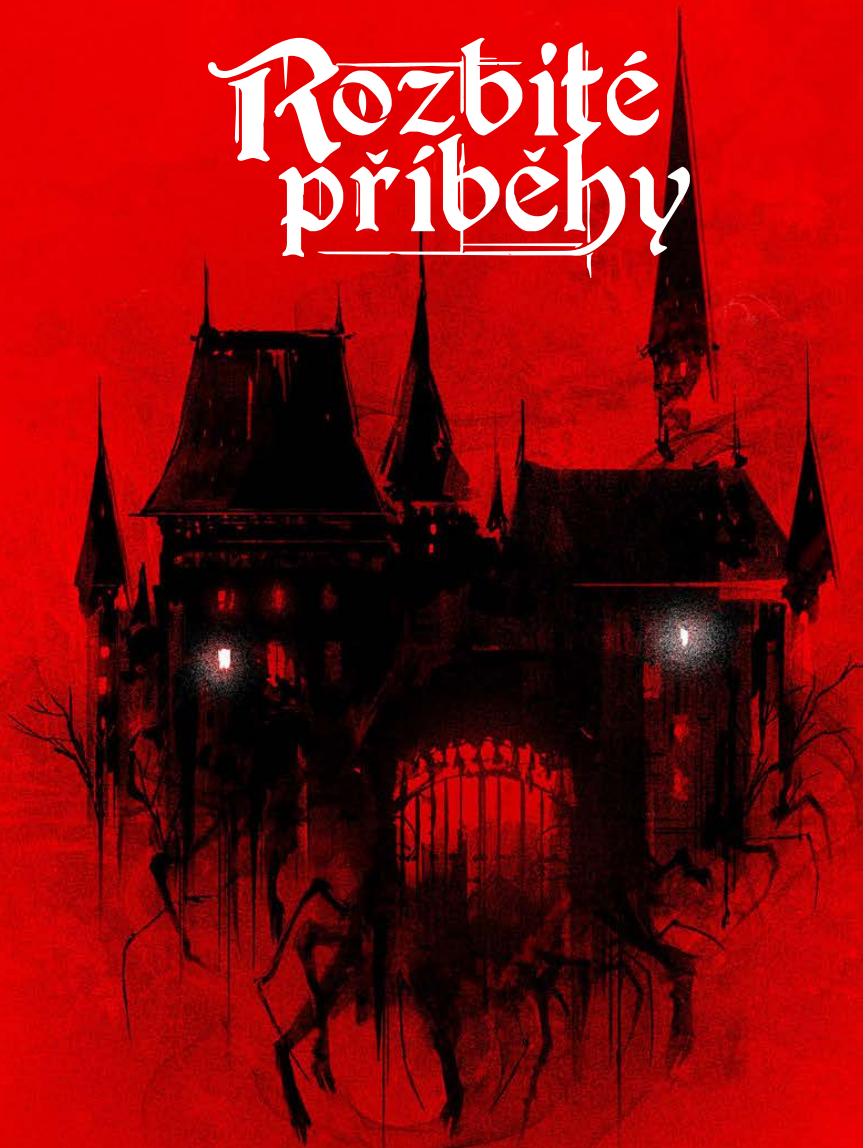


Rozbité příběhy



pravidla pro **rychlý start**

Obsah

- 5** *Projekt Rozbitých příběhů*
- 6** *Bylo nebylo...*
- 6** *Svět Rozbitých příběhů*
- 7** *Hlavní zásady*
- 7** *Vyber si, jaký chceš hrát příběh*
- 7** *Než začnete*
- 8** *Rozvíjející se příběh a úloha Vypravěče*
- 8** *Osobní cíle nehráčských postav*
- 9** *Události ve vyprávění*
- 9** *Scény a mezihry*
- 9** *Kdy porovnat výsledky jednání a bránění*
- 10** *Vzdor nehráčských postav a hrozeb*
- 11** *Nakládání s informacemi*
- 12** *Červená Iskra*
- 13** *Stalo se...*
- 13** *Před příjezdem lovců*
- 13** *Události ve vyprávění*
- 14** *První scéna*
- 15** *Zámek rodiny Duboisů*
- 15** *Gerard Dubois, neschopný šlechtic*
- 15** *Elizaveta - Krutá manželka*
- 15** *Vincent Arn - bývalý lovec a velitel stráží*
- 15** *Stráže Gerarda Duboise*
- 16** *Vesnice Durfort*
- 16** *Anna, malá slídlíka*
- 16** *Nicholas, lovec*
- 16** *Genevieve, lékárnice*
- 16** *Marcel, flákač*
- 16** *Corinne, hospodyně*
- 16** *Didier, nevrlý stařec*
- 17** *Gévaudanský hvozd*
- 17** *Dubová mýtina*
- 17** *Starý hřbitov*
- 18** *Vlčí doupe*
- 18** *Anastázie, nepokojný duch*
- 19** *Velký černý vlk Greskar*
- 19** *Červená Iskra*
- 20** *Černí vlci z Greskarovy smečky*
- 20** *Scénářové dary*
- 21** *Červená Iskra v navazujících scénách a role vypravěče*
- 21** *První scéna – Večeře s Gerardem Duboisem*
- 21** *Druhá scéna – Starý hřbitov*
- 21** *Třetí scéna, možnost A – Hlášení*
- 22** *Třetí scéna, možnost B – Po vlčí stopě*
- 22** *Čtvrtá scéna – Nečekaný útok*
- 23** *Pátá scéna – Na čí jste straně?*
- 23** *Další vývoj událostí a epilog*



MONADIECHO

další informace: www.blackbox-games.com

překlad: Radim „smrq“ Trčálek

verze překladu: 1.02

Rozbité příběhy

rýchlý start v1,2

Bylo nebylo,

