

TROGLODYTE TERROR

ROMAN "ROMIK" HORA

URČENÍ DOBRODRUŽSTVÍ

Dobrodružství je určeno pro šestici postav 3. – 4. úrovně. I když není problém nastavit si bojová i nebojová setkání přímo na svoji družinu. Stejně tak jako všechny předměty a poklady nalezené v tomto dobrodružství. Nikdy totiž není možné vytvořit něco, co sedne na všechny herní družiny. Proto se neboj a vše si upravuj dle svého nejlepšího vědomí a svědomí. Hlavu ti za to rozhodně nikdo trhat nebude.

Základním plavidlovým systém je DnD4e, pro který je celé dobrodružství psáno. Jiné herní systémy si v kombinaci s tímto dobrodružstvím dokáží též představit, ale spíše ty, ve kterých jde primárně o řešení překážek a až druhotně o silný příběh s mnoha vypravěckými mechanikami pro hráče. Samozřejmě, ani toto dobrodružství nepostrádá důraz na hraní postav a jejich rolí, ale jde na to klasickým stylem – překážka, hraní postav, vyřešení překážky, postup o kousek dál a další překážka.

Překážky v dobrodružství jsou stavěné tak, aby byly co nejvolnější a pokud možno, měli co nejvíce možných řešení. Dobrodružství samo, i když si tím mohu lehce protiřečit, má stavět na strašidelné a hororové atmosféře, ale to z popisu není až tak poznat, nepodařilo se mi navodit tu správnou atmosféru. Hráči by se měli během jeho hraní dočkat několika poměrně nepříjemných překvapení. Může se dokonce stát, že konce dobrodružství se nedožijí úplně všechny postavy. To je velmi smutné, ale ke hře to patří. Dobře použitá smrt postavy (klidně i po dohodě s hráčem) může totiž být tím nejlepším nástrojem k navození atmosféry.

GEOGRAFICKÉ POLOŽENÍ DOBRODRUŽSTVÍ

Nebezpečí symbolizované nestvůrami z Podtemna je více či méně zřejmé, přesto se občas najdou blázni, kteří do Podtemna sestoupí a chtějí v něm hledat poklady. Dlouho nepřežijí. Občas se ale někteří z těchto bláznů do Podtemna nevydávají kvůli pokladům, ale proto, aby pomohli jiným lidem – uneseným nestvůrami a zloduchy. Ani tito hrdinové vždy nepřežijí, ale na druhou stranu, většinou vědí co je čeká. Většinou.

Dobrodružství se odehrává v jedné z částí Podtemna – Northdarku. Tato oblast Podtemna je sice nebezpečná, ale na druhou stranu je nejcivilizovanější ze všech, pro více informací doporučuji Forgotten Realms Campaign guide. V tomto dobrodružství

nebudu rozepisovat města, protože postavy se nebudou příliš držet žádné ze zmapovaných stezek ani nepůjdou k žádnému z osídlených měst. Cílem postav je proniknout do vesnice ohavných Troglodytů a vysvobodit zajatce.

Pokud bude někde potřeba více podrobných informací, budou dodány (znalostní testy a podobně). Nicméně, pokud se ti cokoliv z prostředí hry hodí změnit, udělej to. Chceš aby Troglodyté sloužili jinému bohu? Nehraješ vůbec na Forgotten Realms? Nevadí. Prostě si oblast, ve které se postavy budou v dobrodružství pohybovat přesuň a přizpůsob. Nemusí jít o Podtemno, ale prostě síť prastarých dolů pod pohořím, či něco podobného. Fantazii se meze nekladou a pokud si chceš toto dobrodružství zahrát, určitě na něco přijdeš. Sám se budu snažit aby na prostředí nebyl kladen zbytečný důraz.

JAK TO BYLO, JE A BUDE...

Gromlarovy doly jsou postarší osadou lidí a trpaslíků. Během dlouhých let, kdy řádil Kouzломor se všichni z osady stáhli do upadajících dolů a raději žili v bezpečí kamene. Nicméně, toto bezpečí je nedávno zradilo. Snad za to mohly pokusy o obnovu těžby, snad zhroucení kamene v důsledku menšího otřesu půdy, ale v jedné z místností Gromlarových dolů se otevřela průrva vedoucí do hlubin Podtemna. Jako kdyby na toto čekali, vyhrnuly se z průrvy troglodyté a zajali každého, koho nezabili během přepadení. Zajatce odtáhli do své osady v Podtemnu a chystají se je obětovat bohyni Loviatar, paní bolesti a utrpení.

