




Staří dobří hrdinové

Filip „MarkyParky“ Dvořák

Pro hráče

Hraješ hrdinu. Schopného hrdinu fantastického příběhu. S trochou vybavení se vydáváš do kobky či jiné tajuplné lokality za poklady, slávou a dobrodružstvím.



Aspekty tvého hrdiny jsou:



-  **Aspekt bojovníka** – fyzická výdrž, hrubá síla, odolnost a nezdolnost ...
-  **Aspekt zloděje** – mrštnost, úhyby a úskoky, rychlost či přesnost ...
-  **Aspekt kouzelníka** – vůle, postřeh, důvtip, odolání čarům a kouzlům ...



Rozděl mezi ně 6 bodů, nejméně 1, nejvýše 3 do jednoho aspektu. Určují, kolik vybavení máš po ruce a zachrání tě, pokud se vystavíš nebezpečí.

Vybavení určuje, co můžeš a nemůžeš dělat.






To, které máš **po ruce**, nosíš na těle, zavěšené na popruhu, opasku, přes rameno apod. Můžeš ho používat kdykoliv.

 **Velké předměty** – ruční zbraň, štít, lano, kotlík, větší nástroje, jako sekera či pochodeň. Jsou těžké, neforemné, po ruce jich máš tolik, kolik je tvůj .


 **Pouzdra na drobnosti** – váček s mincemi a šperky, tuba na listiny, kroužek na šperháky. Jsou drobné, nesmíš je vysypat, poztrácet, po ruce jich máš tolik, kolik je tvůj .

 **Kouzelné předměty** – hůlka metající blesky, maska vodního dechu, oživlé lano. Vyžadují silnou vůli či postřeh, abys je dokázal zkrotit, po ruce jich máš tolik, kolik je tvůj .

Krom věcí po ruce dále můžeš nést:

 **Oblečení** ti neumožňuje dělat nic zvláštního, ale vystavíš-li se nebezpečí, poskytne ti ochranu a tedy  **výhodu**, např.: zbroj (na ) , šaty (na ) , nebo čarovná róba (na ) .







Neseš také **batoh**, do kterého se vejde pět dalších libovolných kusů vybavení – věci, které nemáš po ruce a tedy je nemůžeš používat kdykoliv. Převléct se nebo přendat věci z batohu můžeš, pokud na to máš klid a čas.






Můžeš si toho samozřejmě naložit i víc, ale to už tě přetíží a tedy dá  **nevýhodu** a není to po ruce.






Zásoby, které na výpravě potřebuješ:

Jsou to také předměty a můžeš je tak i používat.

Krom toho ti ale zajišťují tvé vlastní přežití:

 **Světlo** – pochodně , lucerna a olej , balíček svíček , svítící orb , apod. Pokud ti chybí, pokračuješ po tmě s **nevýhodou** .

 **Jídlo** – uzená kýta , krabička sucharů , balíček lembasu , apod. Pokud ti chybí při odpočinku, dostaneš  **mírný následek** hlad.

 **Pití** – soudek s pivem , čtورا s vínem , bezedný pohár , apod. Pokud ti chybí při odpočinku, dostaneš  **vážný následek** žízeň.





Stačí, aby zásoby měl jeden z vás. Použitím se nespotřebují, stačí je mít u sebe. Můžeš o ně ale přijít.


Před výpravou:






Jdeš-li na svou **první výpravu**, vezmi si až šest předmětů, nanejvýš dva hodné dobrodruha (zbraň, kouzelné udělátko, zlodějské náčiní apod.) a zbytek něco obyčejného. Na další výpravy už si můžeš brát kořist z předchozích výprav.

Na výpravě:

Občas budeš muset nějaké vybavení nechat za sebou, abys získal jiné a mohl dělat jiné věci.


 Z výpravy si také chceš odnést **poklady** – sošky, vázy a tapisérie , zlaťáky, šperky a drahé kamení  nebo tajemné listiny a magické artefakty  – díky nim jako hrdina porosteš.