stalo se, že jedno dítě zachránilo svět pohádek. Za odměnu mu mělo být splněno jakékoli přání. Avšak Jeden, co kuje plotky ve stínech, vycítil příležitost pošpinit dětské srdce a našeptal mu nekalé úmysly. Dítě předstoupilo před krále pohádek a požádalo, aby daroval po staletí prokletým zloduchům nový život a dal jim tak příležitost na nápravu. A tak se zloduchové obrátili k dobru. Jenže není světla bez stínu a na oplátku se Hrdinové obrátili ku zlu.

U tu chvíli se všechny pohádky roztříštily na kusy.

Projekt Rozbitých příběhů

Tato ochutnávka je pouhým představením světa **Rozbitých příběhů**. Temného prostředí, do kterého se říše pohádek dostala poté, co Dítě vyslovalo přání: V **základní knize** najdeš:

- ◆ Kompletní pravidla Monad Echo, systému použitého i v našich předchozích hrách (*Evolution Pulse Rebirth* a *Valraven: Le Cronache del Sangue e del Ferro*). Ale v **Rozbitých příbězích** byl pro účely vyprávění zjednodušený: pravidla pro hráče jsou popsány v jejich hráčských denících a Vypravěč si vystačí s několika málo stránkami. Díky nim vdechne život kterémukoli z mnoha scénářů popsaných v základní knize Rozbitých příběhů.
- ◆ Přehled světa **Rozbitých příběhů** – temné, neogotické verze Evropy 18. století, kde se ve stínech potulují Lovci zahalení tajemstvím, pracující ve službách Řádu.
- ◆ Systém pravidel, s jejichž pomocí dokážeš každou pohádku a scénář dovést až k vyvrcholení děje. Bez ohledu na to, jestli vymýšlíš novou postavu inspirovanou tradičním zloduchem, nebo si píšeš vlastní scénář, vydej se úplně novým směrem: vybranou pohádku rozbij na kusy a z nich poskládej něco nového.
- ◆ Scénáře i postavy jsou připravené tak, abyste si mohli bez zbytečného zdržování sednout ke stolu a rovnou začít hrát. **Rozbité příběhy** jsou dynamická hra a bez problému půjdou přizpůsobit jakémukoli hernímu stylu. Jsou vhodné jak k zasvěcení nových hráčů her na hrdiny, tak pro zkušenější hráče, kteří můžou při vytváření nových postav a scénářů popustit uzdu fantazie.
- ◆ Pro každý herní styl jsou k dispozici různé herní režimy. V **Rozbitých příbězích** jde hrát jak série jednorázových her, tak i dlouhá propojená kampaň, odehrávající se v rozbité Evropě.

