

Dobrodružné kostky

Úžasná RPG pro úžasné mladé lidi. ©GRANT Howitt 2017

Toto je vyprávěcí hra, která je skutečně jednoduchá pro zahraničí. Vyskytují se v ní dvě role: **hráči a vypravěč**.

Můžeš k ní přizvat libovolné množství hráčů, které máš rád; každý z nich bude ztělesňovat **postavu** – vyrazející za dobrodružstvím ve fantasy světě, plného nestvůr, magie, nebezpečí a tajemství.

Kromě nich existuje ještě vypravěč – ty. Ty budeš představovat svět a budeš mít nad ním kontrolu. Budeš jej popisovat, stavět před hráče výzvy a klást jim otázky jako „Co tvá postava udělá?“.

Když bude postava dělat něco náročného, provede hráč hod *dvěma základními kostkami* – pak popíše výsledek pomocí *Průvodce hody*. Občas bude hráč využívat i *bonusové kostky*: podívej se, co do hry přináší.

Když hráčova postava utrpí počtvrté zranění, je z příběhu vyřazena. Může se zotavovat odpočinkem, léčením, magickými nápoji či kouzly.

Když postava najde poklad, řekni jí čím je zvláštní (co dělá) nebo jen, že se jedná o cennost.

Pamatuj si, tohle je tvůj svět a jen ty víš, co se v něm odehrává. Ty nikdy kostkami neházíš – jen popisuješ. Nebo se ptáš hráčů na informace.

Průvodce hody:



Úspěch!

Čím víc jich hodíš, tím lépe.



Dobrá zpráva!

Nalezneš informace, které ti pomohou.



Zranění!

Zraníš se nebo o něco přijdeš. Zapiš si, co se ti stalo. Pokud ti padly 2^š, jde do tuhého.



Neúspěch!

Čím více jich hodíš, tím hůře!



Špatná zpráva!

Nalezneš informace, které vše zhorší nebo ztíží.



Poklad!

Nalezl jsi užitečný předmět. Zapiš si jej do deníku.

Kostky:

Základní kostka 1: Hod' ji, kdykoliv chceš cokoliv provést.						
Základní kostka 2: Hod' ji, kdykoliv chceš cokoliv provést.						
Kostka nebezpečí (červená): Hod' ji, když hrozí nebezpečí či zranění.						
Kotka dovedností (modrá): Hod' ji, když děláš něco úžasného (viz deník).						

Příklady postav:

Grusk – půločí lupič

Phaledae – elfí šermířka

Rollo – místní nechtěný hrdina

Haggard – zbabělý trpasličí vynálezce

Dunskin – horský průvodce

Bindle – přerostlý gnómi válečník

Příklady dobrodružství:

- **NAJDĚTE** v ruinách starého panství meč, který patřil předkům místního šlechtice. Ruiny obývají goblini.
- **ULOVTE** gryfa, který zabloudil k Vaším domovům. Loví Vaše ovce a děsí vesničany.
- **POMOZTE** ještěřimu čaroději k získání surovin pro dokončení mocného kouzla.
- **POSTAVTE** se orčímu klanu, který se snaží dobít Vaše městečko.
- **UTRHNI** květinu pro svou milovanou a dokaž tím svou odvahu. Protože rostlina roste jen na zpustlém hřbitově.

Deník postavy:

Jméno:

Lidé si myslí, že jsem:

Ale ve skutečnosti jsem:

Jdu do dobrodružství, protože:

Jsem úžasný v:

Zranění: