

ČOKOLÁDOVÝ POKLAD



DUNGEONS & DRAGONS®

ÚVOD DO DOBRODRUŽSTVÍ

Dobrodružství **Čokoládový poklad** je pro hru DnD, DrD, JaD a podobné. Je prakticky pro jakoukoliv verzi hry na hrdiny, protože se řídí pouze základními pravidly, která jsou pro různé verze velmi podobná. Hra je totiž určena primárně pro děti, tedy hráče, kteří často ještě neumí ani číst a psát, a přesto by si chtěli nějakou hru na hrdiny zahrát.

Samozřejmě, lze hrát s plnohodnotnými postavami, ale není to pro hru vůbec nutné. Samotné dobrodružství je přímočaré a velice jednoduché. Přesně tak, jak to děti mají rády. Stejně tak je zápletka velmi prostá. Není potřeba popisovat žádné složité pozadí dobrodružství, avšak nic vám nebrání si do příběhu nějaké zasadit.

Pro hru vám bude stačit papír a tužka a samozřejmě kostky, bez těch to nejde. K20, k10, k8, k6, k4. Celou sadu. Minimálně by měl mít každý svou k20. Pěkně barvu, kterou má rád.

Při hraní pozor na citlivější děti, mohou se do hry natolik zabrat, že se začnou reálně bát. To rozhodně není cílem hry.

Také je dobré začlenit do hry trochu pohybu a pokud postavy něco provádí (plíží se křovím, otevírají truhlu, čarují, ...), neboj se je vyzvat, ať názorně předvedou, jak to provádějí. Děti milují divadlo.

POSTAVY

Celé dobrodružství je koncipováno pro optimální množství 3 dobrodruhů. Samozřejmě jich může být víc nebo méně. Hráči si mohou vybrat z celé plejády povolání, které nabízí pravidla. Anebo, a to je lepší a rychlejší a hlavně srozumitelnější, jsou v nabídce postavy **Bojovníka** (má meč a štít), **Lovce** (má luk a dýku) a **Kouzelníka** (má hůl a dvě kouzla – blesk a hrom).

BOJOVNÍK

OČ 15

Životy 12

Útok na blízko mečem - zranění **1k8**

Umí chránit cizí postavu svým štítem, když stojí u ní. Zvyšuje jí tak **OČ** o 1.



LOVEC

OČ 13

Životy 10

Útok na dálku lukem - zranění **1k6**

Útok blízko dýkou - zranění **1k4**

Kromě toho umí používat bylinky na léčení **3** životů. Na začátku má 3 bylinky.



KOUZELNÍK

OČ 11

Životy 8

Útok na dálku bleskem – zranění **1k6**

Útok na blízko hromem (zasáhne všechny nepřátelské cíle u sebe) - zranění **1k6**



RASY

Rasu si postavy mohou vybrat podle sebe... Trpaslík, Elf, Člověk, Hobit, Goblin, Čert, Obří žába, Malý drak ... cokoliv je napadne. Rasa ale nemá vliv na schopnosti a útoky. Jde jen o to, jak postavy vypadají a o ztotožnění se hráčů s postavou. Jen by postavy měly mít standardní velikost, ani moc malou, ani moc velkou.

Určitě se mohou jako své postavy převléct a vzít si co má kdo u sebe (meč, kouzelnou hůlku, luk, tričko s kapucí, ...). Takový trochu karneval.

ŽIVOTY

Postavy by neměly úplně zemřít. Děti to těžce nesou. Postavy úplně malých nebo citlivých dětí by neměly radši ani upadnout do bezvědomí, proto není na škodu, aby GM házel svoje hody tajně, aby si mohl hody podle potřeby „upravit“ v případě nouze. A pokud se někomu zrovna nedaří, není vůbec problém, aby si občas hodil znovu.

Po každém boji si mohou postavy odpočinout a doplnit si životy do plného počtu. Není na to potřeba ani bylinky, ty je lepší šetřit si na boj. Použité bylinky si může Lovec zase nasbírat, ale pozor, rostou pouze v lese. Nemáš-li lovce, může bylinky použít kdokoliv jiný.