Rozbité příběhy byly financované díky Kickstarterové kampani z května 2021. Příspěvek poslalo 1900 podporovatelů, odemknutých bylo víc než 40 Stretch Goals. Po omezenou dobu je na následující adrese pořád možné získat všechny exkluzivní výhody z kampaně:
<https://bit.ly/brokentales-latepledge>

Web

<https://www.theworldanvil.com>

Discord

<https://bit.ly/discord-twa>



Bylo nebylo...

Evropa, léta páně 1780. Na okraji naší reality se pohybují podivné, spíše tušené než viděné entity. Bytosti, v minulosti odložené do říše fantazie, přijaly podoby nočních můr. A to, že jsou vymyšlené, neznamena, že nejsou skutečné. Papež Klement XIV., znepokojený neustálými žádostmi o pomoc proti nadpřirozenému zlu, schválí vytvoření Řádu. Tajné skupiny lovců pod vedením záhadných strážců. Lovci do svých řad přijímají každého, kdo má schopnosti vymykající se normálu a dokáže odhalit spojení se světem mimo naši realitu. Úkolem lovců je vyhledávat a potírat veškeré nadpřirozené hrozby. Otázkou ale je, zda nejsou i samotní lovci dětmi soumraku na pomezí reality?



Rozbité příběhy jsou hrou na hrdiny, ve které hrajete skupinu **Lovců** – členů **Řádu**. Čelíte příběhům plným hrůz a tajemství vycházejících z klasických pohádek. Tentokrát se ale projeví jejich temná a znepokojivá stránka.

Svět Rozbitých příběhů

Rozbité příběhy se odehrávají ve fiktivní Evropě 18. století. Kontinentu tvořeném mozaikou převážně venkovských reálií. Aktivita Řádu, k němuž Lovci patří, se odehrává ve stínech každodenního života. Lovci vyšetřují pověsti a záhady temné tak, že si je tehdejší obyčejní lidé neuměli ani představit. A zatímco se v salonech diskutuje o umění a kultuře, v temných stínech malých vesniček číhají **zlomení** a čekají na příležitost unést nic netušící oběti. Přehled informací o rozbité Evropě, Řádu ve službách papeže a temných silách vedoucích válku plnou magie a děsivých hrůz si můžeš přečíst v **základní knize Rozbitých příběhů**. V pravidlech pro rychlý start si, stejně jako v mnoha dalších vyprávěních **Rozbitých příběhů**, vystačíme s malou vesničkou na okraji rozlehlého lesa...

Hlavní zásady

Abyste si atmosféru **Rozbitých příběhů** užili co nejlépe, myslíte na pár jednoduchých věcí:

- ♦ Vyšetřování **Rozbitých příběhů** se odehrává v kulisách venkovského života. Lovci se budou potýkat s prostoduchými obyvateli malých vesniček. Všude kolem vládne pověřivost a strach z nadpřirozena.
- ♦ V okamžiku, kdy dojde k odhalení hrůzné podstaty **Rozbitých příběhů**, většina lidí podlehne strachu.
- ♦ Ve společenských třídách jsou obrovské rozdíly. Obvyklejší lidé jsou chudí a žijí z mála, co si vydělají tvrdou dřinou. Naproti tomu šlechta žije v přepychu a v bezpečí velkých měst.
- ♦ Děti vidí i věci, kterým dospělí odmítají rozumět. Staříci zase leccos zažili a dávno vědí, že temnota není výmysl. Ale dospělí jsou ovlivněni tíhou světa, který se všemu, co není normální, brání uvěřit.
- ♦ S hráči můžete navštívit prastaré lesy, temné labyrinty, opuštěné lesní samoty a spoustu dalších zpustlých zákoutí. Zlomení žijí raději na místech, odkud lidé odešli, protože ve víru společnosti musí skrývat svou pravou podstatu.

Uyber si, jaký chceš hrát příběh

Ať už si vybereš jakýkoli z dále popsaných způsobů, jak scénář z rychlého startu pojmout, díky hráčům a jejich rozhodnutím napíšete pokaždé jiný příběh. Hra se může odvíjet čistě od jednání lovců (**str. 14**), nebo může sledovat dějovou linku přes navzájem propojené scény (**str. 21**), které lovce povedou až k rozuzlení příběhu o **Červené Jskře**. Buď si vyber, co máš raději, nebo oba způsoby zkombinuj. V **Rozbitých příbězích** jsou scénáře navrženy tak, aby obsahovaly co nejlépe možnosti, jak rozličné situace řešit. Díky tomu můžete každou hru odhalovat nová tajemství.

