z Černého Kamene
- 5 V lese východně od Doubí stojí vílí hrad
- 6 Cukrový kult zná tajemství věčného života

## 1. Doubí

Město 350 myší zbudované mezi třemi starými duby pospojovanými několika mosty. Obyvatelé nosí krásně vyšíváne oblečení. Je tu hnizdo holubho jezdce.

## 2. Mravenčí království

Tři mravenčí království proti sobě vedou nekonečnou válku. Dobře platí za zoldáky a vrahů.

## 3. Paseka

Hromady pilin a pokácené stromy. Přes den je ze sousedních hexů slyšet řev strojů.

## 4. Gormengastův pelech

Prastarý nevlídný vlk. Chytré myši se tomuhle místu vyhýbají.

## 5. Strašidelní buk

Průsvitné listy, kůra bílá jako kost. V kořenech je broucí hřbitov.

## 6. Makovicový dům

Myší zájezdní hostinec. Ve sklepě mají tajnou skrýš pašeráci zvaní Říční krysy.

## 7. Rybářské mísťečko

Šance 3 ze 6, že tu budou lidé. Řeka se tu dá přejít po kamenech.

## Baltažar (kočičí pán)

### Zdroje

- Hruzostraňost
- Najatí žoldáci a loupežníci
- Nehorázné bohatství

### Cíle

- ○ ○ Vymáhat z osad úplatky
- ████ Unášet myší služebníky
- ○ ○ ○ Podmanit si osadu

## 8. Baltazarova brána

Brána do Baltazarova baronství. Myši, které jí projdou, už většinou nikdo nikdy nespätrí.

## 9. Kůlna na dříví

Slouží jako skrýš gangu Tuhošů, kteří unesli myši z Párezinek. Plánují myši nabídnotu jako dar Baltazarovi, aby si z nich udělal osobní výrobce sýra.

## 10. Opouštěná chata

Prokletá slunečnice přitahuje k opuštěné chatě včely a kultisty. Víc se dočteš v popisu dobrodružného místa Med v trámoví.

## 11. Jeskyně za vodopádem

Tajný vstup do výši říše skrytý za vodopádem.

## 12. Černý Kámen

Opouštěná osada. Její myši obyvatelé zmutovali do hmyzích hybridů. Černý obelisk, který je proměnil, tu stojí dodnes.

## 13. Mostek

Víška 75 myší, zbudovaná v kládě přes řeku. Mají houbovou farmu. Pod kládou je skrytá pramice.

## Tuhoši (krysí gang)

### Zdroje

- Hulvátský gang
- Tajná skrýš v kůlně na dříví

### Cíle

- ████ Udobřit si kočičího pána
- ○ ○ Vytvořit systém výpalného
- ○ ○ Dobýt tvrz

## 14. Magnoliová věž

Věž myší čarodějky vytesaná do bleskem rozpolceného buku. Čarodějka dokončuje mocné kouzlo a chybí jí už jenom kočičí dráp.

## 15. Pařezinky

Víška 50 myší vyhlášená znamenitým sýrem. Sýrárnou hlídá velký had. Všechny myši unesl krysí gang Tuhošů.

► Tady hráči začínají.

## 16. Menhiřín

Starodávný hrad vytesaný do velkého balvanu na větrem bičované louce. Vládne mu Blín, pán tohoto kouta hrabství Ek.

## 17. Houbová grotta

Vlhké jeskyně porostlé houbami. Prozkoumávají je konkurenční dobrodruzi, kteří tu hledají hrob pradávné královny.

## 18. Obří silnice

Vede do Velkého Města. Šance 2 ze 6, že tu budou lidé.

## 19. Skrýš pod mostem

Skrýš pašeráckého gangu Říčních krys. Přepraví kamkoli po řece kokoholi a cokoli... ale za něco.

## Lord Blín (myší šlechtic)

### Zdroje

- Zlenivělý rytíř
- Menhiřín

### Cíle

- ○ Vybírat daně
- ○ ○ Získat nová pozemková práva
- ○ ○ ○ Nahradit hraběte z Eku

# IO. Nástroje pro dobrodružná místa

Dobrodružná místa jsou nebezpečná zákoutí, kam se odváží vkročit jen nejstatečnější myši. Odehrává se na nich většina dobrodružství v Mausritteru.

Vytvoření dobrého dobrodružného místa je spíš umění než věda. Do začátku ti ale pomůže tenhle postup.

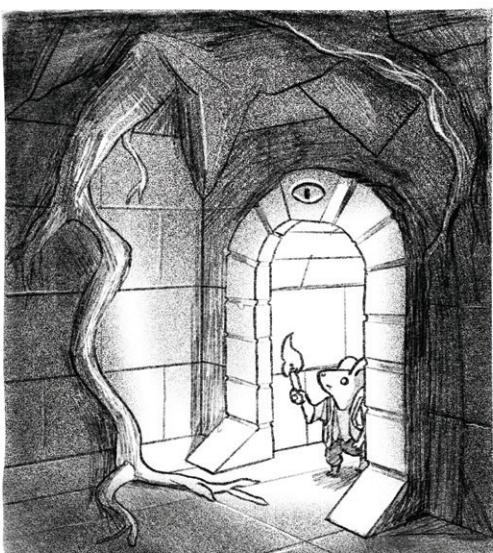
## 1. Vymysli téma

Téma dobrodružného místa je celková myšlenka, kterou se při tvorbě budeš řídit. Uvažuj o něm jako o titulní stránce a jednovětném popisu, od kterých se budou odvíjet další rozhodnutí.