 **Hod na záchranu** přichází, pokud se vystavíš nějakému nebezpečí (a pouze tehdy).

- Vezmi aspekt podle toho, čemu odoláváš.
- Zvyš jeho hodnotu o 1 za každou **výhodu** , sniž hodnotu za každou **nevýhodu** , co máš.
- Toto číslo zkus podhodit šestistěnnou kostkou.
 - Pokud hodíš méně, nebezpečí ses vyhnul.
 - Hodíš-li stejně nebo o jedna více, utřil jsi **lehký následek**  – drobné poranění nebo poškození výbavy. Projeví-li se, je to .
 - Pokud přehodíš o dva a více, utřil jsi **vážný následek**  – omezující zranění, ztráta či zničení předmětu. Některé činnosti teď nemůžeš dělat.

Po výpravě:

Splníš-li úkol, zotav se z , užívej si slávu, utrácej.

Prohříš-li při tom tři  stejného typu, zvyš si odpovídající aspekt o +1. Každý můžeš jednou.

Nemáš-li co dál zvyšovat, je na čase pověsit dobrodružování na hřebík a užívat si důchodu.

Pro Pána kobek:

Připrav si kobky, či jinou tajuplnou lokalitu. Vymysli je, nebo si uprav dobrodružství určené pro jinou hru.

Tři základní zásady:

Jsou hodně důležité. Říď se jimi jako pravidly.



Hrdinové jsou schopní. Znají své možnosti, neselžou kvůli náhodě nebo nešikovnosti.



Překážkám předchází vodítka. Je to hra, hráči se musí mít podle čeho rozhodovat.



Rozhoduj podle situace. Co hrdinové dělají, jak ovlivní okolí. Nedělej drama, kde není.

Procházení kobek:

Pokud hrdiny netlačí čas, mohou se rozhodnout cokoliv prozkoumat, prohlédat. Předej jim všechny zjevné informace. Nezamčuj, nečekej, až se zeptají. Odhaluj vodítka k budoucím překážkám.

Překonávání překážek:

Překážka je cokoliv, co stojí hrdinům v cestě. Tma, zamčené dveře, rozpadající se most, dravý proud řeky, kostlivec, tlupa goblinů, strašlivý drak.

Nevymýšlej dopředu, jak se překážka má překonat – to je práce pro hráče. Zamysli se ale dopředu, jak vypadá, abys mohl jejich postup objektivně posoudit. Neměň podobu překážek, abys udělal věci dramatičtější, lehčí, těžší, zajímavější. Pokud se hráči vymyslí, jak si překážku zjednodušit nebo se jí vyhnout, respektuj to. Pokud navržený způsob nezabere, a je to zjevné, poznají to hned.

Běžné překážky:

Někdy si hráči ani neuvědomí, že překonávají překážku – je tma, tak si rozsvítí. Tak to je.

Jindy se musí zamyslet a zvolit vhodný postup – zamčené dveře mohou vyrazit nebo vyháčkovat šperhákem. Pokud hráči vymyslí, jak smysluplně překonat překážku, a hrdinové mají potřebné vybavení, tak to dokáží. Neselžou nešťastnou náhodou, nehází se tu na úspěch.

Překonání překážky ale může ovlivnit jinou překážku – vyrazení je hlučné a upozorní hlídku.

Skryté překážky:



Překážky mohou být **skryté**. Ukryté propadlo, nestvůra pod hladinou jezera. Hrdinové si všimnou stop, náznaků. Propadlo překrývá kůže, na břehu jsou ohlodané kosti. zaskočí hrdiny jen tehdy, pokud na vodítka nedbali nebo je špatně vyhodnotili. Pak se ale může stát, že hrdina díky nevhodnému postupu nepřekoná.

Aktivní překážky:



Hrdinové mohou potkat různé tvory či zvláštní kouzla. Z pohledu hry to jsou také překážky, ale jsou **aktivní**. Mají svou vůli a zájmy, nebo něčí vůli plní. Když za ně budeš hrát, říď se jimi. Aktivní překážky nečekají, co hrdinové udělají, ale mohou samy jednat, zejména:

- Pokud se hrdinové právě snaží je překonat.
- Pokud se hrdinové připravují na překonání.
- Pokud hrdinové vyčkávají nebo odpočívají.