NEŽ ZAČNETE

Jeden z vás by se měl ujmout role **Upravěče** a přečíst si celý rychlý start. Ostatní si vyberou jednoho ze **čtyř připravených lovců** a přečtou si svůj **Hráčský deník**. V něm najdou všechny potřebné pravidla.

Ještě si sežeňte několik obyčejných šestistěnných **kostek** a nějaké **žetony** na sledování bodů sómatu jednotlivých lovců.

ROZVÍJEJÍCÍ SE PŘÍBĚH A ÚLOHA Vypravěče

Jako Vypravěč budeš mít na starosti hru, příběh i všechny nehráčské postavy, které hrdinové potkají.

Informace potřebné k plynulému vývoji zápletek získáš z jednotlivých scénářů **Rozbitých příběhů**, ale děj budeš muset přizpůsobovat jednání lovců a tvým schopnostem hrát vedlejší postavy. Po odehrání úvodní scény se drž následujícího modelu:

1. Zeptej se **lovců**, co budou dělat dál a kam chtějí jít.
2. Zaměř se na **osobní cíle** a **události** scénáře, a když to bude ve vyprávění dávat smysl, nech nehráčské postavy jednat „mimo scénu“ nebo si je připrav, že vstoupí do děje.
3. Uveď novou scénu – popiš hráčům **místo, čas** a **úroveň situaci**.
4. Po představení nové scény dej prostor lovcům, aby nějak reagovali.
5. Jestli během scény dojde na akci s nejistým výsledkem nebo jinou nebezpečnou situaci, vyzvi hráče, aby porovnali výsledky **jednání** a **bránění**. Další akce nech na lovcích.
6. Až lovcí ve scéně udělají, co je potřeba nebo to už udělat nejde, vrať se k bodu 1.

Poznámka: Když použiješ tento herní styl, budou vaše příběhy nelineární a ty nebudeš dopředu vědět, co se stane dál. Ale jak hráči, tak i ty hrajete proto, abyste zjistili, jak to všechno proběhne. Takže si to užívej, nech všechny zloduchy a nehráčské postavy jít za svými osobními cíli a do scén je zapojuj podle toho, jak se ti to zrovna hodí.

Osobní cíle nehráčských postav

K zajištění plynulosti hry mají nehráčské postavy v každém scénáři řadu **osobních cílů**, kterých se snaží dosáhnout.

K plnění osobních cílů může dojít dvěma způsoby:

1. Plynule během vyprávění.
2. Během mezihry, kdy události pokračují, zatímco lovci odpočívají.

Osobní cíle jsou pro tebe při hraní scénáře velice důležité, protože ti radí, co konkrétní nehráčské postavy udělají bez ohledu na jednání lovců. Osobní cíle můžeš použít jako výchozí body pro všechny úkoly a překážky, které hráčům postavíš do cesty.

Příklad: Červená Iskra má za cíl pomstít se Elizavetě. Kdyby se se skupinou dostala do křížku, nebude bojovat na život a na smrt. Kdyby se věci zvrty, raději uteče. Ale zanechá při tom za sebou stopu prozrazující její identitu.

UDÁLOSTI VE VYPRÁVĚNÍ

Události jsou stručně popsány situace, ke kterým může v průběhu scénáře dojít. Představují nečekané příběhové zvraty, které lovcům zkomplikují pátrání. Aby se mohla událost rozběhnout, musí být splněné předem určené podmínky. Když tyto podmínky nastanou, neotálej a událost použij co nejdřív.

Scény a mezihry

Všechny příběhy jsou vyprávěné prostřednictvím **scén**. Každá scéna má předem určené **místo, čas a výchozí situaci**. Díky nim budeš při vyprávění vědět, jak začít. Tvým úkolem je jednotlivé scény řídit a rozhodovat, kdy je správný okamžik přejít na další.

Mezihry jsou speciální scény, v nichž mohou lovci popadnout dech. Jde o chvíle klidu a odpočinku a měly by zabrat nějaký čas (například večere v hostinci). Kromě toho si můžou lovci během mezihry obnovit body sómatu nebo léčit zranění.

Mezihru jde strávit jedním ze dvou způsobů:

- Všichni lovci si můžou navzájem položit **otázky** týkající se jejich **minulosti**. Je to skvělá příležitost, jak rozšířit příběhy postav a dát jejich minulosti větší hloubku. Hráči si můžou vymyslet cokoli, co zajímavým způsobem obohatí lovcův životní příběh. Odpověď by ale měla souviset s položenou otázkou.
- **Čas běží**. Ty si jako Vypravěč rozmysli, jak se mezitím **rozuinuly** ve scénáři popsány osobní cíle. Upozorni lovce, že zatímco relaxují, příběh pokračuje bez nich. Kdyby se lovci zdrželi u hodně mezihry, snadno se může stát, že se jim věci vymknou z kontroly!

místo, čas, výchozí situace

Kdy porovnat výsledky jednání a bránění

Až bude lovec provádět jakoukoli akci, popřemýšlej, jestli:

- ♦ *Vzdoruje něco (nehráčská postava nebo hrozba) tomu, co se lovec snaží aktivně udělat?*

Jestli je odpověď ano, lovec musí **porovnat výsledek jednání**.

Stane se to pokaždé, když se lovec snaží provést nějakou přímou akci s konkrétním záměrem. Vypravěč by měl lovce vyzvat k porovnání výsledku jednání pokaždé, když jedná proti něčemu nebo někomu, případně v situacích, kdy může úspěch nebo neúspěch ovlivnit vyprávění.

- ♦ *Snaží se něco nebo někdo aktivně zasahovat proti lovcovi nebo tomu, co dělá?*

Jestli je odpověď ano, lovec musí **porovnat výsledek bránění**.

Použijte ho, když je výsledek akce nejistý. Jinými slovy, lovec by si měl hodit na bránění pokaždé, když se mu nějaká hrozba nebo hráčská postava snaží aktivně zabránit v dosažení jeho cíle.

Pamatuj si: Ty jako Vypravěč kostkami nikdy neházíš, to dělají jen lovci. Když provádí akci, vyzveš je k porovnání výsledku jednání, když čelí ohrožení nebo napadení, vyzveš je k porovnání výsledku bránění. Kdyby scéna vygradovala až ke konfliktu, sleduj, kdo už svou akci provedl, a k žádnému dalšímu nevyzývej, dokud nedostanou šanci něco udělat všichni účastníci konfliktu. Říká se tomu **sířídání**. Výsledkem porovnání jed-

nání a bránění může být komplikace nebo výhoda. Ty pak vymyslíš, o co půjde.

- ♦ **Výhoda** je nějaká příběhová výhoda. Například kratší čas na provedení akce nebo lepší pozice při útoku. Případně, pokud tě nic jiného nenapadne, 1 dodatečný úspěch na další akci lovců.
- ♦ **Komplikace** je nějaká příběhová nevýhoda. Například delší čas na provedení akce nebo potřeba použít při akci nějaký důležitý zdroj. Případně **postih, který lovců při příští akci zruší 1 základní úspěch** nebo mu způsobí 1 zranění.

▶ Další pravidla o porovnání výsledků jednání a bránění, házení kostkami a bodech sómatu najdeš v PDF dokumentu Deníky lovců.

Vzdor nehráčských postav a hrozeb

Všechno, co lovců v příběhu ohrožuje, jsou buď **nehráčské postavy** (vedlejší postavy) nebo **hrozby** (přírodní živly, magické efekty nebo obecně všechno, co není protivník). Všechny nehráčské postavy i hrozby mají svůj **popisek, vzdor** a v některých případech také jeden nebo více **darů** – ty jim propůjčují další schopnosti. Nehráčské postavy dělíme do **kategorií**, které udávají jejich důležitost ve hře a kolik vydrží zranění.

- ♦ **Popisek:** Krátký příběh popisující nehráčskou postavu nebo hrozbu. Popisek ti pomůže k lepšímu pochopení scénáře. Díky popisku se někdy můžeš rozhodnout, že je lovec překvapený nebo má nějakou nevýhodu a tím zvýšíš vzdor o 1. Kdyby lovec popi-

sek využil k získání nějaké výhody, můžeš vzdor o 1 snížit.