## 2. Vyber frakce a cíle

Dobré dobrodružné místo obývají aspoň dvě frakce tvorů. Nemusejí to nutně být stejné frakce, které působí v měřítku celého hexcrawlu, i když i na ty je dobré se při tvorbě ohlížet. Frakce by na dobrodružném místě měly usilovat o cíle, které jsou ve vzájemném protikladu. A zároveň platí, že ne všechni tvorové vyskytující se na dobrodružném místě by měli patřit do frakce.

Jedna z frakcí může vyplynout už z toho, jakí ti při hrubém nahazování dobrodružného místa padnou obyvatelé. Druhá frakce může místo bránit před tou první nebo s ní souperit o podobný cíl.



## 3. Nakresli mapku

Nakresli nebo najdi mapku místa a rozděl ji na „místnosti“. Může jít o opravdové místnosti, ale i o smysluplné předěly v nějakém větším prostoru.

Mapa nemusí být pěkná, podrobná ani nemusí používat přesné měřítko. Klidně místnosti nakresli jako políčka pospojovaná čarami.

Při chystání mapy měj na paměti pář principů:

- **Víc různých cest** dává hráčům možnost rozhodovat se, jak chtějí prostor prozkoumávat. Vytvářej smyčky a spojnice s jinými cestami.
- **Různorodé cesty** pomáhají odlišit různé oblasti. Schodiště, mosty, útesy - ty všechny zpestřují plynutí mapy a vnášejí do průzkumu rozmanitost. A tajné chodby odměňují pozorné hráče.
- **Víc vchodů** (klidně skrytých) dává příležitost přistoupit k problémům z jiného směru.
- **Minulost a projevy chátrání** mají na prostor dramatický dopad. Zapojuj do popisu změny provedené předchozími obyvateli.

## 4. Vyplň místnosti

Pro každou místnost dobrodružného místa nahod' nebo vyber její typ a obsah (str. 36). Dobré dobrodružné místo předkládá rozmanité výzvy v různorodých místnostech. U některých místností bude obsah jasný a stačí se nechat vést tím, co ti případá správně. U jiných možná budeš potřebovat náhodnou inspiraci.

## 5. Sestav tabulkou setkání

V závislosti na vybraných frakcích a vyplňených místnostech sestav pro dobrodružné místo tabulku k 6 setkání.

Setkání můžou být nebezpečná, ale nemusejí být k hráčským myším nutně nepřátelská. U každé položky uved', co dotyčný tvor dělá, když ho myši potkají.

- Položky 1-3 budou variace na nějaké běžné setkání.
- Položky 4-5 budou variace na nějaké neobvyklé setkání - něco trochu nečekaného.
- Položka 6 bude zvláštní nebo nebezpečné setkání.

# Téma dobrodružného místa

## Minulost

### k20 Budova

- 1 Starodávný chrám netopýřího kultu
- 2 Dávno opuštěná strážní věž
- 3 Letohrádek myšího šlechtice
- 4 Skrytá zásobárna na zimu
- 5 Pohřebiště myších předků
- 6 Nora vyhrabaná králíky nebo liškami
- 7 Lidský dům nebo jiná budova
- 8 Stoka nebo odtokové potrubí
- 9 Klaustrofobní mravenčí chodbičky
- 10 Ohromný strom vyhlodaný myšmi
- 11 Čarodějova věž
- 12 Mlýn patřící k osadě
- 13 Hnízdo krysího krále
- 14 Kostra obrovského zvířete
- 15 Akademie čarodějníc
- 16 Brána do vílí říše
- 17 Hluboký důl
- 18 Skryš loupežníků
- 19 Přírodní jeskyně
- 20 Myší osada

### k12 Projevy chátrání

- 1 Zatopení
- 2 Magická nehoda
- 3 Stáří a hniloba
- 4 Poničení lidmi
- 5 Všudypřítomné plísň
- 6 Prolínání mezi říšemi existence
- 7 Útok obrovského zvířete
- 8 Katastrofální bouřka
- 9 Strašící duchové
- 10 Nevysvětlené opuštění
- 11 Vnitřní rozbroje
- 12 Nákaza



## Obyvatelé

### k10 Bytosti...

- 1 Myši, pobláznené nebo zoufalé
- 2 Myši, magicky pozměněné
- 3 Krysí loupežníci
- 4 Bytosti ze vzdálené země
- 5 Původní obyvatelé, podivně pokřivení
- 6 Přízrační duchové
- 7 Vílí předvoj
- 8 Nevrlý had
- 9 Zamořeno hmyzem
- 10 Kočičí pán a jeho služebníci

### k8 ...tu hledají nebo chrání

- 1 Bezpečný úkryt nebo místo k životu
- 2 Zásobu vybrané potravy
- 3 Ztracené přátele nebo příbuzné
- 4 Staré drahocenné dílo
- 5 Poslední zbytky ve vybrakované ruině
- 6 Vzácné alchymistické houby
- 7 Zvláštní a mocné kouzlo
- 8 Ohromné množství dřobků

## Tajemství

### k6 Tajemství

- 1 Obelisk hučící mystickou energií
- 2 Zachované pravěké zvíře
- 3 Pozůstatky lidských experimentů
- 4 Zapomenutý hrob pradávné královny
- 5 Cesta do cév země
- 6 Portál do vlivho království

# Náhodné vyplňování místnosti

Když budeš chtít náhodně určit obsah místnosti na dobrodružném místě, hod třikrát k6. První hod určí typ místnosti, druhý rozhodne, jestli v ní bude nějaký tvor, a třetí určí, jestli je tam k nalezení poklad.