ZÁPLETKA

Byl ukraden *Čokoládový poklad* a dobrodruhovému jdou po jeho stopě, nicméně marně. Jsou ztraceni v lese, začíná se stmívat, stopy, které až doposud sledovali jsou pryč, a navíc dostávají ukrutný hlad.

To pro zápletku stačí, jak jsme si řekli na začátku, není potřeba vymýšlet nic složitějšího.

Hra nebude dlouhá, udržení pozornosti je náročná disciplína i pro dospělé, takže na dobrodružství počítejte tak s hodinou času.

VEČER

Přečti nebo popiš postavám následující úvod:

Byl ukraden *Čokoládový poklad*. Byli jste najati ředitelem továrny na čokoládu tento poklad najít. Poklad nemusíte vracet, ale musíte zajistit, aby lupič, ať už to byl kdokoliv, už nikdy žádnou čokoládu neukradl. To, co zbude z pokladu si můžete nechat.

Nyní jste na stopě lupičům. Celý den jste sledovali čokoládovou stopu, ale nyní se blíží noc, začalo pršet a stopu jste ztratili. Navíc máte ukrutný hlad.

Nyní asi budeš muset děti trochu „nakopnout“. Je jim zima a mají hlad. Stopy jsou ztracené.

Pokud se rozhodnou rozdělat oheň a sehnat něco k jídlu, tak je to přesně to, co se od nich trochu očekává. Normálně by rozdělal oheň kdokoliv, kdo uspěje v hodu na

Moudrost (Příroda), SO 10. Hrajeme ale s dětmi, takže stačí prostě hodit víc, než **8**. Žádná Moudrost nebo dovednosti nebo SO, prostě víc než **8**.

Pokud se to někomu nepovede, nevádí. Může to zkusit znovu nebo dát křesadlo kamarádovi.

Tak výborně. Oheň už hřeje, teď ještě jídlo. Postavy mohou něco nasbírat (borůvky, houby, ...). Pokud má někdo luk, může zkusit ulovit něco k jídlu. To už je těžší, něco k snědku uloví ten, kdo hodí víc než **13**. Pokud si nikdo nevybral postavu s lukem, může to zkusit kouzelník pomocí kouzla Blesk. Pokud máš partu plnou bojovníků s mečem, můžou k lovu použít meč nebo si luk klidně vyrobit. Zkoušet to každý může, kolikrát chce.

Poslední, co musí udělat, aby byli v teple a najezení, je jídlo upéct. Kdo se chopí hrnce a pánvičky a hodí víc, než **10**, uvaří výbornou večeři pro všechny. Pokud se to někomu nepodaří, je jídlo spálené. Ale můžou to zkusit znovu. Pokud jídlo spálí dvakrát po sobě, musí sehnat novou večeři.

Nyní jste najezení a v suchu a teple. Už víte, jak funguje, když se vaše postavy snaží něco udělat. Rozdělat oheň, udělat něco k jídlu a podobně....

Vůně vaší pečinky ale přilákala vlky. Auuuuuu.... slyšíte je, jak se k vám blíží. Když vlci vstoupí do světla vašeho ohně, všimnete si, že jeden z nich má v tlamě kostnatou nohu a další vlci mají tlapy od čokolády. Vrčí a při pohledu na vaše jídlo slintají.

Vlci původně přepadli skupinku kostlivců, skutečných zlodějů, kteří *Čokoládový poklad* ukradli. Vlci nešli po čokoládě, ale po kostlivcích samotných. Nyní, s tlapami od čokolády, hledají nové jídlo a ucítili vůni pečinky.

Vlků by mělo být tolik, kolik je hráčů. Setkání může skončit bojem, ale nemusí.

Postavy mohou vlkům dát část svého jídla, potom vlci jednoduše odejdou.

Mohou se pokusit vlky prostě odehnat, na to by mělo stačit trocha hulákání a aspoň jeden z družiny by měl hodit více než **12**.

Třeba někoho napadne vlka si zkusit ochočit. To už tak snadné není a je potřeba hodit více než **14**. Pokud se tak stane, Vlk jde se skupinkou dobrodruhů dál (ostatní vlci utečou), bojuje po jejich boku a chrání je. Kdyby mu ale měly klesnout životy na **0**, tak uteče.