- ♦ **Vzdor:** Číselná hodnota, kterou je při porovnání výsledku jednání a bránění nutné překonat.

malý 3 - normální 5 - velký 7

- ♦ **Dary:** Jsou to speciální účinky a schopnosti. V každém scénáři najdeš u konkrétních hrozeb a nehráčských postav popis jimi používaných darů. Jestli si budeš během hraní vymýšlet vlastní hrozby a dary, inspiruj se klidně těmi ve scénáři popsanými.
- ♦ **Kategorie:** Číslo udávající sílu a důležitost nehráčských postav v porovnání s dary lovců. Také udává, kolik zranění nehráčská postava vydrží.

Vedlejší nehráčská postava - 1 zranění

Hlavní nehráčská postava - 3 zranění



Nakládání s informacemi

Rozbité příběhy vyprávějí o lovcích ve službách Řádu. Když se budou lovci snažit najít stopy, bez kterých se nedá pokračovat, je lepší porovnání výsledků nepožadovat. Obecně platí, že když chce lovec pátrat po informacích, je dobré zvážit následující:

- ♦ *Nemohl by mít lovec na základě některého svého popisku tuto informaci?* Jestli ano, tak ať ji má.
- ♦ *Bude pátrání po informacích trvat delší dobu?* Jestli ano, řekněte to lovcovi dopředu, ať se může rozhodnout, jestli se chce pátráním zdržet nebo půjde dělat něco jiného.
- ♦ *Vystaví se lovec získáním informace nebezpečí?* Jestli ano, použij ve scéně hrozbu nebo nehráčskou postavu.
- ♦ *Nemohl by lovec získat informace automaticky?* Jestli ano, prozrad' mu, od koho. Využití této možnosti odstartuje novou scénu.



Červená Iskra

Bylo nebylo...

*Francie, 1780. V okolí vesnice Durfort v panství Gévaudan se potulují divoké šelmy. Urozený pán Gerard Dubois je, spolu se svou krásnou chotí Elizavetou Volinskou, zoufalý. Poddaný lid ho opakovaně prosí o pomoc, ale Gerard nedokáže zahnat jejich obavy. Napíše proto dopis samotnému papeži, v němž ho důvěrně prosí o pomoc Řádu. V textu psaném roztřesenou rukou stojí: „Bestie, sužující panství Gévaudan, jsou tvory, nad nimiž nespočívá ochrana Božího milosrdenství.“
Do vesnice Durfort je vyslána skupina řádových lovců, aby zjistila, co se zde skutečně děje...*

Stalo se...

Elizaveta Volinská byla odjakživa atraktivní kráska zvyklá na komfort zámeckých salónů a dvoření urozených šlechticů a dvořanů. Ale život se jí po narození nejstarší dcery Iskry stal prokletím. Její zámožný milenec ji opustil a Elizaveta zůstala na dlouhá léta bez prostředků a práce, závislá na pomoci své staré matky Anastázie, která zahrnula vnučku Iskru vroucími city. Touhu po pohodlném a zhýralém životě manželky šlechtice v Elizavetě znovu probudilo až náhodné seznámení s Gerardem. Odhodlaná nepromarnit příležitost, využila toho, že Gerard nevěděl o ničem z její minulosti a poslala Iskru samotnou na návštěvu k babičce přes Bělověžský les. Elizaveta věděla, že ji cestou přes hustý hvozd vystavuje nebezpečí. Na neopatrné cestovatele tam číhaly šelmy, bandité a jiné smrtelné nástrahy. Důvěřivá desetiletá Iskra vyslyšela matčino přání a navždy zmizela v útrobách lesa. Krátce nato zemřela Anastázie, zdrcená žalem z vnuččina smutného konce. Konečně volná a svobodná Elizaveta odešla se svým novým chotěm do Gévaudanu, aniž by se kdy dozvěděla, jaký osud doopravdy potkal její dceru. Iskra totiž navzdory všemu nezemřela, ale přidala se ke Greskarově vlčí smečce. Nakonec se sama stala vlkem...

Před příjezdem lovců

Iskře se v Bělověžském pralese podařilo přežít. Stálo to hodně sebezapření a bolesti, ale nakonec se ubránila samotnému Greskarovi; obrovskému, divokému vlkodlakovi. Bohužel se nakazila vlčí kletbou a skončila jako členka vlčí smečky, oblíbenkyně alfa samce Greskara. Časem, hnána touhou po pomstě, se vydala po stopě své matky, až dorazila do panství Gévaudanu. Iskře se za pomoci řádění vlčí smečky podařilo vyděsit obyvatele Durfortu a teď čeká ve stínech a vyhlíží příležitost, aby pronikla na zámek a pozřela svou nehodnou matku.