Typ místnosti		Šance na tvora na k6						Šance na poklad na k6					
k6	Typ	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
1-2	<b>Prázdná</b>	X	X	X				X					
3	<b>Překážka</b>	X	X					X					
4	<b>Past</b>	X						X	X				
5	<b>Hlavolam</b>	X						X	X	X	X	X	
6	<b>Doupě</b>	X	X	X	X	X		X	X	X	X		

## Tvorové

Tvorové, kterými dobrodružné místo zabydlíš, by měli vycházet z přítomných frakcí. Neboj se ale zahrnout i pář odlišných tvorů. Pokud tvor není v doupěti, měl by mít nějaký důvod, proč se nachází zrovna v té místnosti, ve které se nachází.

## Poklady

Cenné poklady se málokdy válejí bez dozoru. Většinou jsou hlídané, skryté nebo ztracené. Mysli na to, odkud se vzaly a co je na místě zanechalo (případně komu budou chybět). Tabulky k tvorbě pokladů najdeš na str. 38.

## Prázdné místnosti

Prázdné místnosti dávají myším příležitost popadnout dech a připravit se na další výzvu.

## Překážky

Překážky jsou prvky, které myši musejí obejít nebo odstranit. Vycerpávají hráčům zdroje, dávají příležitost k využití zvláštního vybavení nebo vybízejí k dalšímu průzkumu.

## Pasti

Pasti by měly být zjevné a smrtící. Dobrá past předkládá hráčům očividné nebezpečí a vícero nepříliš očividných řešení. Zamysli se, za jakým účelem je tu past nastražená a jak ji jiní obyvatelé místa obcházejí. Pokud se ji hráči pokusí zneškodnit rizikantním způsobem, nech je hodit záchrana nebo si hoď na štěstí.

## Hlavolamy

Hlavolamy odměňují bystré uvažování. Dej hráčům něco, co můžou zkoumat a experimentovat s tím. Může to být třeba nebezpečné zařízení, které doveďe některá z hráčských myší využít k vlastnímu prospěchu.

## k20 Prvek v prázdné místnosti

- 1 Opuštěné hmyzí hnizdo
- 2 Trs hub
- 3 Zřícená stěna nebo strop
- 4 Vysušené broučí krunýře na stěnách
- 5 Nábytek vyrobený z odpadu
- 6 Obrovská nástěnná malba netopýřího obličeje
- 7 Změř stolů a židlí
- 8 Novinové výstřížky na stěnách
- 9 Všude roste mech
- 10 Freska na zdi, dávno zašlá
- 11 Plošiny zavěšené nad zběsilým potůčkem
- 12 Kořeny prorůstající stěnami, podlahou nebo stropem
- 13 Hromada hnijících žaludů
- 14 Rozsypáne zvířecí zuby
- 15 Prapory ze třpytivých obalů od bonbonů
- 16 Průchod hadí lebkou
- 17 Neustálé kapání vody ze stropu
- 18 Přísná socha dávno zemřelé myši
- 19 Nerovná podlaha plná hlubokých trhlin
- 20 Oltář z bílého křemene

# **Typy místnosti**

Obsah místnosti určí hodem nebo výběrem podle těchhle tabulek. Nebo si něco vymysli.

## **k8 Překážka**

- 1 Zamčené dveře. Klíč se nachází v jiné místnosti. Vražení dveří nějakou dobu potrvá a ztropí randál.
- 2 Strmé lezení. Bez zvláštní výbavy riskují myši vyčerpání nebo pád.
- 3 Východ z místnosti je uprostřed stropu, 15 cm daleko ode všech stěn.
- 4 Nepříjemně pištící zařízení. Dává stav Vystrašení za každou směnu strávenou tady nebo v přilehlých místnostech.
- 5 Zřícená část chodby. Zůstala mezera tak úzká, že se jí nedá prolézt.
- 6 Chodba úplně zaplavená vodou.
- 7 Cesta pokračuje širokou a hlubokou kaluží bláta. Dává jeden stav Vyčerpání za každých 15 cm cesty.
- 8 Dlouhá, hladká a prudce stoupající kovová nebo umělohmotná trubka.

## **k8 Past**

- 1 Velké kamenné dveře nedoléhající k futrům. Když někdo sáhne na kliku, zařízení za dveřmi je povalí dopředu.
- 2 Dlouhá chodba zaplavená vodou, kterou elektrifikuje velká baterie ve výklenku.
- 3 Temná chodba naplněná výbušným plyнем. Páchne jako zkažená vejce. Při zapálení způsobí k20 zranění.
- 4 Dvě tenké nitě natažené přes smrtící propast. Přelezení je bezpečné, když myši lezou pomalu a po jedné.
- 5 Další cestě brání jáma. Na jejím dně spí had.
- 6 Dveře se třemi klikami ve tvaru hub, jedna je bezpečná, zbylé dvě otrávené. Způsobují k12 magického zranění.
- 7 Kruh čarowných hub, uprostřed je mladá myš. Kdokoli je v kruhu, zoufale se snaží dostat dovnitř i ostatní.
- 8 Podlaha potřená mazlavým lepidlem. Uvolnění chodidla vyžaduje záchrannu na sílu.

## **k6 Hlavolam**

- 1 Místnost s podlahou z elektrifikovaných měděných desek. Uprostřed je drahocenný poklad.
- 2 Tři dětské lahvičky s barevnými tekutinami. Samostatně neškodné, ale po smíchání mocné nebo nebezpečné.
- 3 Krystal a v něm zapuštěný kouzelný meč. Krystal je extrémně tvrdý, ale rozpustí ho žaludeční kyselina.
- 4 Poklad na dně hluboké studny.
- 5 Velká hladká ocelová mísa, dnem vzhůru. Zevnitř je ke dnu izolepou přilepený poklad.
- 6 Nalíčená pastička na myši. Páka je přidělaná ke kamenu ve zdi, a když se spustí, strhne zeď a zavalí chodbu.

