

# Záporáci

netradiční kampaň pro Apocalypse World

## Čem to je?

Ač ses právě začel do průvodního textu pro kampaň ke hře **Apocalypse World**, **Záporáci**, nečekej, že v následujících odstavcích budeš číst o klasické posapokalyptické hře, odehrávající se v blízké budoucnosti či alternativní minulosti.

Místo toho držíš v rukou návod, jak si s pomocí **Apocalypse Worldu** zahrát příběh fantastický a také nevážný. Jako hráči se ujmete postav v podobě nestvůr, monster, příšer, temných pánů a ukrutných dam, které žijí svoje životy v dávno opuštěné krajině na samotném okraji civilizace.

Ano, apokalypsa je zde přítomná – zdejší kraj byl kdysi bohatý, ale protože ležel na hranicích mezi zemí *krále Dobroslava* a říší *císaře Evilóna*, stal se bojištěm velké války. Po jejím konci byl vypleněn a upadl v zapomnění, jen v pár vesnicích přežilo několik desítek lidí.

Právě proto se do něj stáhli **Záporáci** z civilizovanějších krajů, kde jim a jejich neobvyklým potřebám nikdo nerozumí a nikdo je tam nechce. Zde, v kraji, který si vzala zpět drsná divočina, byli obyvatelé mnohem vstřícnější a nezdráhali se provádět obětiny a správná uctívání, která zajistila **Záporákům** klidný život.

Až do nedávna. V poslední době se ale lidé z Dobromilova království začali o zapomenutý kraj znovu zajímat. **Dobrodruzi** sem vyráží hledat dávno ztracené poklady, **církev Jediného Opravdového Boha** označuje zdejší uctívání nestvůr za pohanství a **osadníci**

z celého Dobromilova království by zde rádi získali kus půdy a našli tak své štěstí. A proslýchá se, že jejich příchodem bylo porušeno dávné příměří a armády **císaře Evilóna** se daly znovu na pochod.

## Jiné kulisy, stejná pravidla

Celá tato kampaň je postavená na tom, že ve hře jsou zachovány veškeré herní mechaniky, tahy i principy **Apocalypse Worldu**, jen kulisy se mění.

Při hraní tedy používejte dál originální pravidla téměř beze změny, jen kdykoliv narazíte na nějaký atmosférický post-apokalyptický prvek, nahraďte ho fantastickou variantou. Tato příručka vám dá inspiraci pro některá taková nahrazení.

## Hráčské postavy

Jak už bylo předesláno, hráči se ujmou rolí Záporáků – bytostí, které ve většině příběhů zastávají roli antagonistů. Při tvorbě postav se řiďte pravidly **Apocalypse Worldu**, jen jednotlivá povolání interpretejte následovně:

- **Angel** = Ježibaba
- **Battlebabe** = Vlkodlak
- **Brainer** = Černokněžník
- **Chopper** = Skřetí náčelník
- **Driver** = Bezhlavý rytíř
- **Gunlugger** = Nestvůra
- **Hardholder** = Upír
- **Hocus** = Lešij
- **Maestro'D** = Čert
- **Savvyhead** = Šílený vědec
- **Skinner** = Víla

Dále najdeš náměty na dokreslení některých detailů.

## Ježibaba

*Pod záminkou léčby pohrává s osudy důvěřivců, kteří se jí svěří.*

**Angel kit = kotlík**, ve kterém dokážeš namíchat lektvary či dryáky, které krom léčení pacienta uspí, přinutí mluvit pravdu, paralyzuje a vydá ježibabě na milost, a podobně.

*Může být též vědma, šaman.*

Ježibaba žije v malé chaloupce na blatech, na půl cesty mezi Blatnem a Obilnou.

## Vlkodlak

*Způsobí problémy, kde se objeví, ale sám vždy uniká.*

**Custom weapons = tvoje dvě podoby.**

- V lidské podobě bojuješ z dálky s pomocí vysoce specializovaných zbraní – použij volby **custom firearms**, aby sis vytvořil přesný dlouhý luk, samonabíjecí kuši, drobnou kuši do rukávu nebo jednu z prvních píšťal na střelný prach.
- Ve zvířecí podobě bojuješ na blízko – použij volby **custom hand weapons**, abys popsal svou mordou či drápy.