Elizavetě došlo, co se děje, hned poté, co našla na parapetu přívěšek, který v minulosti pro svou dceru vyrobila. Iskra ho tam matce nechala jako připomínku dávné křivdy. Ale mazaná manipulátorka neztratila nervy. Zbavila se přívěšku a rozehrála nebezpečnou partii s úmyslem zbavit se svého nechtěného potomka jednou provždy. Přesvědčila Gerarda, aby požádal o pomoc Řádu...

Události ve vyprávění

V tomto scénáři je šest klíčových událostí. Ale jako Vypravěč si můžeš v reakci na jednání lovců vymyslet nějaké nové.

- ♦ **Kdyby se vlčí řádění nepodařilo zarazit v řádu několika dní**, smečka zaútočí na zámeckou bránu. Strážím se sice podaří bestie odrazit, ale zemře při tom ne jeden z nich. Vesnických biřiců zůstane po zuřivém vpádu jenom hrstka a pro vlky už nebude problém proniknout pod rouškou tmy kam se jim líbí.
- ♦ **Jestli se některý z lovců ocitne po setkání s Elizavetou o samotě**, zjeví se mu Anastázie a ukáže vizi dívky Iskri pijící vodu na **Dubové mýtině**. I když duch dívčiny babičky nedokáže mluvit, zkusí lovcе přesvědčit, že Iskra není netvor.

- ◆ **Kdyby Elizaveta z jakéhokoli důvodu odjela z města,** Iskra ucítí její pach a bez ohledu na riziko se za ní pustí, aby ji zlikvidovala. Při konfrontaci s matkou nemá slitování a vůbec s ní nebude rozumná řeč.
- ◆ **Jestli Iskra padne do zajetí,** Greskar se rozzuří a s celou smečkou zaútočí na Durfort. Elizaveta se dceru pokusí otrávit silným jedem.

- ◆ **Kdyby někdo Iskru zabil,** Anastáziin duch se obrátí proti jejím vrahovi a sešle na něho vize, v nichž se Elizaveta snaží smýt krev mrtvého dítěte ze svých rukou.
- ◆ **Jestli někdo Elizavetu obviní,** Gerard ze studu a strachu všechno popře a odvolá se na konkrétní a nezvratné důkazy. Elizaveta bude mezitím hrát roli nebohé oběti a pokusovat se na nebezpečí hrozící ze strany vlků.

První scéna

P

řečti nahlas:

Náš příběh začíná ve chvíli, kdy vedete rozhovor s baronem Gerardem Duboisem. Pozval vás ve snaze zbavit se netvorů terorizujících jeho panství a po vašem dlouho očekávaném příjezdu uspořádal slavnostní večeři. Máte zamluvený pokoj v nejlepším hostinci ve městě, a přestože jste utmáčení po celodenní cestě, nastal správný okamžik si promluvit. Vedle krby stojí překrásná žena. Nalévá si víno z poháru a mile se na vás usmívá. Je to lady Elizaveta, Gerardova choť.

Místo: Příjímací sál velkolepého zámku rodu Duboisů. Bohatě zařízené místnosti vévodí obrovským obrazem Patricka Duboise, Gerardova zesnulého otce. Jeho přísný a zachmuřený výraz působí, jako by ze záhrobní se špatně skrývaným opovržením soudil synovu neschopnost.

Čas: Slunce zapadlo před víc než dvěma hodinami. Po dlouhé cestě přišel čas večeře.

Újchodzí situace: Gerard se nemůže dočkat, až se lovci pustí do práce. Elizaveta mlčky zkoumá situaci a snaží se vymyslet, jak by mohla příchod lovců využít ve svůj prospěch a zmanipulovat je, aby posloužili jejím záměrům. Vyber si nebo vytvoř jednoho vesničana, který bude hostem u večeře. Samozřejmě tu bude i Vincent, Elizavetin věrný velitel stráží.

Informace: Během rozhovoru s Gerardem jde zjistit následující informace/nápovědy.