Povahu hrdina většinou rozpozná, ale je-li, může pozorovat jen náznaky.

Nebezpečné překážky:

Překážky mohou být i nebezpečné. Lávový proud, bodce na dně jámy, otrávené jídlo. Hrdinové se svým postupem vědomě či chybným odhadem (jen u) mohou nebezpečí vystavit.

Dává-li jejich postup smysl, i v takovém případě uspějí, ale musí se zachránit. Dobrá pozice či zvýhodňující vybavení dávají, riskantní postup nebo nedostatečné vybavení. To posoudíš ty.

Boj:



Je-li překážka zároveň (např. bazilišek nebo skřeti), může dojít k boji. Volba zbraně a taktiky určí výsledek boje. Dává-li to smysl, hrdinové dosáhnou svého cíle či nestvůru porazí. Jsou-li ale sami v dosahu zbraní nepřítele, vystaví se nebezpečí.

nepřátelé mohou neopatrně hrdiny překvapit a ohrozit i dřív, než hrdinové zareagují, pokud hráči nereflektovali předdeslaná varování.

Složené překážky:



Někdy je překážka rozsáhlejší a nejde je překonat naráz. Upíra je třeba zahnat do kouta, než mu půjde probodnout srdce kulem, dračí šupiny obyčejná zbraň neprorazí, skřetí tábor je plný skřetů a pastí.

Hrdinové to poznají. Dokáží ji překonat postupně, po dílčích krocích. Nevymýšlej dopředu, jaké kroky to mají být, posuzuj až zvolený postup a taktiku. Je-li to, může se stát, že se u překonávání vystaví opakovaně.

Odstraňování následků:



Svých následků se hrdinové dokáží zbavit během odpočinku – ošetřit si zranění, opravit vybavení. Popíší jak a je to vlastně také překonání překážky.

Kdekoliv lze odstranit, na zvláštním místě i.

Staří dobří hrdinové

Filip „MarkyParky“ Dvořák

Ukázkoví hrdinové

Barbarský bojovník Beltar

před svým prvním dobrodružstvím

Aspekty: 🐾 3; ➡ 2; 🌀 1;

Po ruce:

3x 🗡: sekera, štít, ...

2x ♠: hrací kostky, ...

1x 🗡: ...

Na sobě: kroužková zbroj 🐾

V batohu: pochodně 🗡, sušené maso 🍖, ...

Následky: ...

Zákeřná zlodějka Zilka

během prvního dobrodružství

Aspekty: 🐾 1; ➡ 3; 🌀 2;

Po ruce:

1x 🗡: lano

3x ♠: vrhací dýky, svazek paklíčů, lucerna a olej 🗡

2x 🗡: skřetí čelenka čtení myšlenek, ...

Na sobě: temný plášť ➡, natržený 🗡

V batohu: čtvera s vodou 🍷, zahnutý tesák 🗡, hrst opálů ve váčku 🍷, ...

Následky: oslabená jedem ze skřetího šípů 🗡

Čestný čaroděj Červouch

po prvním dobrodružství, na cestě domů

Aspekty: 🐾 2; ➡ 1; 🌀 3;

Po ruce:

2x 🗡: dubová hůl, ...

1x ♠: pergamen a psací potřeby

3x 🗡: plamenná rukavice, maska vodního dechu, levitační boty

Na sobě: ohnivá róba 🌀

V batohu: bezedný pohár 🗡, stříbrná dýka ♠, měšec plný mincí 🍷, smaragdová soška 🗡, ...

Následky: hlad 🗡, zlomená noha 🗡

Hrdinná hraničářka Holimar

v době své největší slávy

Aspekty: 🐾 4; ➡ 1; 🌀 3;

Po ruce:

4x 🗡: dlouhý luk, pochodně 🗡, železa, kotel

1x ♠: váček léčivých bylin,

3x 🗡: oslepující meč, mámivá píšťala, oživlé lano

Na sobě: kožená zbroj 🐾

V batohu: měch s vodou 🍷, svazek vlčího moru 🗡, toulec stříbrných šípů ♠, ...