*Může být i jiný lykantrop nebo třeba dr. Jeckyl/mr. Hide.*

Vlkodlak má své doupě v osamělé lovecké chatě na hřebenu mezi blaty a cestou spojující Ustraš s hostincem u Chrabrého reka.

## Černokněžník

*Svými kouzly manipuluje s myslí poddajných a slabých.*

**Brainer gear = čarovné předměty a kouzla**, která jsi schopen použít či seslat.

- **Implant syringe = proklínající pařát**, dotykem prokleje, čímž zhoršuje utržená zranění.

- **Brain realay = křišťálová koule**, skrze kterou dokážeš čarovat na dálku
- **Receptivity drugs = tinktury**, které po pozření cílem posilují tvá další kouzla
- **Violation glove = berla**, která ti dovoluje sesílat kouzla pouhým dotekem
- **Painwave projektor = žezlo nenávisti**, psychická zbraň, která ubližuje
- **Deep ear plugs = magická čelenka**, chrání tvou mysl před psychickými kouzly jiných černokněžníků

*Může být i čarodějnice či temný mág.*

Černokněžník obsadil doly v Dolech a zbudoval si z nich dungeon.

## Skřeti náčelník

*Vůdce nelítostné bandy skřetů na vrrrrích.*

**Bike = vrrk**, na kterém jezdíš.

**Gang = tlupa skřetů**, která tě poslouchá jako vůdce. Také má vrrky.

*Může být i kapitánka divokých amazonek nebo vůdčí kentaur.*

Skřeti tlupa táboří na samotném severu kraje.

## Bezhlavý rytíř

*Brázdí kraj v sedle strašidelného oře.*

**Cars = koně či kočáry**, na kterých brázdíš krajinu.

- massive=0 – osel, běžný kůň, kánoe
- massive=1 – dvoukolák, válečný vůz, válečný kůň, pramice
- massive=2 – kočár, žebřiňák, loďka
- massive=3 – těžký kupecký vůz, říční loď

*Může být i kočí strašidelného kočáru nebo kormidelník prokleté říční lodi.*

Když bezhlavý rytíř hledá, kde by hlavu složil, bývá to v opuštěné hlásce jménem Strážná.

## Nestvůra

*Ostny, drápy, ostré zuby, tuhá kůže...*

- **Fuck-off big guns** = chrlení plamene, kyseliny, ostnů z ocasu, zkameňující zrak
- **Serious guns** = 2 silnější z: drápy, morda, úder ocasem, chapadlem...
- **Backup weapons** = 1 slabší z: drápy, morda, ocas, chapadlo...

*Může být např. bazilišek, chiméra, mantichora či wyvern.*

Nestvůra má své doupě pod Vysokou. V jeho jeskyni pramení říčka obtékající Hvozdkov.

## Upír

*Temný pán, krutě vládnoucí osadě a přilehlému kraji s pomocí smečky divokých zvířat.*

**Holding** = osada Ustraš obývaná lovci, sběrači a zemědělci

- **Gang** = tlupa nižších nemrtvých nebo smečka zvířat ovládaná tvou mocí
- **Battle vehicles** = katapulty, balisty, vařící smůla.
- Opevnění:
  - +1ARMOR = hradiště s palisádou,
  - +2ARMOR = hrad nebo tvrz chráněný hradbami

*Může být i fext, nebo temná paní, získávající věčné mládí z krvavých koupelí.*

Upírovi patří Ustrašské panství a vládnemu z hradu či hradiště nad vesnicí.

## Lešij

*Uctíváný místními obyvateli jako ztělesnění duchů lesa.*

**Followers** = uctívači, kteří stále věří v moc prastarých sil a že je lešij jejich manifestací

*Může jít i o jiného běsa nebo dryádu.*

Lešij přebývá v blízkosti starého druidského kruhu na západě kraje.

## Čert

*Provozuje vyhlášený podnik, do kterého láká lidi na nejrůznější hříchy.*

**Establishment** = místo plné hříšných lákadel.

*Může to být také sukuba.*

Čert si zřídil svůj podnik v opuštěném větrném mlýnu nedaleko obilné.