## **k6 Doupe**

- 1 Dočasný tábor
- 2 Nedávno zabrané jinému tvorovi
- 3 Vybudované myšmi jako obydlí pro tvora
- 4 Tvor chrání mladé
- 5 Trvalý domov, nově zabydlený
- 6 Trvalý domov, pohodlně zařízený

# Poklady

Při umisťování pokladu si hoď, co obsahuje.

Hoď dvakrát k20 na tabulku **Poklad** a navíc další k20 za každou z otázek, na kterou odpovídá „ano“.

- Je v **bývalé** myší **osadě**, na **hradě** nebo v jeskyni?
- Je ve **vysoko magické** oblasti?
- Brání ho **velké zvíře** nebo **záludná past**?
- Překonalý myši **velké nesnáze**, než ho našly?

## Tabulky pokladů

k20	Poklad
1	Kouzelný meč
2	Náhodné kouzlo
3	Hoď na <b>drobnost</b>
4	Hoď na <b>cenný poklad</b>
5	Hoď na <b>neobvyklý poklad</b>
6-8	Hoď na <b>objemný poklad</b>
9-10	Hoď na <b>užitečný poklad</b>
11	Bedna s <b>k6 x 100 döbků</b>
12-14	Pytel s <b>k6 x 50 döbků</b>
15-17	Peněženka s <b>k6 x 10 döbků</b>
18-20	Volně rozsypaných <b>k6 x 5 döbků</b>

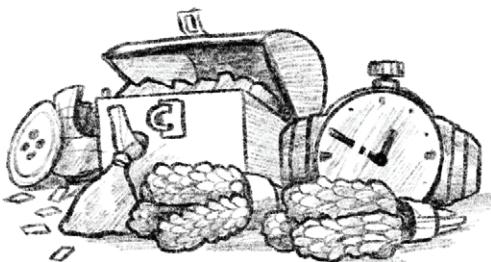
k6	Cenný poklad
1	Kolo velmi uznávaného sýra (100 d)
2	Stříbrný řetízek (2 políčka, 500 d)
3	Přívěsek s polodrahokamem (400 d)
4	Zlatý prsten (500 d)
5	Broušený diamant (1 000 d)
6	Perlsový náhrdelník (2 políčka, 1 500 d)

k6	Objemný poklad
1	Nadměrná stříbrná lžíce (2 políčka, 300 d)
2	Slonovinový hřeben (4 políčka, 400 d)
3	Obří lahev kvalitní brandy (4 políčka, 500 d)
4	Starodávná myší socha (4 políčka, 500 d)
5	Starodávný myší trůn (6 políček, 1 000 d)
6	Obří zlaté hodinky (4 políčka, 1 000 d)

k6	Neobvyklý poklad
1	Svazek aromatických bylin (200 d' u lékárníka)
2	Pestrobarevné sušené huby (200 d' u čarodějnici)
3	Strašidelně světlíkující kámen (300 d' u čaroděje)
4	Dědictví se sentimentální hodnotou pro šlechtice
5	Dokumenty dávající držiteli nárok na pozemek
6	Mapa k pokladu

k6	Užitečný poklad
1	k6 balení zásob, dobře zachovalých
2	k6 svazků pochodní
3	Běžná zbraň
4	Běžná zbroj
5	Běžný nástroj
6	Ztracená myš ochotná pomoci

**Tip:** Všechny dílčí tabulky (kromě Kouzla a kouzelné meče) používají k6, takže si můžeš generování pokladů urychlit, když s každou k20 budeš házet rovnou i k6.



# Kouzelné meče

U kouzelných mečů se **zaškrťtává použití**, jenom když **padne 6**. Může je **opravit** jedině **velmi šikovný kovář** nebo nezvykle **praktický čaroděj**. Oba budou chtít zaplatit něčím důležitějším, než jsou dobky.

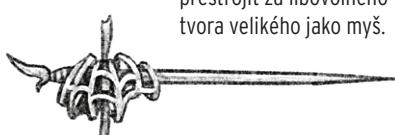
k6	<b>Typ zbraně</b>
1-4	<b>Střední</b> (k6 v jedné pacce, k8 v obou)
5	<b>Lehká</b> (k6 v jedné pacce, můžeš bojovat dvěma)
6	<b>Těžká</b> (k10 v obou packách)

## 1. Tepané železo



### Při nošení:

Záchrany před kritickými zraněními házíš s výhodou.



## 3. Režavý hřebík



### Kritické zranění:

Dává stav Vystrašení.



## 4. Hadí zub

**Kritické zranění:** Způsobuje navíc k6 zranění mrštnosti.



## 5. Šaule vojáčka ze stavebnice

**Při nošení:** Když vedeš tlupu, mají členové +1 ke zbroji.



## 6. Vodou ohlažené sklo

### Při nošení:

Pod vodou zadrží dech na jednu celou směnu.



## 7. Vlčí zub

### Kritické zranění:

Tvůj příští útok je zesílený.



## 8. Stříbrná jehla

**Kritické zranění:** U jednoho předmětu v inventáři (kromě kouzel) si vygumuj všechny tečky použití.



## 9. Trnity stonek růže

### Kritické zranění:

Odstraň si nějaký stav.



## 10. Vystrážený stín

### Při nošení:

Když se nehýbeš, nikdo tě nevidí.

# Prokleté meče

Kouzelné meče mají **šanci 1 ze 6**, že budou **prokleté**.