Obyvatelé jsou zajati, mezi nimi i Baltik, poměrně zkušený alchymista, který je důležitý pro okolní kraj - jeho mastičky, léky a lektvary pomohly leckomu z nemoci, úrazu a tak. Dokonce i mnohé chrámy s ním mají velmi dobré vztahy. Během následujícího měsíce dojde k obětování všech zajatců pokud...

...nezasáhnou postavy. Dobrodružství, pokud skončí tím nejšťastnějším koncem, bude znamenat vysvobození co největšího počtu zajatců z rukou trýznitelů. Jakou cenu budou muset zaplatit lidé či dobrodruzi je ve hvězdách. To už záleží na hře jako takové.

ÚVOD PRO POSTAVY

Postavy jsou v kterémkoliv okolním městě - velkém, malém či úplně nejmenším a mohou dostat některý z následujících úkolů:

Otřesy půdy

Nedávný malý otřes půdy nebyl ojedinělý. Nebyl až tak silný, ale přeci jen si jej něk-

do všiml. Tento někdo má nyní potřebu zjistit co za otřesy stojí. Jako první jej napadlo, zdali v Gromlarových dolech nezačala těžba a ta má za následek toto. Za menší odměnu najme postavy aby se vypravili do Gromlarových dolů a zjistili co a jak.

Úkol: Zjistit, zda v dolech obnovili těžbu a díky tomu dochází k otřesům země – Vedlejší (150 XP). Postavy předají tuto informaci najímateli.

Ztracený příbuzný

Do osídlení dorazil někdo z dolů a vypráví hrozivé příběhy o napadení nestvůrami z Podtemna. Jedna z postav má v Gromlarových dolech svého příbuzného a tedy přemlouvá své přátele a vyráží na záchrannou akci.

Úkol: Zachránit zajatce, mezi nimi i příbuzného postavy – Vedlejší (150 XP), lze použít i jako hlavní úkol, případně s ním zkombinovat.

Zachraňte zajatce

Do osídlení dorazil jediný přeživší z dolů a vypráví hrozivé příběhy o napadení nestvůrami z Podtemna. Hlava osídlení ihned povolá dobrodury a nabídne jím solidní odměnu za záchrannu a přivedení co největšího počtu přeživších.

Úkol: Důležité je zachránit zajatce – Hlavní (600 XP)

Další modifikace úkolu

Pokud si chcete toto dobrodružství rozšířit, není problém modifikovat o nějaké intriky uvnitř osídlení. Starosta (vedoucí osobnost) může mít mezi zajatci konkurenta a postavy zkusí požádat o jeho odstranění, někdo jiný je požádá přímo o záchrannu tohoto jedince. Z poměrně jednoduchého příběhu, který zde předkládám se může stát mnohem složitější a náročnější jeden.

GROMLAROVY DOLY

Družina nemusí putovat dlouho (libovolně na tobě, stejně jako setkání během cesty a podobně) a dorazí k dolům. Když budou mít postavy zájem, mohou se pokusit sbírat informace:

History

(DC 10) – V dolech se těžívalo stříbro. Nyní se již dlouhá léta netěží. Mohlo za to vyčerpaní největších žil a samozřejmě Kouzломor.

(DC 15) – Před Kouzломorem lidé žili vně dolů. Během nebezpečné doby se velmi rychle přestěhovali do bezpečí dolů. Před patnácti až deseti lety těžba ustala.

(DC 20) – Těžba v dolech sice ustala před přibližně deseti lety, ale Baltík, alchymista,

se snažil získat komunitu pro otevření nové těžby.

Religion

(DC 15) – Nejuctívanějším bohem v této komunitě byl oranin, kterého zde žijící lidé přejali od trpaslíků. Díky lidem žijícím v dolech zůstal v uctívání i Bahamut a samozřejmě zde byla uctívána dokonce i Berronor Truesilver, patronka rodiny.