## Šílený vědec

*Ve své laboratoři sestavuje stroje zkázy, oživuje golemy i nemrtvé, vytvoří strašlivé vynálezy.*

**Worspace** = laboratoř šíleného vědce

*Může jít i o nekromanta.*

Šílený vědec má svou laboratoř v opuštěné pevnosti na severozápadě od Vysoké.

## Víla

*Po nocích tančí a obloužňuje ty, kdo zabloudí příliš hluboko do lesa.*

**Gracious weapon** = její zbraně jsou ladné, až nepostřehnutelné

**Luxe gear** = omračující vzhled

- **antique coins** = šaty ze stříbra a zlata
- **eyeglasses** = oči šelmy nebo ještěrky
- **long gorgeous coat** = oblečena jen do kožšin nebo listí
- **spectacular tatoos** = zářící tetování
- **skin and hair kit** = rudé rty od malin (či krve), vlasy plné květin (či hadů)
- **pet** = medvěd, vlk nebo sokol

*Může jít také o satyru nebo divoženku.*

Víla nejčastěji tančí v hustém hvozdu na východ od Hvozdkova.

## Vybavení

Pro převod zbraní a dalšího vybavení využij jako referenci následující tabulky:

### Zbraně

- 1-HARM: dýka, tesák, obuch, prak a podobné záložní zbraně
- 2-HARM: meč, sekera, palcát, luk a podobné běžné zbraně
- 3-HARM: obouručák, řemdih, kyj, těžká kuše a podobné těžké zbraně
- 4-HARM: zásah balistou, kamenem z katapultu

### Zbroje

- 1-ARMOR: prošívanice, kožené zbroje, železné zbroje kryjící část těla
- 2-ARMOR: kroužkové a plátové zbroje kryjící většinu těla, nebo lehčí zbroj a štít

## Kraj

Kampaň **Apocalypse Worldu** většinou začíná prvním sezením, na kterém hráči představí své postavy a společně teprve utvoří svět, ve kterém budou hrát. **Záporáky** můžete hrát úplně stejně a veškeré prostředí si vytvořit sami.

Můžete ale také využít předpřipraveného **Kraje** z této kampaně. Krom standardních hrozeb, které se do hry dostanou tak, jak si hráči budete vytvářet své postavy a odpovídat na položené otázky, můžete přidat do hry ještě jednu nebo více následujících hrozeb, které vám pomohou hru rozjet. Mapu Kraje najdete na konci této příručky.

I když tyto prvky zařadíte, nezapomínejte ale, že hrajete **Apocalypse World**, a z této příručky si berete jen úvodní nastavení kampaně. Váš příběh se poté bude tvořit hraním.

## Dobrodruzi

Jednotlivci i malé družiny, které se vydávají do Kraje za dobrodružstvím. Mohou mít různé motivy – bohatství, slávu nebo také útěk před spravedlností či hledání vlastního já.

Je jim společné, že své výpravy začínají (a končí, pokud přežijí) v **hostinci U Chrabrého reka**.

Dobrodruzi se nejčastěji ve hře projevují jako hrozba typu GROTESQUE.

## Osadníci

Po celém kraji se rozrostly menší i větší osady, ve kterých se obyvatelé Dobromilova království snaží přivést civilizaci zpět do zdejšího zapomenutého a zdevastovaného kraje.

Život v kraji je obtížný a málo kdo unikne strádání. U osadníků se proto nejčastěji projevuje hrozba AFFLICTION.

- **Vysoká** je osada na náhorní plošině, kde se nedaří zemědělství a často ji trápí hlad.
- **Hvozdíkov** leží uprostřed hustých lesů a jeho obyvatelé se nezdíka v lesích ztratí a nikdy se nevrátí.
- **Blatno** leží na kraji blat a to s sebou přináší nemoci.
- **Obilná** je jediná úspěšná osada v kraji – a ostatní jí to závidí.
- **Dolští** nemohou rubat a pracovat, neboť jejich doly obsadil Nekromant.
- Nakonec **Ustraž** leží přímo pod Ustrašským hradem a upírovo strasti jsou i strasti Ustrašských.