Následky: ...

Ukázkové překážky

Blokují cestu

- Zavřené, zamčené, zatarasené dveře
- Dravý proud, hluboká řeka, prudký víchř
- Propast, strž, strmá skalní stěna, úzká římsa
- Zdvížený padací most, rozbitý výtah, barikáda

Skrývají cestu 🗡

- 🗡 Tajné dveře, falešný zával, skrytý poklop, existuje mapa, popis, značky, hádanka
- 🗡 Vodopád, hustá mlha, dým, iluzorní zeď, podezřelý konec stop, zvuky,
- 🗡 Křoviska, stezka ve větvích, na blatech, je vidět druhý konec cesty, ale ne cesta sama.

Nebezpečné výtvořy 🌟

Oheň, žířavina, výbušnina 🌟

- 🌟 Popáleniny, poleptání, zásah šrapnelem.
- 🌟 Spálené, rozleptané, otupené vybavení.

Ztrouchnivělý most, lávka, zdviž 🌟

- 🌟 Pád z velké výšky, vykloubení, zvrtnutí údu
- 🌟 Ztráta vybavení, zásob.

Propadlo 🗡🌟

- 🗡 Zakryté kůži, kobercem, nezvyklým listím.
- 🌟 Pád na dno, tam bodce, kyselina, nestvůra.

Zapastěná truhlice, dveře 🗡🌟

- 🗡 Složitý zámek, kování, varování na víku
- 🌟 Vystřelující čepel, otrávená šipka, drtí prsty

Golem 🌟🗡

- 🗡 Plní doslova poslední vydaný rozkaz.
- ✂ Platí na něj jen drtivé zbraně.
- 🌟 Sečné a bodné zbraně se o něj otupí.
- 🌟 Skřípnutí, drcení toho, co překáží v cestě.

Hnusy a slizy 🌟

Fialová plíseň 🌟

- 🌟 Po dotyku vypustí oblak dusivých spór.

Zelený hlen 🌟🗡

- 🗡 Číhá ukrytý na stropě, podlaha pod ním je podezřele čistá.
- 🌟 Projde-li pod ním živý tvor, spadne na něj a začne jej leptat, nebo jeho vybavení.

Rosolovitá krychle 🌟🗡

- 🗡 Pohybuje se tunely konstantní rychlostí.
- ✂ Je přitahovaná nejbližším tělesným teplem
- ✂ Drtivé zbraně jí vůbec neublíží, sečné a bodné jí jen zpomalí či rozdělí.
- 🌟 Co se jí dotkne, pohltní a pak pomalu leptá.

Lidem podobní 🧛

Lapka 🧛🦇

- 🧛 Dožaduje se kořisti, spokojí se i s málem.
- ✗ Bojuje jen v přesile, jinak zbaběle zdrhá.
- 🦇 Zbraně nevalné kvality.

Skřet 🧛🦇

- 🧛 Hajzlík škodící pro radost, připraven zradit.
- ✗ Bojuje jen v přesile, jinak zbaběle zdrhá.
- 🦇 Hroty a čepele potřené jedem.
- 🦇 Nenechává pracky, krade, co může.

Zlobr 🧛🦇

- 🧛 Věčné hladový, zpravidla hloupý, přímý.
- ✗ Nevzdává se, dokud může bojovat.
- ✗ Tlustá kůže, mělká zranění jej jenom rozzuří.
- 🦇 Obří kyj, vrhání balvanů, drtící pěsti.

Poletucha 🧛🦇

- 🧛 Důvěřivá víla, snadno odpouští všem.
- 🧛 Nabízí pomoc za pomoc, dokáže léčit 🧛
- 🦇 Zmatená, informace dává v hádankách.
- 🦇 V ohrožení se zneviditelní a uletí, je slyšet bzukot jejích křídel

Zvířata 🧛

Hejno krys 🧛🦇

- 🧛 Ženou se za žrádlem nebo od nebezpečí.
- ✗ Bojí se ohně, valící se vody, velkých nestvůr.
- 🦇 Povalí na zem, vysypou toru, sežerou jídlo.