(DC 25) – někteří z místních, možná snad i sám Baltik, uctívali také Luthica, zlého boha jeskyní a temných podzemních míst. Ale to není prokázáno.

Arcane

(DC 15) – Baltik byl poměrně známým a uctívaným alchymistou v širokém okolí. Dokonce lidé z větších okolních měst jej znali a mnozí alchymisté a léčitelé, jakož i čaroději si od něho nechávali radit.

Dungeoneering

(DC 15): K proboření zdi došlo opravdu následkem půdního otresu. Nebylo to cílené ani ze strany obyvatel dolů, ani ze strany obyvatel Podtemna.

(DC 20) – Stopy po přepadení, boji a zbytky zbraní, i když dobře uklizené vypovídají o ještěrovitých nestvůrách z Podtemna. Určitě to nebyli Temní elfové.

Nature

(DC 15) – Postava dokáže najít zbytky staré osady. Nic zvláštního. Lidé zde kdysi žili.

(DC 20) – Pokud postava ví, že v dolech útočili ještěři, může se pokusit zjistit co to bylo za ještěry a následně některé informace o nich. Na obě tyto snahy musí být trénovaná v Znalosti přírody. Pokud uspěje proti DC zjistí, že se jednalo o Troglodyty a může si hodit na jejich znalost (postupuj dle vědění rozepsaného u Troglodytů).

Perception

(DC 25): Pokud se postava rozhodne prohledávat doly, stráví tím sice nějaký čas, ale nalezne něco, co útočníci vytrousili – Boots of spider climbing (viz přílohy) a v nich schovaný váček s 50 stříbrnými mincemi.

(DC 25) – Pokud postava cíleně hledá nějaký poklad venku či tak, nalezne v zemi zakopaných v hrnci 50 kousků stříbra (každý v hodnotě 1 zlaté mince).

Pokud se postavy dosyta vyřádí před a v dolech (které nejsou nijak zvlášť podrobně rozebrány, jelikož nejsou pro hru důležité) nechej je sestoupit průrvou do Podtemna, kde ve skutečnosti začíná naše dobrodružství.

VSTUPUJEME DO PODTEMNA

Konečně, konečně začne ta pravá řežba...ehm, tedy hra. Postavy sestupují do chladného prostředí severního Podtemna, Northdarku. Pokud hráči chtejí, mohou si hodit na nějaké základní informace o prostředí, kam vstupují:

Streetwise

(DC 10, postava musí být trénovaná v této dovednosti) – Největším městem v této relativně hodně osídlené oblasti je měst Temných elfů Menzoberrazan, sídlo kultu uctívající bohyně Lolth. Temní elfové tuto oblast sdílejí s mnoha dalšími rasami žijícími v Podtemnu a dokonce i obchodují s trpaslíky obývajícími pohoří Páteř světa.

Nejprve nalézt a vystopovat únosce nebohých obyvatel a pak je zachránit. Jelikož není Podtemno žádným pískovištěm pro malé děti, čekají hráče a potažmo i postavy poměrně obtíže. První se dostaví hned s prvními kroky v tomto nehostinném prostředí.

Přežití v Podtemnu – Dovednostní výzva

Nebojové setkání – lvl 3; XP: 750 nebo (Speciální)

Krajina, kterou následující dny putujete je nehostinná. Obloha je zakryta zemí, pod kterou jdete. Slunce i hvězdy se ztratily. Voda zde má jinou chuť a je studenější. Lovit se zde nedá, ale občas narážíte na specifické houby rostoucí jen zde a nikde jinde. Většinou jsou jedlé.

Bytosti žijící v Podtemnu jsou podle mnohých vyprávění velmi nebezpečné a proto se jim raději snažíte vyhnout. Nikdy vám nezbývá víc než se modlit ke svým bohům a spoléhat na své schopnosti. Budete objeveni a zabiti nebo dojdete po stopách únosců až tam, kde jsou drženi zajatci?

Postavy se snaží udržet stopy únosců, sledovat je po dva nebo tři dny a ještě přitom přežít v Podtemnu – to zahrnuje vyhýbání se nebezpečným protivníkům a místům, nalezení dobrého místa k táborení a umění zůstat neodhalen. Každý hod zabírá něco mezi jednou až dvěma herními hodinami.