V boji postavy nemusí nepřátele nutně zabít, slovo *porazit* zní možná i lépe než slovo *zabít*. Nepřátele namísto smrti mohou prostě *utéct*, kostlivci, se kterými se ještě potkají, se mohou třeba *rozpadnout*.

Vlk

OČ	5
Životy	6
Útok na blízko	kousnutím – zranění 2



NA STOPĚ

Nyní máte zpět ztracenou čokoládovou stopu a nic vám tedy nebrání se po ní pustit dál v pátrání.

V okolí se opravdu dá najít čokoládová stopa a postavy po ní mohou sledovat, odkud vlci přiběhli. Tady by se mohl přihlásit Lovec, který asi nejlépe umí sledovat stopy.

Pokud se hráči vyhnuli boji, není špatné jim do cesty postavit nějakého protivníka, na kterém si boj vyzkouší dříve, než dojdou do Jeskyně kostlivců. Mohou potkat další vlky, případně divoká prasata, masožravé veverka, zubaté žáby, ... s podobnými statistikami.

Jdete poměrně dlouho. Čokoládová stopa vede hustým lesem. Už se rozednívá, když dorazíte k jeskyni, ze které právě vyběhlo hejno **10** krysy.

Krasy jsou agresivní, právě je někdo vyhnal z tepla jeskyně a asi se s nimi nepůjde „rozumně domluvit“, jako s vlky.

Každopádně se krasy bojí ohně, takže pokud postavy něco zapálí nebo jinak použijí oheň (kouzlo Blesk) krasy se rozprchnou.



Krysa

OČ 4

Životy 2

Útok na blízko **kousnutím** – zranění 1

V každém kole kousnou vždy nejvýše 3 krasy. Více jich to nestihne. Pohybují se v hejnu.

Před vstupem do jeskyně si mohou postavy opět odpočinout a doplnit tak životy. Lovec si může nasbírat léčivé bylinky.

JESKYNĚ KOSTLIVCŮ

Postavy budou potřebovat světlo, v jeskyni je tma jako v pytli. Nyní už by měly hráči sami vymyslet, jak si v jeskyni posvítit. Vyrobit louči, zapálit něco kouzlem Blesk nebo vymyslet něco zcela originálního. Třeba má někdo s sebou baterku a teď si na ni zrovna vzpomněl. Jakmile vstoupí do jeskyně, přečti následující:

Vstupujete opatrně do jeskyně. Mihatavé světlo vaší louče (baterky, ...) osvětluje jen kousek prostoru před vámi. Jeskyně vede hluboko do skály. Stěny jsou vlhké a místy hrubě opracované, aby se dalo pohodlně projít. Ve vzduchu cítíte slabý pach zkaženého jídla mísícího se se sladkou vůní čokolády. Po pár metrech z chodby odbočuje úzká chodbička vpravo, odkud slyšíte hádavé hlasy, kterým ale není moc rozumět.

Ze vstupní chodby se dá odbočit doprava na **Hlídku** a doleva směrem do **Ložnice**.

Chodbu následně přetíná most ve výšce asi 3 sáhů, kam nelze vylézt. Stěny jsou hladké, mokré a kluzké. Fuj! Nakonec chodba končí v **Kuchyni**.

HLÍDKA

Tato ne moc velká místnost slouží jako strážnice. Na východní straně místnosti je úzká chodba zavalená kameny. Postavy se mohou pokusit kameny odházet, ale trvat to bude hodně dlouho, a navíc to je přece nuda, odhazovat půl dne kamení. Za závalem jsou ale schody do **Věže**. Naštěstí se tam dá dostat i z druhé strany.

Jsou zde tři kostlivci, sedí na zemi a na nízkém stolku hrají karty. Jakmile postavy vstoupí, kostlivci se chopí svých rezavých šavlí, ale hned nezaútočí. Místo toho se skřípavým hlasem zeptají, co tu postavy pohledávají.