Prokleté meče se **připoutají** k myši, která **je vezme jako první**, a **nedají se odložit** z inventáře.

Dokud kletba účinkuje, nemá meč **zádnou kladnou schopnost**. Jakmile kletbu **sejmeš**, meč své schopnosti **znovu získá**.

## k6 Kletba

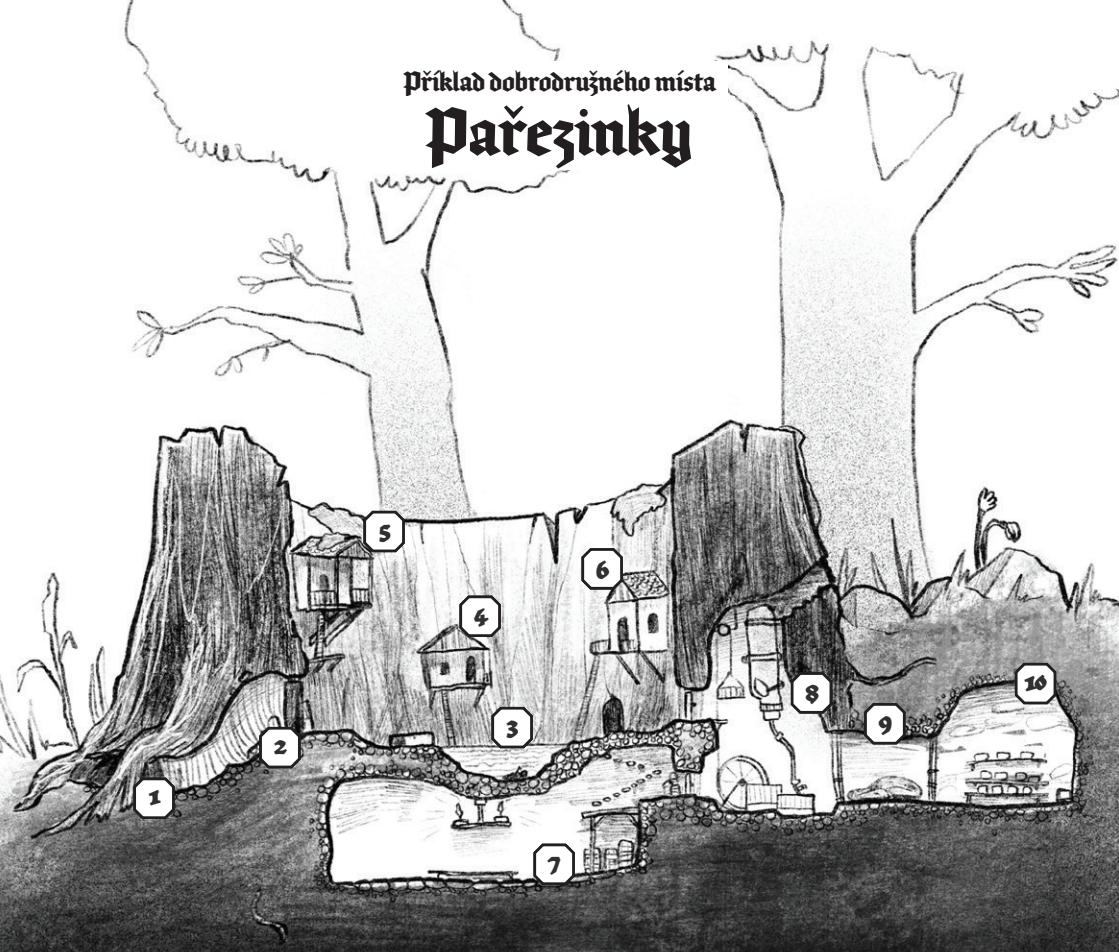
- Hody na kritické zranění házej s nevýhodou
- Když dostaneš stav Vyčerpání, vezmi si ještě jeden
- V ohrožení uspěj v záchraně na vůli, jinak zaútoč
- Úprava -1 ke všem hodům na reakci
- Když ti někdo zraní společníka, vezmi si stav Vystrašení
- U kouzel se tvé přítomnosti vždy zaškrťtává použití

## Co ji sejmě

- Nesobecké obětování se, když jde o život
- Na jedno roční období se vyměnit s chudým rolníkem
- Trvale se usmířit s nepřítelem na život a na smrt
- Vzdát se bez podvádění veškerého majetku
- Splnit přání umírající myši
- Zničit zdroj, ze kterého čerpá moc soví čarodějka

příklad dobrodružného místa

# Pařezinky



## Co se tu děje?

Myši z Doubí si dělají starosti o své přátele a příbuzné z Pařezinek, protože z vesnice nedozvídala pravidelná a jinak spolehlivá dodávka sýra na trh.

Hráči ještě netuší, že myši z Pařezinek byly uneseny krysím gangem Tuhosů, kteří je chtějí darovat kočičímu pánovi Baltazarovi. Krysy teď myši drží ve své tajné skrýši, dokud obchod nedohodnou.

Vyřeší hráči záhadu a zjistí, kam byly myši z vesnice odvedeny? Dokážou je zachránit včas?

To ukáže až hra.

## Setkání

### k6 Setkání

- 
- |   |                                  |
|---|----------------------------------|
| 1 | k3 Tuhosů, hledají lup           |
| 2 | k6 Tuhosů, nesou myš             |
| 3 | k6 Tuhosů, halasně slaví         |
| 4 | Pavouk, číhá na kořist           |
| 5 | k3 pavouků, pletou pavučiny      |
| 6 | Strážný had, vyplazil se z klece |

## 1. Ustupní chodba

Pod dvěma elegantně propletenými kořeny.