Pro tuto dovednostní výzvu je ideální určit počet hodů (a tedy komplexnost) dle počtu hráčů a to tak aby na každého hráče vyšli dva hody (pokud je málo hráčů, lze připravit i tři hody na hráče). Spíše než řešením konfliktu je tato výzva takovým rozechrátním hráčů – příprava na mnohem složitější situace v dobrodružství.

Hráči házejí, mohou se střídat volně nebo dle iniciativy, to záleží na vašem přístupu. Jakmile doházíte určený počet hodů, výzva končí a hráči jsou na místě, kde chtěli být. A to dokonce i když získají převahu neúspěchů – akorát na místo dorazí v mnohem zu-

boženějším stavu než se mohlo zdát a tedy jejich šance na úspěch se dramaticky sníží...

Zkušenosti za výzvu: Pokud se vám nechce přidělovat zkušenosti za výzvu každému stejně a celé družině dohromady, navrhoji jiný způsob: Stanovte si hodnotu a po každém hodu, úspěchu a případně dobrém hraní postavy tuto hodnotu hráči připište jako kdyby uspěl sám. Výhoda je v tom, že se vám lehce rozvrství hráči dle své aktivity, ale i odměníte hraní postav, úspěchy a statečnost hráčů „jít do toho“

Níže představuji tabulku, jakou jsem použil já. V podstatě mohou hráči získat o trochu více než kolik uvádějí pravidla (pro příslušné setkání), ale rozdíl není tak rychlý. I když je pravda, že nejaktivnější hráč zde může vytěžit. Důležité je pokusit se do hry vtáhnout každého hráče, aby všichni měli stejné šance.

Zkušenosti:

- 50 za hod (Odvážný hráč budiž po zásluze odměněn).
- 25 za úspěch (to je přeci důležité)
- 25 za velmi dobrý popis, hraní postavy a podobně

Příprava výzvy. Popište hráčům jak sestupují do Podtemna, věnujte chvilku popisu prostředí, složitostem Podtemna a atmosféře. Až toho budete mít dost, začněte přesuňovat zodpovědnost za hru na hráče. Ve chvíli, kdy hráči začnou hledat způsob jak vystopovat a nalézt únosce, vyložte jim následující výzvu. Podejte jim totik informací na kolik jste zvyklí.

Klíčové dovednosti: Endurance, Dungeoneering, Perception, Stealth

Endurance - DC 18, Tato dovednost je základem, 1/3 hodů musí být na tuto dovednost. Neúspěch znamená ztrátu 1 Léčivého přílivu pro každou postavu.

Dungeoneering - DC 20, minimálně jeden hod. Pokud mají postavy dostatek zásob na každý den, ve kterém je hod proveden, má hráč bonus k hodu o velikosti +5. Neúspěch je třeba vyhodnotit dle hráčova popisu.

Perception - DC 15, možnost rozpoznat nebezpečné věci v Podtemnu. Pokud následující hráč v svém popisu nějak využije popis vnímání (případně výsledek textu) má nárok na bonus +2..

Stealth - Možnost vyhýbat se nebezpečí jako takovému. Ohledně bonusu stejně jako u vnímání.

Úspěch - V podstatě ani nezáleží na tom, kolik postavy získají úspěchů a kolik neúspěchů. Hlavní je, že se dostanou k jeskyni - otázkou je v jakém stavu. Za každý neúspěch musíš vyhodnotit samostatně - podle toho o co se hráč snažil - ztrátou výbavy,

pronásledováním nepřáteli (a tedy ztrátou Léčivého přílivu). Jeden z neúspěchů využij i na to, aby se ve hře objevilo setkání „Zajatec“.

Zajatec

Těžké setkání, lvl 7 – 1500 XP

Ve chvíli kdy postavy získají nějaký neúspěch v dovednostní výzvě, zakomponujte do neúspěšného popisu i to jak narazí na nepřátele a dojde k souboji. Postavy se mohou pokusit nějak vyjednávat, ale s Troglodyty to moc nejde (a ještě by alespoň nějaká z postav měla znát jejich jazyk). Troglodyti vedou zajatce do své vesnice, shodou náhod patří do vesnice, která vyrabovala Gromlarovy doly. Zajatce je možno použít libovolně – jako zdroj informací, nově příchozí postavu a nebo jen jako mrtvé tělo sloužící k vyprovokování postav aby se pomstili troglodytům. Zajatce jako takového si musíš doupavit, je důležitý jen pro atmosféru hry, nikoliv pro hru jako takovou. U mě plní funkci nové postavy, která se přidá k družině.