Přestože kostlivci bývali dříve lidmi, nejsou to žádní myslitelé a není problém je oklamat. Pokud si hráči vymyslí nějakou vhodnou odpověď, mohou hlídkující kostlivce oklamat. Stačí pak hodit více, než **5** a kostlivci je nechají jít a vrátí se ke kartám. Pokud se postavy zmíní o pokladu, postěžují si, že „šéf“ si nechal skoro všechno a jim zbylo jen pár čtverečků čokolády.

Pokud ale hráči nic neodpoví nebo při vyjednávání selžou, pak na ně kostlivci zaútočí bojují až do konce.

Kostlivec

OČ	6
Životy	6
Útok na blízko rezavou šavlí – zranění	3



Pokud postavy místnost po boji prozkoumají, zjistí, že kostlivci hráli o pár kousků čokolády.

LOŽNICE

V této místnosti je snad největší smrad v celé *Jeskyni kostlivců*. Je zde na zemi 8 rohoží na spaní nebo chceš-li postelí. Na každé z nich je hromada špinavé slámy a

kus hadru na přikrytí. V jižní části jeskyně je vyhaslé ohniště. Do místnosti vedou dvě chodby, jižní odbočující z hlavní chodby a severní, která vede na most, a dále do **Kuchyně**.

V místnosti je celkem 5 kostlivců, ale spí. Hráči si hodí k20. Za každého, kdo hodí méně než **8**, se probudí jeden kostlivec. Rozespalý a našťvaný, že byl probuzen, každý kostlivec se nejprve jedno kolo probouzí a bere si své věci, aby v příštím kole zaútočil.

Další kola se hod opakuje a opět se probudí (nebo neprobudí) další kostlivci. Tak to končí až se buď nějaké kolo neprobudí žádný další kostlivec nebo jsou postupně vzhůru všichni.

Při boji se podaří jednomu kostlivci uniknout. Pokud mají postavy štěstí a jsou tak potichu, že se nevzbudí žádný kostlivec, jeden z nich se stejně probere a rovnou utíká směrem do **Kuchyně**. Postavy si jeho útěku všimnou. Tam projde tajnými dveřmi do **Věže** a nechá je otevřené !

Pokud postavy místnost prozkoumají, najdou u pár kostlivců úlomky čokolády, rozhodně to ale není celý *Čokoládový poklad*. Při prohledávání ale mohou probudit zbytek spících kostlivců.

KUCHYNĚ

Toto je asi největší místnost z celé *Jeskyně kostlivců*.

Jste v Kuchyni. Je to jednoznačně poznat z vybavení této poměrně velké místnosti. Podél jedné stěny stojí sudy. U další je něco jako kuchyňská linka. Rezavý sporák, rozbitý stůl, velká kád' se smradlavou vodou.

Uprostřed místnosti je veliký kulatý stůl a kolem něj několik stoliček. Stůl je špinavý a plný rozbitého nádobí. Podél celé jižní stěny stojí police se zkaženými potravinami.

Celá místnost je zaplněna pachem kouře a ne moc dobře uvařeného jídla.

U sporáku stojí kuchař kostlivec, něco míchá velikou dřevěnou vařečkou a píská si u toho.

Z Kuchyně odbočuje ještě jedna chodba, která vede na nahoru na chatrný most přes vstupní chodbu.

Za policemi se zkaženým jídlem je tajný chod do **Věže**. Pokud budou postavy hledat tajný vchod nebo místnost prohledávat, na nalezení tajného vchodu je potřeba hodit víc než **10**. Pokud již mají postavy za sebou boj v **Ložnici**, je tajný vchod do **Věže** otevřený.

Jakmile začnou postavy cokoliv dělat, Kuchař kostlivec se otočí a spatří je. Bude chtít, aby si dali jeho skvělou polévku. Ta vůbec nevypadá hezky a silně zapáchá.

Pokaždé, když postavy zkusí cokoliv ochutnat, utrpí **1** zranění a je jim špatně. Kuchař trvá na tom, aby každý ochutnal minimálně 3x. Když všichni poslušně 3x ochutnají, otočí se zpátky k plotně a dál vaří polévku. Postavy mohou v klidu jít dál.

Pokud se postavy zmíní o Čokoládovém pokladu, Kuchař je odbyde, že to je věcí „šéfa“, že on čokoládu nejí.