Vrrci 🧛🦇

- 🧛 Chrání smečku či skřetí pány, bojují za ně.
- ✗ Mají velmi citlivý čich.
- ✗ Chrání jeden druhého, spolupracují.
- 🦇 Ostré zuby, silné čelisti, dlouhé drápy.

Obří pavouci 🧛🦇🦇

- 🧛 Číhají v pavučinách, až se kořist přilepí.
- ✗ Potom si ji otráví, zamotají, odnesou.
- ✗ Vibrace pavučin jsou jejich hlavním smyslem.
- 🦇 Pavučinami se pohybují bez omezení.
- 🦇 Příklad přílepení výbavy k pavučinám, paralyzující otrávené kousnutí, zamotání do kokonu.

Pták ohnivák 🧛🦇

- 🧛 Plachý pták s čarovným peřím barvy ohně.
- 🧛 Zbožňuje jablka, jen pro ně opustí hnízdo.
- 🦇 K lidem přiblíží, pokud si myslí, že spí.
- 🦇 Zůstávají po něm vypálené stopy drápků.

Nemrtví 🧛🦇🦇

- ✗ Cítí teplo života, i ve tmě.
- ✗ Sluneční světlo a svěcená voda je zraňuje.
- 🦇 Jsou-li poraženi, mohou znovu povstat.

Kostlivec 🧛🦇🦇

- 🧛 Poctivě stráží to, kvůli čemu byl vyvolán.
- ✗ Obstojný bojovník.
- ✗ Nezranitelný hroty a bodnutím.
- 🦇 Používá lidské zbraně a zbroje.
- 🦇 Znovu povstane, nebyl-li spálen a může dál držet svou stráž.

Duch 🧛🦇🦇

- 🧛 Žene ho trýznivá bolest, prokletí.
- 🦇 Viditelný jen v úplné tmě, zanechává světélkující ektoplazmu
- 🦇 jeho bolest z něj prýští, zraňuje,
- 🦇 tenké bariéry a škvíry ho nezastaví,
- ✗ Odvrátí ho stříbro, oheň a svaté symboly.
- 🦇 Znovu povstává, není-li prokletí zlomeno.

Upír 🧛🦇🦇

- 🧛 Prastarý lovec, loví pro potěšení.
- 🦇 Podoba člověka, vlka či hejna netopýřů.
- 🦇 Vysátí krve, drápy místo nehtů.
- 🦇 Ovládá vlky, krysy, netopýry.
- ✗ Odvrátí ho svaté symboly, česnekové květy.
- 🦇 Nedokáže překročit tekoucí vodu a vstoupit do domu, kam nebyl pozván.
- 🦇 Opětovnému povstání zabrání jen osikový kolík zaražený v srdci.

Netvoři 🧛🦇🦇

Bazilišek 🧛🦇🦇

- 🧛 Líný ještěř, požírající mršiny těch, co otrávil
- ✗ Bojuje, jen je-li přímo ohrožen, jinak se spoléhá na svůj smrtící pohled a hrozný jed.
- ✗ Bojí se malých šelem, zejména lišek.
- 🦇 Obrovský zoban.
- 🦇 Oslabující jed, vytékající z vředů a ran na kůži. Působí i přes podrážku bot, rukavice, krátkou čepel či topůrko zbraně.
- 🦇 Zkameňující pohled.
- 🦇 Zem široko kolem něj je pokrytá jeho jedem.
- 🦇 Zranění se mu regenerují.

Drak 🧛🦇🦇

- 🧛 Prastarý král netvorů, domýšlivý, povýšený
- 🧛 Sběratel pokladů, zajímavostí, princezen.
- ✗ Hrozivý bojovník, před ním se neschováš.
- ✗ Podceňuje slabé, zaměřuje se na silné.
- 🦇 Chrlení ohně.
- 🦇 Dlouhý drtící ocas.
- 🦇 Obrovské drápy na nohou.
- 🦇 Tlma plná ostrých zubů
- 🦇 Na dračí šupiny obyčejné zbraně nestačí.
- 🦇 Dokáže vzlétnout mimo dosah zbraní.
- 🦇 Excelentní zrak, sluch i čich.