- **Troglodyte Impaler (MM 252).....2x**
- **Grick (MM 145).....3x**

Popisek

Jak tak putujete temnými chodbami, tunely a podzemními halami, uvědomujete si o kolik lepší je žít na povrchu než pod ním. Možná i tohle má vliv na to, proč jsou podzemní bytosti tak hroziče zlé. Vaše cesta zdá se násilně přerušena ve chvíli, kdy vstoupíte do zatáčky a přímo proti vám stojí dva ohavní ještěrům podobní tvorové. Na klacku nesou za ruce a nohy přivázaného dalšího člověka. Sotva vás spatřili, odhodili klacek se zajatcem, uskočili o několik kroků zpět a připravili si oštěpy. Větší z nich zařval: „Grici atrkagaci“. Snad to byl jakýsi ohavný rozkaz, hlína ve vaší blízkosti se dala do pohybu...vše ukazuje na ohavnou červí nestvůru.

Bojový plán

Postavy postupují chodbou, která může být široká okolo dvaceti stop (5 políček). Na plánu si vyznačte zatáčku a postavte figurky postav přímo za ní. Jakože akorát prošli zatáčkou. Gricky postavte několik políček od postav, ti se střetnou hned v prvním kole. Je dobré rozestavit je tak, aby postavy nemohli proběhnout k Impalerům (i když za použití některých speciálních postav klidně).

Impalery dejte asi tak na osm políček od postav. Následně hoďte na iniciativu a začněte nejrychlejším protivníkem.

Taktika nepřátel

Cílem nepřátel je zvítězit a případně postavy zajmout. Není nutné je zabít, alespoň ne hned a ne všechny. Impaleři se pokusí postavy vyřadit zboje svojí dovedností „Impaling shot“, která může postavám solidně zatopit. Když bude souboj pro postavy příliš těžký, dejte klidně troglodytům o několik oštěpů méně. Jakmile se k nim dostane nějaký protivník, začnou bojovat zblízka s touto hrozbou, po eliminaci opět přejdou k házení kopí.

Grickové jsou pouze podpůrnou silou pro střelce. Jejich hlavním úkolem je ochránit je. Pokud některá z postav bude natolik bláznivá, že proběhne Gricky a zaútočí na střelce, jeden z nich jí „Flinkne“ a s bonusem jí vyřídí zatímco druhý střelec bude moci házet oštěpy.

Prostředí bitvy

Široká chodba s vysokým stropem. Obtížný terén nikde není. Nicméně je zde úplná tma – pokud postavy nemají světlo.

Pokud postavy zvládnou zvítězit, užijí si nějaký ten pokládek. Jeden z Troglodytů má u sebe pěkný Topaz (500 gp) a druhý má Bracers of mighty striking. Ať mají postavy radost z magického pokladu.

A co dál?

Co by, postavy pomalu, ale jistě dojdou k vesnici. Pokud měli mnoho neúspěchů v Dovednostní výzvě znamenající cestu k vesnici, nemusíš je nechat třeba odpočinout, nebo se jim neobnoví ztracené Léčivé přílivy či Denní dovednosti povolání. Rozhodnutí je na tobě. Ale není na škodu být tvrdý, toto dobrodružství by mělo začít nabírat lehce hororový ráz. Toho bohužel popisem následující části až tak nedocílím, i když se pokusím.

Vesnice troglodytů

Vesnička stojí ve velké jeskynní hale, všude okolo je obrostlá Fungi houbami. Troglodyti vědí, že se těmto houbám musejí hodně vyhýbat – některé z nich po došlápnutí neprasknou, ale vypustí mnoho jedovatých sporů. Jedná se o past (Doomspore, DMG 88). Vesnice není velká, necelých sto duší z nichž je plně bojeschopných asi tak třicet. Nicméně i ženy a děti mohou nějaký ten boj zvládnout a mohli by postavám zatopit. Takže přímý útok na vesnici se nedoporučuje. Bude potřeba nějaká tichá akce k vysvobození zajatců.