- Na **zablácené zemi** jsou koleje vozu a šlápoty.
- Hned ve vchodu je **pastička na myši** se symbolem krysí lebky. Její páka je **přidrátovaná k velkému balvanu** ve zdi (při spuštění k12 zranění). V pasti je nalícené **kolo sýra** (100 d).
- **Chodba:** k hlavní bráně.

## 2. Hlavní brána

Široký tunel z hliny a dřeva. V cestě brání kamenné dveře.

- U dveří leží dvě poničené strážné sochy.
- Dveře: masivní **slídová deska** se železnou klikou.
- Mají **vylomené panty**, z druhé strany jsou zatlučené dřevěnými kolíky. Za dveřmi je **pastička na myši**, naficičená tak, že při stisku klíky **povaší dveře dopředu** (k20 zranění, při záchraně na mrštnost polovina).
- **Průchod:** po otevření vede na nádvoří.

## 3. Nádvoří

Otevřené nádvoří okolo jezírka. Chladný stojatý vzduch.

- Šest **domků přilepených ke stěně**, povětšinou prázdných. Mezi zemí a plošinami vedou vzpěry a žebříky.
- Z chodby do velké síně doléhá falešné **troubení na flétnu** a **chichotání**.
- Prázdný **sokl** posypaný prachem a sutinami.
- Tmavé hluboké **jezírko**. Na dně pozlacená socha myšího hrdiny (4 polička, 600 d) a pytel döbků (140 d).
- **Otevřená chodba:** vede do velké síně.
- **Dveře:** do sýrárnny.
- **Žebříky:** k vyrabovanému, opuštěnému a zamořenému domu.

## 4. Vyrabovaný dům

Poničený. Převrácená postel, rozházené nádobí.

- Na podlaze k6 měděných **hrnců a pánví** (každý 10 d).
- Na zdi načmárané **graffiti:** „Dobре Tuhosj“.

## 5. Opuštěný dům

Prázdný. Nábytek vyskládaný u zdi.

- **Obraz** Pařezinek při **letním festivalu**, domy ověšené barevnými praporky. Na nádvoří ještě stojí **socha**.

## 6. Zamorený dům

Tma. Ve dveřích a oknech pavučiny.

- **Vesničani** Rokfór a Panýr zamotaní v pavučinách. *Utekli sem potom, co převrátily sochu do jezírka, aby ji Tuhosj neukradli.*
- Hnízdo brání dva **pavouci**.

## 7. Velká síň

Honorárná podzemní dvorana osvětlená svíčkami.

- 2k6 **Tuhosj**, pijí ukradenou medovinu, žerou sýr a vyluzují hrůzné zvuky z hadí flétny.
- **Hadí flétna** (*když na ni hraje někdo, kdo to umí, hypnotizuje hady*).
- Hod' 3x na uloupené **poklady** (str. 38).
- **Zamčené dveře:** za sudy, vedou do sýrárny.

## 8. Sýrárna

Pach zkyslého mléka, tmavé kádě napůl sraženého sýra.

- **Výtah** poháněný kolem dole na podlaze.
- Míchací **lopaty** (jako 15cm tyč) a **síťky na sýr** (jako síť).
- Za kádí se schovává vyděšený **sýrař Cihla**.
- **Železná mříž:** do hadí klece.
- **Výtah:** na nádvoří.
- **Zamčené dveře:** do velké síně.
- **Nákladní poklop:** ve střeše, zevnitř závora, vede ven.

## 9. Hadí klec

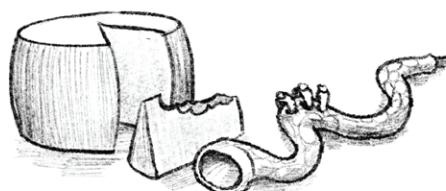
Zamčená klec mezi sýrárnou a zrárno.

- Vesnický **strážný had**, velmi hladový.
- **Železná mříž:** do zrárny.

## 10. Zrárna sýra

Tma, chladno a ticho. V regálech řádky zrajícího sýra.

- 8 kol **kvalitního sýra** (každý 100 d).
- Hod' 2x na **poklady** v truhle na konci jeskyně.
- **Tuhosj jménem Fíla** tu vyspává přežrání.



# II. Užitečné tabulky



## Nehráčské myši

k6	Společenské postavení	Platba za služby
1	<b>Chudas</b>	k6 d'
2	<b>Prostá myš</b>	k6 x 10 d'
3	<b>Prostá myš</b>	k6 x 10 d'
4	<b>Měštan</b>	k6 x 50 d'
5	<b>Člen cechu</b>	k4 x 100 d'
6	<b>Myší šlechtic</b>	k4 x 1 000 d'

k6	Rodné znamení	Povaha
1	<b>Hvězda</b>	Statečná/zbrklá
2	<b>Kolo</b>	Pracovitá/nenápaditá
3	<b>Žalud</b>	Zvědavá/paličatá
4	<b>Bouřka</b>	Štědrá/popudlivá
5	<b>Měsíc</b>	Moudrá/záhadná
6	<b>Matka</b>	Pečující/ustaraná