Staří dobří hrdinové

Filip „MarkyParky“ Dvořák

Ukázková hra

Beltar, Zilka a Červouch se vydávají do opuštěného trpasličího dolu. Právě vešli do vstupní síně.

Pán kobek: „Od vchodu sem dopadá ještě trochu světla, je tu šero. Chodba je široká, pohodlně by tu mohly jít tři postavy vedle sebe. Strop chodby podpírá bytelná dřevěná výdřeva. Prostředkem chodby vede stará kolej, částečně zapadaná drobným kamením a prachem. Vaše zkušené oko zahlédne v prachu několik otisků drobných nohou. 🦋: Pán kobek rovnou prozrazuje, čeho by si zkušený hrdina všiml, nečeká na dotaz od hráčů. Všimnete si i odhozeného zlomeného šípů. Má černé letky z jakési blány.“ ☹: Pán kobek dává první vodítka, že důl není opuštěný, jak se zdálo a naznačuje, kdo ho obývá.

Červouch: „Skřeti,“ oznámí svůj typ ostatním. 🗨: Toto Pán kobek nekomentuje – jeho práce je hráčům dávat vodítka a vyhodnocovat konání hrdinů, ale debata nad indiciemi a volba taktiky, to je v rukou hráčů.

Pán kobek: „Po asi třiceti krocích se prostor rozšiřuje. Vidíte pár výhybek a starou dřevěnou budku. ☹: V budce se skrývají klíče od rumpálu o něco dál v podzemí, proto ji Pán kobek musí zmínit. Kousek od ní je vykolejený malý důlní vozík. ☹: Ten je možné použít k jízdě po kolejích hlouběji do tunelu.

Beltar: „Dojdu až k vozíku a prohlédnu si ho.“

Pán kobek: „Je to obyčejný důlní vozík, je celkem zachovalý. Pohodlně se do něj vejde dva, když se trochu zmáčknete, tak i všichni tři. Jinak je prázdný.“

Zilka: „Zatím bezpečné. Půjdemte tedy dál.“

Pán kobek: „Dál se cesta ztrácí ve tmě.“

Zilka: „Jsou tu ti skřeti, že? Půjdemte raději po tmě. Světlo by nás mohlo prozradit.“

Beltar: „Dobrá, ale jdeš první.“

Zilka: Přikývne.

Pán kobek: „Jak postupuješ?“ 🗨: Tma je v tuhle chvíli překážka. Pán kobek proto vyzývá hráčku, aby mu popsala, jak si s ní poradí, aby mohl postup dál posoudit.

Zilka: „Půjdu mezi kolejemi, abych do ničeho nenarazila.“ 🦋: Zilka je schopná hrdinka, není důvod pochybovat o tom, že to bez obtíží dokáže.

Pán kobek: „Pokračuješ tedy. Po dvou pozvolných zatáčkách se ti povrch pod nohama změní. Místo

země ucítíš mezi pražci dřevo. Vstupuješ na nějaký můstek. Docela to v něm praská a cítíš, jak je dřevo měkké a drolí se.“ ☹: V cestě je 🦋 – rozpadlý most přes hlubokou jámu. V jeho středu chybí několik prken a koleje v podstatě visí ve vzduchu. Kdyby hrdinové šli za světla, rovnou by to viděli. Ale protože jdou po tmě, je pro ně 🦋 a Pán kobek tedy dává jen vodítka.

Zilka: „Rozeběhnu se, abych ho přeběhla co nejrychleji, kdyby se zřítíl.“

Pán kobek: „Ajaj. Uděláš tři rychlé kroky vpřed a čtvrtým šlápneš do prázdna. Ve středu mostu kus chybí. Hrozí ti pád do hloubky. 🗨: Zilka špatně vyhodnotila náповědu a zvolila chybný postup. Musí tedy čelit 🦋 a překážku nepřekoná. Kdyby šel první Červouch a zkusil cestu svou holí, tak by problém objevil v čas a nic mu nehrozilo, ale také by překážku ještě nepřekonala. Výsledek při tom vyplývá ze situace. Pán kobek nesmí tajně měnit podobu překážky, aby si vynutil hod nebo naopak, či aby postavám dopřál či upřel úspěch.