Krom osad se na samé hranici kraje nachází malé pohraniční město **Jasnov**. Jeho hlavní starostí je velké množství cizích lidí, kteří městem prochází na své cestě za štěstím v Kraji.

## Jobova církev

V Dobromilově království uctívají Jediného Opravdového Boha **JOBa**, a tamní církevní představitelé nelibě nesou nejrůznější pohan-ské a jinak nesvaté praktiky, kterými si obyvatelé v kraji usmiřují a získávají přízeň **Záporáků**.

Proto byl založen **klášter sv. Herberta** na půl cesty mezi Jasnovem a Obilnou. Tamní mniši pak vyráží na misie do kraje a snaží se přivést obyvatele po dobrém či zlém na správnou cestu k Jedinému Opravdovému Bohu Jobovi.

Mniši většinou chodí ve větších skupinách, ať ozbrojených či neozbrojených a často se tedy projevují jako hrozba **BRUTES**.

## Císař Evilón

Jak se obyvatelé Dobromilova království více a více roztahují po Kraji a **zlému císaři Evilónovi**, jehož říše se rozkládá za magií spálenou pustinou na severovýchodě, se to nelíbí.

V horách na severovýchodě tak je možné narazit na jeho zvědy a mezi lidmi se šíří zprávy o tom, že Evilónova armáda se chystá překročit pustinu a Kraj znovu obsadit.

Ač by se na první pohled mohlo zdát, že nepřítel mého nepřítele je můj spojenec a **Záporáci** jsou se zlým Evilónem na jedné lodi, nic není vzdálenějšího pravdě. **Záporáci** si už dávno uvykli na to, že jsou nejmocnějšími bytostmi v Kraji, naučili se spolu tak nějak žít, nelézt si vzájemně do zelí a navzdory hrozbám z Dobromilova království si žijí celkem svobodně. Vtrhne-li do kraje císař Evilón, jedním z jeho cílů nepochybně bude **Záporáky** o svobodu připravit, zotročit je a zařadit je do své strašlivé armády.

Císař Evilón působí v Kraji prostřednictvím svých zvědů či armády a představuje tedy hrozbu typu **WARLORD**.

## Několik volitelných prvků

Pro další zpestření či zajímavější hru můžete zařadit také jeden z následujících prvků:

### Záporáci neumírají

Ve hře se samozřejmě může stát, že některý ze **Záporáků** padne. Většina hráčských postav ale představuje bytosti v principu nesmrtelné či alespoň houževnaté natolik, že se z každé porážky nakonec nějak dostanou. Jako volitelné pravidlo tedy můžete použít pravidlo **WHEN LIFE BECOMES UNTENABLE** i tehdy, pokud by obyčejná smrtelná postava již byla zcela jistě po smrti.

### Přítomnost ostatních záporáků

Aby byla hra plnější, můžete předpokládat, že i **Záporáci**, které žádný z hráčů nehraje, jsou v kraji přítomní jako cizí postavy. Většina z nich se projeví jako **GROTESTQUE**, **WARLORD**, případně skrze své následovníky a gangy jako **BRUTES** či se jejich činy znázorní pomocí **AFFLICTION**.

Pokud si pak zvolíte z nějakého důvodu možnost hrát druhou postavu, převezmete kontrolu na jedním z těchto NPC.

### Maelstrom boří čtortou stěnu

Při běžném hraní **Apocalypse Worldu** nebývá od počátku jasné, co je vlastně Psi-Maelstrom zač a hráči to objevují teprve hraním.

Hraní **Záporáků** ale může získat zajímavý nádech, pokud se dopředu dohodnete, že ve skutečnosti hrajete antagonisty nějakého RPG hraného skupinou hráčů u stolu. Spojení s Psi-Maelstromem pak umožní nahlédnout do meta-úrovně jejich hry. Číst informace z jejich deníků či z přípravy jejich Gamemastera, poslechnout si plány hráčů apod...

# Mapa Kraje čistá



# Mapa Kraje s hrozbami