Uprostřed vesnice je velké společné ohniště a klece se zajatci. Nikdo je moc nehlídá – nemají jak, ani kam utéct.

Celou vesnici vede šaman Gurblurtar (pro potřeby boje Troglodyte Curse chander). On je silným příznivcem bohyň bolesti Loviatar a v jejím jméně se chystá obětovat všechny civilisty.

Pokud hráči vymyslí nějaké zajímavé využití dovednosti na informace, klidně je nechej si hodit a informace získat. Kousek dobrodružství si nyní mohou postavy vydchnout a plánovat jak vysvobodí zajatce. Ono to sice nepůjde úplně podle jejich představ, ale hráči mohou přemýšlet. Ať si odpočinou.

Streetwise (DC 13) – Velmi lehce se dá poznat, která chatrč patří náčelníkovi vesnice.

Religion (DC 15) – Ozdoba jedné z chatrčí vypovídá o uctívání Loviatar, paní bolesti.

Vysvobození zajatců

Ukryti za skalním převalem nádherně vidíte na celou vesnici. Podivné bytosti, které znáte jako Troglodyty se pohybují vesnicí jako kdyby jim nehrozilo žádné nebezpečí, a je pravdou, že od vás jim ho mnoho vážně nehrozí, zatím.

Cíl vaší cesty, zajatci jsou uprostřed vesnice v kleci. Nedaleko nich je velké ohniště, u něho se pravděpodobně schází celá vesnice. Nikdo je nehlídá, vaše šance...

Během příprav vyšel z jedné chatrče podivný a vysoký příslušník kmene, šaman nebo náčelník. Vzal jednoho z mužů z klece a odvedl jej do své chýše...

Nech hráče ať se připraví k akci. Klidně nechej i prvního z hráčů začít popis. Respektive nechej je hrát cokoliv do té doby, než dojde k jejich první fyzické akci proti vesnici. Jakmile se rozhodnou a vyrazí (jakkoliv je dokáže napadnout) vstup dramaticky hráči do jeho popisu – nezastavuj ho, prostě jej svým hlasem přebij – a rychle, pod tlakem popiš následující scénku:

Jdete na to. Záchranná akce začíná...země se otřásla jako kdyby drak říhl. Dveře šamanovi chatrče se rozletely a v nich stojí šaman, v jeho postavení je cosi démonického. Rozhlíží se po vesnici, z obličeje a rukou mu odkapává krev a pak se zadíval vaším směrem. Jeho na temnotu zvyklé a zakrnělé oči hoří jasně rudým světlem a z hrdla se mu vydal hrubý výkřik „Atagrigela dema intrugerda“ když ukázal vaším směrem. Ve vesnici vypukl chaos, ozývá se křik...bojový, krvelačný...

Pokud jsi popisoval rychle (mluvil vlastními slovy, nečetl tuto ukázku) měli by být hráči napjatí a připravení na rychlé rozhodování. Pokud se zachovají hloupě, skončí na obětním oltáři jako civilisté. Zde je důležité utéct a naplánovat útok na vesnici znovu

a lépe, s zřetelem na šamana. Konečně začne jít o život pořádně. Útěk si dáme jako rychlou dovednostní výzvu. A půjde věru o hodně – postavy bud' utečou a nebo budou zajaté.

Útěk od vesnice

Troglodyté se na příkaz svého náčelníka a za nepříjemně krvelačného řevu rozbíhají do kopce. Jejich rychlosť je nečekaně vysoká. Za chvíli jsou u vás...Co uděláte?

Ano, to je otázkou co hráči udělají a jak se zachovají jejich postavy. Vyletí do útoku, nebo si sami zkusí s Vypravěčem dohodnout Dovednostní výzvu díky níž se vyhnou všem Troglodytům v okolí a budou schopni vpadnout do šamanovi chatrče, zabít jej a jeho hlavou si udržet respekt všech ostatních? Čím jsme v dobrodružství dál, tím těžší je popisovat jednu jedinou linii. Nejpravděpodobnější možnost je, že hráči hrající postavy na nižší úrovni se rozhodnou pro útěk a následovný návrat k vesnici.

Je nutné určit si počet hodů, bud' dle pravidel a nebo, jak to dělám já – určím si minimálně počet hodů a pak jej nenápadně modifikuj počtem hráčů aby si každý mohl hodit alespoň jednou.