Zilka: „Takže hod na záchranu.“ Bere do ruky kostku. „Aspekt Zloděje mám 3 ...“

Pán kobek: „... ale jste tam potmě, takže máš nevýhodu. Tvůj černý plášť ti moc nepomůže. Podhazuješ dvojku.“

Zilka: „Pomůže. Když budu padat, trhnu rukou, on se rozprostře, a bude za mnou vlát – může se zachytit za nějaký hřeb a budu na něm viset.“

Pán kobek: „Podhazuješ tedy trojku,“ přikývne Pán kobek. 🦋: Občas hráči vymýšlí ledasco, aby buďto překážku překonali nebo snížili riziko 🦋. Dává-li to smysl, je to v pořádku. Kdyby to bylo na hraně, může Pán kobek určit, že to dá 🦋 či zda se běžná překážka se stane 🦋.

Zilka: Hodí kostkou a padne jí trojka. 🦋: Hod 1-2 by znamenal, že nespadne (odolá nebezpečí) a zastaví se včas, byť stále překážku nepřekonala – není to hod na úspěch. Hod 3-4 odpovídá mírnému následku. A 5-6 by naopak znamenal vážný následek.

Pán kobek: „Plášť ti opravdu pomohl. Zachytil se za hřeb a teď na něm visíš. Cítíš ale, že v něm něco povolilo a natrhnul se. Navíc se trhá čím dál víc ...“ 🗨: Pán kobek mohl zvolit i jiný následek – například Zilka mohla na poslední chvíli chytit, ale vyhodit si u toho rameno. Snaží se ale zohlednit její postup – použití pláště.

Zilka: „Že já ten plášť do toho motala, kde teď seženu šití? Každopádně, odmotám si z pasu lano a hodím ho Beltarovi, aby mě vytáhl.“ 🦋: Za běžných okolností by Zilka určitě dokázala lano hodit a Beltar by určitě dokázal lano chytit a vytáhnout jí, ale ...

Pán kobek: „Připomínám, že je tam stále tma.“ 🗨: ... bez světla tenhle postup smysl nedává.

Beltar: „Rozsvítíme.“

Zilka: „Jak? Lucernu mám u sebe já, těžko můžu svítit, když budu házet lano.“ 🦋: *Hrdinové znají své meze – takže hráč může říct, že něco nejde.*

Beltar: „Mám pochodně v batohu.“ 🗉: *Vytáhnutí pochodní z batohu nějaký čas zabere – a Zilka visí jen na plášti. S ohledem na trvající 🦋 by to mohlo vyžádat další 🦋. Než to ale Pán kobek sdělí, uvědomí si to i Červouch.*

Červouch: „Než ty je vytáhneš,“ vstoupí po delší odmlce do hovoru čaroděj a pokračuje: „zažehnu svou plamennou rukavici a posvítím jejím ohněm.“ 🦋: *Červouchova rukavice sice není 🦋, ale plameny nějakou záři vydávají, a proto je hrdina dokáže využít k osvětlení Beltara a pokračovat.* 🗉: *Kdyby se Červouch spoléhal na slabý svit svých rukavic a přitom čelil nějakému dalšímu 🦋, díky jejich jasu by sice něco viděl, ale pro malou svítivost by stále měl 🦋 za absenci 🦋.*

Pán kobek: „V oranžové záři plamenné rukavice hodíš Beltarovi lano, druhý konec si uvážeš kolem pasu a bojovník tě vytáhne zpátky na most. Teď už vidíte jámu v celé její velikosti. Přeskočit jen tak na druhou stranu nedokážete. Jediné, co vede přes propast, je dvojice kolejí.“

Červous: „Jde to přejít po těch kolejích?“

Pán kobek: „Jde, a stopy ukazují, že místní to dělají, ale bude to nebezpečné – koleje jsou úzké a kluzké.“

Beltar: „Kousek dál byla dřevěná chatrč. Vezmu sekeru a vyštípnu z ní pád polen. Budeme je před sebou pokládat na koleje napříč, abychom bezpečně přešli,“ navrhne Beltar a ostatní souhlasí.