k20	Užhled	Žvláštnost	Po čem touží	Užtah
1	Zkroušený pohled	Neustále se upravuje	Svoboda	Rodič
2	Záplatované oblečení	Vyvádí kvůli počasí	Bezpečí	Sourozenec
3	Věnec ze sedmikrásek	Silně nabuzená	Útěk	Bratránek/sestřenka
4	Upatlané oblečení	Zcestovalá, světaznalá	Vzrušení	Vzdálený bratránek/sestřenka
5	Velký plandající klobouk	Prokletá čarodějem	Moc	Prarodič
6	Kapsy plné semínka	Snadno se vyleká	Smysl	Příbuzný, ale neví o tom
7	Hůlka z ohnuté větvíčky	Stydí se za dřívější zločiny	Zdraví	Manželé
8	Má rezavý špendlomeč	Velice soutěživá	Bohatství	Bývalí milenci
9	Dlouhá zacuchaná srst	Hýřivý opilec	Ochrana	Neopětovaná láska
10	Hodně, hodně stará	Extrémně zdvořilá	Láska	Kamarád z hospody
11	Zafačovaný ocásek	Bezelstně upřímná	Někoho chránit	Dlužník nebo věřitel
12	Ocásek omotaný pentlí	Mluví pomalu a rozvážně	Jídlo	Dlouhý a bouřlivý
13	Nemá ucho	Mluví rychle a zbrkle	Přátelství	Zapřísáhlí nepřátelé
14	Dlouhé fousky	Utajený služebník kočky	Odpočinek	Bratři nebo sestry z cechu
15	Třpytivé oči	Vychována krysami	Vědomosti	Přítel z dětství
16	Obrovský černý plášt	Vyhnanec z domova	Krutost	Jedna okradla druhou
17	Staré jizvy z boje	Spousta hmyzích mazlíčků	Krása	Spolupracovník
18	Velmi mladá	Nesnáší být venku	Pomsta	Vyrůstaly spolu
19	Oholená srst	Místní hrdina	Sloužit	Slouží stejněmu pánovi
20	Zaplétaná srst	Velice neklidné fousky	Zábava	Nikdy dřív se nepotkaly

# Semínka dobrodružství

Slouží jako inspirace při tvorbě dobrodružství. Hod' jednou a přečti celý řádek, nebo hoď na každý sloupec zvlášť.

k66	Tvor	Problém	Komplikace
11	Rybář	Obviněn ze zločinu	Může za to pomocník hráčské myši
12	Neukázněná rodina	Hledá nový domov	Potřebuje se dostat přes řeku
13	Čaroděj	Někdo ho pronásleduje	Protivníkem je vlastní stín
14	Honák švábů	Objevil podivný artefakt	Trpí výpadkem paměti
15	Rolník	Zjevil se mu znepokojivé znamení	Protivník je v přestrojení
16	Purkmyšstr	Chce nechat zavraždit soka	Věc se týká domova hráčské myši
21	Sběrač plodů	Chce najít ztracený poklad	Chrání ho zvláštní zvířata
22	Majitel obchodu	Zničený domov	Protivníkem je blízký přítel
23	Potulný kupec	Krádež nejcennějšího majetku	Skutečným protivníkem je on sám
24	Holubí jezdec	Byl unesen	Věc se týká přitele hráčské myši
25	Sládek	Byl vyhnán z osady	Narafičili ho na něj
26	Bylinkář	Hledá vzácný lék	Je to velmi naléhavé
31	Poslíček	Zabloudil	Má nesmírně důležité informace
32	Vandrák	Ukradli mu všechno jídlo	Protivník k tomu měl dobrý důvod
33	Pokusná myš	Je na útěku před lidmi	Sledují ho pomocí čipu
34	Horník v cínochém dole	Přepadli ho loupežníci	Protivník je strašně opilý
35	Pekař	Snědl otrávenou bobuli	Protivníkem je člen rodiny
36	Potulný rytíř	Pohřešovaný člen rodiny	Umírá
41	Výběrčí daní	Přišel o spoustu döbků	Je strašně opilý
42	Matriarcha	Byla obviněna z vraždy	Protivníkem je měňavec
43	Zlatokop	Zasekla se mu nákladní želva	Je mnohem bohatší, než se zdá
44	Šéf cechu tunelářů	Byl zavražděn	Týká se to protivníka hráčské myši
45	Myší šlechtic	Jeho domov čelí útoku	Protivníkovi jde o pomstu
46	Krysí loupežník	Chce okrást svého nepřítele	Na místě straší duch
51	Včelí královna	Cestuje do nového domova	Následovníci s tím nesouhlasí
52	Důstojník mravenčí armády	Jdou po něm nepřátelé	Je těžce zraněný
53	Soví čarodějka	Hledá vzácné kouzlo	Věc je skrytá hluboko v jeskyni
54	Kočičí pán	Chce se nechat bavit	Uvěznil hráčské myši
55	Káčátko	Ztratilo maminku	Potřebuje se dostat na ostrov
56	Obří mnichonožka	Chce si ustlat někde v teple	Potřebuje předmět od hráčské myši
61	Velvyslanec liliputů	Potřebuje k myší královně	Nerozumí místním zvykům
62	Uvězněný duch	Chce najít ztracenou lásku	Nemůže odejít z místa
63	Vílí zmocněnec	Chce unést myš	Cílem je hráčská myš
64	Hejno mušek	Chce okrást hráčskou myš	Protivník je mimořádně šikovný
65	Pavoucí babizna	Ztratila starodávný poklad	Snědla ho
66	Ptáčátko	Nemůže se dostat domů	Potřebuje vylézt na strom

# Roční období

**Nepříznivé podmínky:** Při cestování ve **zvýrazněném** počasí uspěj v záchrane na sílu, jinak dostaneš stav Vyčerpání.