Cíl této dovednostní výzvy je tedy útěk (nicméně, pokud se tvoji hráči rozhodnou pro nějakou akci proti vesnici, neříkej jim zbytečné ne, udělej to těžké, ale klidně je nech se do vesnice vplížit a dopřej jim boj se šamanem. On je silný, ale ne zase až tak.

Zkušenosti:

- 50 za hod (Odvážný hráč budiž po zásluze odměněn).
- 25 za úspěch (to je přeci důležité)
- 25 za velmi dobrý popis, hraní postavy a podobně

Příprava:

Popište hráčům situaci s prozrazením, nechte je rychle jednat a až se dostanou k tomu, že začnou utíkat, popište jim dovednostní výzvu. Pokud ji oni sami budou chtít nějak modifikovat, nebraňte se tomu. Hra je hlavně o zábavě a o ničem jiném.

Klíčové dovednosti: Athletics, Acrobatics, Dungeoneering, Perception, Stealth

Acrobatics – DC 18, dovednost reprezentuje běh, vyhýbání se překážek a celkové využívání terénu ve svůj prospěch. Pokud postava získá neúspěch, zakopla, zvrkla si nohu či si způsobila jiní drobná poranění – ztrácí Léčivý příliv a družina jako celek získává neúspěch.

Athletics – DC 15, Postava má výdrž, dokáže dlouho běžet, sprintovat. Postava pros-

DOBRODRUŽSTVÍ

tě zvládá přespolní běh a tedy dokáže utéct nepřátelům. Neúspěch znamená cokoliv od špatně rozpočítaných sil až po nepříliš dobrou kondici. Tento hráč ztrácí jeden svůj Léčivý příliv a nebo nějakou věc z výbavy – odhadí něco těžkého. A družina samozřejmě získává neúspěch.

Dungeoneering – DC 21, Vybrat správnou chodbu, kličkovat, zametat stopy a mást nepřítele. To je ta pravá dovednost. Pokud postava získá neúspěch, nestane se tentokrát nic až tak hrozného – jen se pronásledovatelé pořád drží někde nedaleko.

Perception – Umění všimnout si nebezpečného místa je dobré, umění vlákat tam protivníka je ještě lepší. Na Perception si hráči házejí proti DC 10. Pokud uspějí, mohou jednou z hráčů přidat bonus +2 k hodu. Pokud tento hráč využije dovednost Dungeoneering a do popisu zakomponuje i výsledek hodnu na Perception, získává bonus +4.

Stealth – DC 15, Někdy je lepší se ukrýt než dlouze utíkat. Postava, která použije tu-to dovednost setřese několik z pronásledovatelů vhodně vybraných úkrytem. Hod lze použít jen jednou za celou výzvu – družina při úspěchu získává dva úspěchy a nebo úspěch a bonus +2 pro některého z dalších hráčů.

Dovednosti automatického neúspěchu: Nature, Arcane

Nature – Pokud postava použije tuto dovednost a zapomene, že Podtemno je od vrchního světa natolik odlišné, že si hráč hodí kostkou, nemá šanci uspět. Družina získává neúspěch.

Arcane – Ted' je potřeba utíkat a ne bádat nad příčinou útěku. Zpomalení je nebezpečné a za plné rychlosti se přemýšlí špatně...

Úspěch

Družina zvládla setrásť nepřátele, neztratit se a případně dosáhnout i nějakého úspěchu navíc, na kterém se s tebou domluvili. Klidně jim dovol i nějaký hrdinský efekt. Ale uprav si ho v závislosti na úspěších a neúspěších. Není úplně nevhodnější vždy házet a držet se předepsaných počtů úspěchů/neúspěchů. Ve hře trošku lépe vzní odházet určitý počet hodů a podle toho vyhodnotit činnost.

Neúspěch

...je špatný. Jako vždy, ostatně. Pokud se družina dostane do této situace může se cokoliv, na čem jste se dohodli – postavy jsou zajaté a eskortované do klece. Dojde k nějakému těžkému bojovému setkání s nepřáteli, cokoliv co jsi si předem určil a vyhodnotil jako nejlepší možnost.

A co dál?