Pokud někdo jen zaváhá, začne Kuchař blábolit něco o výprasku, vybaví se pokličkou jako štítem a zaútočí svojí velikou vařečkou.

Kuchař kostlivec

OČ 7

Životy 15

Útok na blízko **vařečkou** – zranění **3**



Před každým útokem si nabere vařečkou trošku smrduté zelené polévky z hrnce.

Pokaždé na začátku tahu si hod' 1k10 a vyhodnoť podle následující tabulky. Účinkuje jen na kuchaře, vždy jedno kolo, mimo účinek 10, ten ale lze aktivovat pouze jednou.

k10 Účinek polévky

1. Kuchaři začne hořet hlava, ale jiný účinek to nemá.
2. Začne se třást jeskyně a padat kamení. Kdo neuhne, tj. nehodí víc než **5**, utrpí **1** zranění.
3. Kuchaři se nafoukne hlava jako balónek a pak frrr... odletí přes celou kuchyni a zpátky, kde si ji zase nasadí. V tomto kole neútočí.
4. Vařečka obroste listím, zranění **+1**.
5. Kuchař se zmenší na půlku a dává zranění **1**.
6. Kuchař se zvětší na dvojnásobek a dává zranění **5**.
7. Kuchař se změní ve sněhuláka, místo vařečky má větev. Při použití ohně dostává dvojnásobné zranění.
8. Nic se nestalo, sám se diví jak to.
9. Kuchař zezelená a svítí, nic víc...
10. Objeví se dva kostlivci a vrhnou se do útoku. Bojují, dokud nepadnou. Pokud padne kuchař, kostlivci zmizí.

VĚŽ

Postavy se sem mohou dostat buď tím, že odhází zával v **Hlídce**, nebo tajnými dveřmi z **Kuchyně**. Ty mohou najít, nebo je sem zavede uprchlý kostlivec z **Ložnice**.

Tato místnost je trochu odlišná. Dokola vedou točité schody několik pater vzhůru. Namísto hrubě opracované skály jsou stěny z upraveného kamene, i když je poznat, že tu už takhle stojí velmi dlouho a některé schody jsou pobořené a rozlámané.

Cestou nahoru mohou potkat minimálně jednoho kostlivece. Toho, co jim prve utekl.

Vystoupáte až nahoru, kde opět spatříte sluneční světlo.

Na konci věže je cimbuří. Z věže je pěkný výhled do okolí, ale ze spodu sem vidět není. Uprostřed stojí poslední kostlivec. Je jiný než ostatní. Na hlavě má korunu, má královský plášť, v jedné ruce drží velikou sekeru a v druhé čokoládový dort. Skáče po jedné noze, protože ta druhá mu chybí.

U stěny stojí truhla a v ovzduší je cítit sladká vůně čokolády. Na víc není čas, protože Král kostlivec strašlivě zakřičí a vrhne se na vás....



Král kostlivec

OČ 8

Životy 15

Útok na blízko **sekerou** – zranění **3**

Útok na blízko i na dálku **čokoládou** – král hodí vybrané postavě kus čokolády. Pokud si postava hodí méně než **8**, začne se cpát čokoládou a kolo neútočí.

KONEC HRY

Když postavy Krále kostlivců porazí a otevřou truhlu, je konec dobrodružství a *Čokoládový poklad* je jejich.

A opravdu jejich, takže si prosím nachystej pro hrdiny adekvátní sladkou odměnu, protože odměna je přece to, za co dobrodružové pracují !



CO DÁL?

Tak, máte za sebou asi své první dobrodružství ze světa DnD. Co dál? Pokud vás to bavilo, můžete si vytvořit další dobrodružství s již vytvořenými postavami, můžete přeměnit své postavy podle pravidel vaší oblíbené hry.

Pokud si na tvorbu nového dobrodružství netroufáš, lze využít plejádu již vytvořených příběhů. Pro hru s dětmi doporučuji nějakou snadnou úvodní hru jako třeba osvědčený *Ztracený důl Fendelveru*. Pokud máš skupinku divokých hráčů, můžete zkusit řadu dobrodružství *My Být Goblíni !*, které jsem přeložil a upravil pro domácí použití. Vše ke stažení na <http://www.d20.cz/> Opitz