## Jaro

### 2k6 Počasí

2 Přívalové deště

3-5 Mrholení

6-8 Zataženo

9-11 Jasno a slunečno

12 Jasno a teplo

### k6 Sezonní událost

1 Povodeň spláchla důležitý výrazný prvek

2 Ptačí matka chránící vajíčka

3 Kupcoví uvízla kárka v rozblácené kaluži

4 Migrující motýli lačníci po nektaru

5 Myši tkají květinové věnce v přípravě na...

6 Svatební slavnosti, veselé procesí

## Léto

### 2k6 Počasí

2 Bouřka

3-5 Úmorné vedro

6-8 Jasno a teplo

9-11 Příjemně slunečno

12 Krásně teplo

### k6 Sezonní událost

1 Kvůli vlně veder je cestování v příštím týdnu vyčerpávající

2 Ptáčátko vypadlo z hnizda

3 Příjemná, osvěžující sprška

4 Hejno kobylek zničilo osadě celou úrodu

5 Myši chystají důmyslné kostýmy v přípravě na...

6 Slavnosti letního slunovratu, zběsilé tanec

## Podzim

### 2k6 Počasí

2 Silný vítr

3-5 Slepovák

6-8 Chladno

9-11 Přeháňky

12 Jasno a chladno

### k6 Sezonní událost

1 Vichřice povala důležitý strom

2 Znepokojená ptačí matka: děti vylétly z hnizda

3 Přes noc vyroste ohromný trs hub

4 Zvěsti, že nedaleko rostou lanýže

5 Myši nosí otýpky obilí a pečou v přípravě na...

6 Slavnosti sklizně, velká hostina

## Zima

### 2k6 Počasí

2 Vánice

3-5 Mrznoucí déšť

6-8 Třeskutá zima

9-11 Zataženo

12 Jasno a chladno

### k6 Sezonní událost

1 Sníh brání v příštím týdnu cestování po zemi

2 Pták se zlomeným křídlem, starý a prošedivělý

3 Ztracená migrující kačena, oddělená od hejna

4 Cestovatelé zmizeli v nečekané bouřce

5 Myši chystají figuríny staré Zimy v přípravě na...

6 Slavnosti zimního slunovratu, obrovská vatrá

# Připomenutí pravidel

## Osvědčené rady

- Pokládej otázky. Dělej si poznámky. Kresli mapky.
- Spolupracuj. Vymýšlej plány. Verbuj spojence.
- Kostky jsou nebezpečné. Chytrý plán je takový, při kterém nemusíš házet.
- Hraj na výhru. Ale bav se i prohrou.
- Nedej se lehce. Utíkej. Umírej. Vytvoř si novou myš.



## Záchrany

Hod'na k20 stejně nebo míň než hodnotu vlastnosti:

- **Síla:** zkouší fyzickou sílu a odolnost.
- **Mrštnost:** zkouší rychlosť a obratnosť.
- **Vůle:** zkouší sílu odhodlání a kouzlo osobnosti.

**Uzdrované záchrany:** Záchrana hodí oba, vyhrává nižší úspěšný hod.

**Výhoda:** Když házíš záchrana ve výhodné pozici, hod' 2k20 a použij nižší výsledek.

**Nevýhoda:** Když házíš záchrana v nevýhodné pozici, hod' 2k20 a použij vyšší výsledek.

**Zranění vlastnosti:** Když ti zranění sníží hodnotu vlastnosti, hod'na k20 stejně nebo míň než sníženou hodnotu, jinak tě rána vyřadí.

## Magie

Investuj 1-3 body moci (až kolik máš volných teček).

Hod' **k6** za každý investovaný bod **moci**. Za každou kostku, na které padne 4-6, zaškrtni jedno použití.

Stane se účinek kouzla. Závisí na **[SOUČTU]** a **[POČTU]** kostek.

**Ujmknutí kouzla:** Za každou hozenou 6 dostaneš k6 zranění vůle. Hod' si záchrana na vůli. Při neúspěchu dostaneš stav Pomatení.

## Boj

Ve svém kole se pohněš a provedeš akci.

**Překvapení:** Když je nepřítel překvapený, hraješ před ním. Když překvapený není, hod' záchrana na mrštnost, jestli budeš hrát jako první.

**Útoky:** Hod' kostkou zbraně a odečti nepřítelovu zbroj. Tolič zranění způsobíš.

Když je útok **zeslabený**, házej na zranění jenom k4.

Když je útok **zesílený**, házej na zranění k12.

**Zranění:** Nejdřív se odečítá od BO.

Po vyčerpání BO se odečítá od síly.

Když ti něco zraní sílu, hod' záchrana na sílu. Když neuspěješ, dostaneš stav Poranění a útok tě vyřadí.

**Smrt:** Tvor umírá, když mu síla klesne na nulu nebo když bude po dobu 6 směn vyřazený.

**Tecky použití:** Po boji hoď k6 za každou použitou zbraň, munici a zbroj. Když padne 4-6, zaškrtni jedno použití.

## Odpocinek

**Krátký:** Trvá jednu směnu. Obnoví k6+1 BO.

**Dlouhý:** Trvá jednu hlídku. Obnoví všechny BO. Když máš plné BO, obnoví k6 bodů některé vlastnosti.

**Úplný:** Trvá týden. Obnoví všechny BO i vlastnosti.

# Mausritter

Mausritter je fantasy dobrodružná hra na hrdiny v žánru meče a fousků, ve které se vžiješ do role statečného myšího dobrodruha. Tak popadni meč, nasad si fousky a vzhůru za dobrodružstvím!

Svět je obrovský a plný nebezpečí. Na malinkou myšku nebude moc ohled. Když ale budeš hodně statečná a hodně chytrá myš, s trochou štěstí přežiješ.

A jestli přežiješ dost dlouho, třeba se mezi myšmi staneš hrdinou.