Nyní se mohu jen domnívat, že tvoje družina uprchla. Postavy se mohou rozhod-

nout a vzdát se pokusů na záchrani unesených civilistů, i to je možnost. Nebo se vrátí do vesnice a pokusí se je zachránit (klidně si s hráči dejte další pořádnou dovednostní výzvu ve které vylákají většinu bojovníků z vesnice a v tunelech Podtemna je setřesou. Jelikož nechci popisovat lineární dobrodružství a zde již může být hra pořádně rozvětvená, naznačím nejpravděpodobnější možnosti, případně jejich řešení, ale hra jako taková je vaše a toto dobrodružství by mělo sloužit pouze jako inspirace, nikoliv jako přesný popis toho co a jak hrát.

Postavy utekly, odcházejí z Podtemna

Zajisté nepříliš povzbudivá možnost. I když hráči vtipkují a jsou tvrdí, pravděpodobně je nesplnění úkolu, pokud hráli vážně, mrzí. Neztěžujme jim tedy příliš situaci a nechme je odejít. Hrdinové si dnes vzali dovolenou. Nicméně, nikdo vám, Vypravěči, nezakazuje využití tohoto neúspěchu časem...

Postavy utekly, chystají se napadnout vesnici

Nejpravděpodobnější možnost a vcelku i vítaná – protože nyní je vše na kreativitě hráčů a na tvé vlastní schopnosti improvizovat. Pokud v tuto svoji schopnost nevěříš, připrav si dle své vlastní družiny, co by se asi tak mohlo stát dál.

Moje družina utekla, cestou narazila (ve svém vlastním popisu) na hnízdo neznámého tvora, načež já jim tam vložil poměrně silného protivníka, který ovšem nebyl hladový a tak se s ním dalo jednat. Družina jej přemluvila, slíbila mu pár civilistů a tato nestvůra s nimi vyrazila do vesnice. Bestie udělala rambajz ve vesnici, postavy se pustili do šamana a vyloupili jeho chatrč, osvobodili civilisty a dali se na útěk. V noci jich několik nechali mimo tábor a pro ty si přišla nestvůra. Následovala rychlá evakuace z Podtemna...

Postavy jsou zajaté

Ajajaj, ale není to tak špatné, jak to vypadá. Nech hráče odpočinout, neobnov jim třeba Léčivé přílivy a dej jim šanci na útěk. Dovednostní výzva jako taková nabízí naprostě dokonalé plavidlové řešení podobných situací. Hráči si totiž sami mohou vymýšlet jaké dovednosti a proč použijí, ty si jen promyslíš cílová čísla a případný efekt u neúspěchu a hra pokračuje.

Plně si dokáži představit, jak se postavy v noci pomocí svých dovedností dostanou z klecí uprostřed vesnice. Zbaví se strážných u ohně a zabijí šamana, založí požár ve vesnici a v nastalém zmatku prchnou i se zajatci pryč. Troglodyté se mohou připravit na nějaké pronásledování, ale to už je jen takový bonus.

ZÁVĚREM

Co říci závěrem k tomuto dobrodružství? Není příliš dobré a uvědomuji si to. Proto budu rád za jakýkoliv postřeh, jak zlepšit dobrodružství jež jsou určená k publikaci – co je důležité, co vypustit, čeho se vyvarovat. Prostě cokoliv, jakoukoliv radu. DnD 4e nehraji tak dlouho abych si byl naprosto jist vším, co napiši. Přesto bych rád sem tam nějaké dobrodružství připravil a proto potřebuji trénovat a trénovat.

My jsme si hrou tohoto dobrodružství krásně zapláclí celý dlouhý víkend strávený na chatě. Ač to tak nevypadá, je zde ukryt obrovský potenciál – jenže o něm se nedá moc rozepisovat, protože každá družina pojme jisté situaci jinak. I proto je dobré aby si Vypravěč, který se bude chystat hrát toto dobrodružství vzal co nejvíce z něho do své hry a upravil si to podle svého.

Jakoukoliv diskuzi k dobrodružství rádi uvítáme – v sekci o Drakkaru na RPG Fóru nebo kdekoli jinde (a pokud budu na tu diskuzi upozorněn, velmi rád se zapojím). Případně můžeme diskutovat i přes můj mail – brash@centrum.cz