🗉: *Beltar vymyslel bezpečný způsob překonání, a má na něj vhodné vybavení. Autor těchto kobek hráčům připravil jiný způsob – v úvodní místnosti byl prázdný důlní vozík, kterým jde propast přejít. Pán kobek ale nenuť hráčům použít konkrétní způsob překonání, jen protože byl v přípravě. Místo toho respektuje nápady hráčů.*

Pán kobek: „To půjde. Vráťte se zpět. Když sekerou štípeš prkna z boudy, v šeru a slabém světle Červousovy rukavice zahlédneš, že se v rohu na podlaze cosi leskne.“ 🦋: *Postavy stále nemají plné světlo, takže dostanou stále jen vodítka k zapadlému klíči.*

Zilka: „Rozsvítím. Kdyby tu byl nějaký skřet, tak o nás už stejně ví, není třeba se skrývat.“

Pán kobek: „Světlo tvé lucerny ozáří zapomenutý kovový klíč.“

Zilka: „Přidám si ho na svůj svazek pakličů.“ 🦋: *Klíč je drobný předmět a Zilka už má vhodné pouzdro, do kterého se hodí – a jeho sebrání ji tedy nezabere další slot na předměty. Kdyby ale kroužek s pakličí neměla, musela*

by si ho hlídat, aby jí někam nezapařl – a slot by jí tedy zabral.

Červous: „Vracíme se k mostku a Belkar nám postaví ten provizorní přechod.“

Pán kobek: „Chvíli to trvá, ale přejdete na druhou stranu. Tam tunel ještě chvíli pokračuje, až skončí v široké místnosti s šachtou uprostřed. Je obložená pevnou výdřevou. Koleje končí u šachty. Prostředkem šachty visí dolů pevné lano, které je přes několik kol převedeno do složitějšího soukolí napravo od šachty. Na soukolí je však na první pohled patrný železný visací zámek, který ho zajišťuje proti použití. Zem je kolem šachty udupaná.“ 🦋: *Hráči se opět dozojí vše, co by na jejich místě našel zkušený hrdina. Pán jeskyně nečeká, až někdo z hráčů řekne „Hledám stopy“ nebo něco podobného.*

Červous: „Ten klíč. Zilko, zkus ho.“

Zilka: „Zkusím.“ 🗉: *Tentokrát hráči trefili připravené řešení. Samozřejmě funguje.*

Pán kobek: „Odemkla jsi soukolí. Můžete si přitáhnout to, co visí na laně, ať už je to cokoli.“

Beltar: „Tak ho použijeme?“

Červous: „Nejsem si jist. Nebylo by lepší sešplhat? Přeci jen použití soukolí udělá hluk. Zatím si nás skřeti nevšimli, ale kdybychom k nim přijeli starým rozvrzaným výtahem ...“

Zilka: „Jak nebezpečné bude sešplhat po tom laně?“

Pán kobek: „Lano vypadá pevně.“ 🗉: *Všude kolem jsou skřeti stopy – je zřejmé, že právě lano používají skřeti k tomu, aby se dostali z podzemí ven. Navíc na něm visí těžká výtahová klec. Musí tedy být bezpečné.*

Zilka: „Tak pokračujme dolů. Po laně“

Beltar: „Po tmě?“

Zilka: „Já bych to ještě riskla. Světlo by bylo vidět – a pokud na sebe chceme upozornit, to už si rovnou můžeme přivolat ten výtah.“

Beltar: „Ale teď půjdu první já, kdyby dole čekal skřet.“ 🦋: *To, co hrdina dokáže, je definováno jeho vybavením. Nemusí to být ale jen vybavení, které si nese, může to být vybavení Kobky. Beltar tedy může šplhat dolů.*

Pán kobek: „Spustíš se opatrně na až do okamžiku, kdy ucítíš pod nohama něco pevného a zároveň tě z levé strany ovane průvan. Cítíš, že máš pod nohama trám, postavený napříč šachtou a že po levé ruce se otevírá nějaká chodba. Lano visí dál do hloubky pod tebou.“