- ◆ Podle stavu nalezených těl objektivně je jasné, že netvoři řádící v Gévaudanu jsou krvelačné bestie.
- ◆ První dvě oběti byli Guy a Ivette – mladí milenci, co se tajně scházeli na starém hřbitově za městem. Právě tam jsou pohřbené jejich ostatky.
- ◆ V nočních hodinách je vyhlášený přísný zákaz opuštění města. Vlčí vytí je v těchto dnech ponurou hudbou doprovázející přicházející soumrak.

Zámek rodiny Duboisů

Popisek: Bohatý a honosný zámek s více jak stovkou pokojů.

Až lovci zámek navštíví, hodí kostkou. Výsledek určí zvláštnost zámku.

- ♦ **1-2:** Zámecké sklepy jsou plné prvotřídního vína a dobré zvěřiny.
- ♦ **3-4:** Z hlavní jídelny vede tajná chodba ústící na vnitřní nádvoří.
- ♦ **5-6:** Ve všech zámeckých místnostech jsou obrazy zachycující Patricka Duboise, Gerardova otce.

Gerard Dubois, neschopný šlechtic

Vzdor malý 3 – vedlejší nehráčská postava
(1 zranění)

Popisek: Jsem urozený baron z Durfortu a mé slovo je zákon. Bohužel, žiju ve stínu slávy svého zesnulého otce.

Osobní cíle: Skoncovat s nebezpečnými vlkodlaky a ututlat všechny případné prohřešky.

Elizaveta - Krutá manželka

Vzdor normální 5 – hlavní nehráčská postava
(3 zranění)

Popisek: Jsem šikovná a okouzující. Udělám cokoli, abych získala, co chci.

Osobní cíle: Získat pohodlí a přepych mě stálo hodně úsilí a rozhodně o ně nehodlám přijít. Což znamená zbavit se své otravné dcery Iskry.

Vincent Arn - bývalý lovec a velitel stráží

Vzdor normální 5 – hlavní nehráčská postava
(3 zranění)

Popisek: Jsem zkušený lovec. Bez mrknutí oka udělám všechno, co je potřeba. Chci si užívat spokojeného života, ale tvrdě pracovat kvůli tomu nehodlám.

Osobní cíle: Víím, jak to na světě chodí a kdo je skutečný generál v domácnosti Duboisů. Nejlepší způsob, jak si udržet postavení, je obskakovat paní Elizavetu.

Úar - veterán: Vincent umí využít každou situaci. Když má podporu alespoň dvou svých mužů, budou všechny akce proti němu s postihem -1. Navíc způsobuje o 1 větší zranění.

Stráže Gerarda Duboise

Vzdor normální 5 – vedlejší nehráčská postava (1 Zranění)

Popisek: Jsme vázáni povinností. Minimálně dokud nám platí.

Osobní cíle: Vincent je náš velitel a my ho budeme následovat.

Vesnice Durfort

Popisek: *Vesnice je díky předchozímu baronovi Patricku Duboisovi bohatá a prosperující.*

Až se budou lovci potulovat po Durfortu, hoď si v každé scéně kostkou. Výsledek určí, koho potkají:

1 Anna, malá slídkilka

Vzdor normální 5 – vedlejší nehráčská postava
(1 zranění)

Popisek: *Paní Elizaveta mě pověřila, abych ji informovala o všem, co se ve vesnici šustne. Slídím pro ni, protože mi za to dává odměny.*

2 Nicholas, lovec

Vzdor normální 5 – vedlejší nehráčská postava
(1 zranění)

Popisek: *O vlčích vím úplně všechno. Nemůžu se dočkat, až se před baronem Gerardem předvedu.*

3 Genevieve, lékárnice

Vzdor malý 3 – vedlejší nehráčská postava
(1 zranění)

Popisek: *Umím vyvolat a mluvit s duchy. I proto mě v minulosti podezřivali, že jsem čarodějnice a šarlatánka. Naštěstí je to dávno za mnou.*

4 Marcel, flákač

Vzdor malý 3 – vedlejší nehráčská postava
(1 zranění)

Popisek: *Většinu času se jen tak toulám po vesnici, najít mě můžete kdekoli. Jednou jsem na Dubové mytíně viděl malé děvče, ale nikdo mi nevěří, protože jsem prý ještě cucák.*

5 Corinne, hospodyně

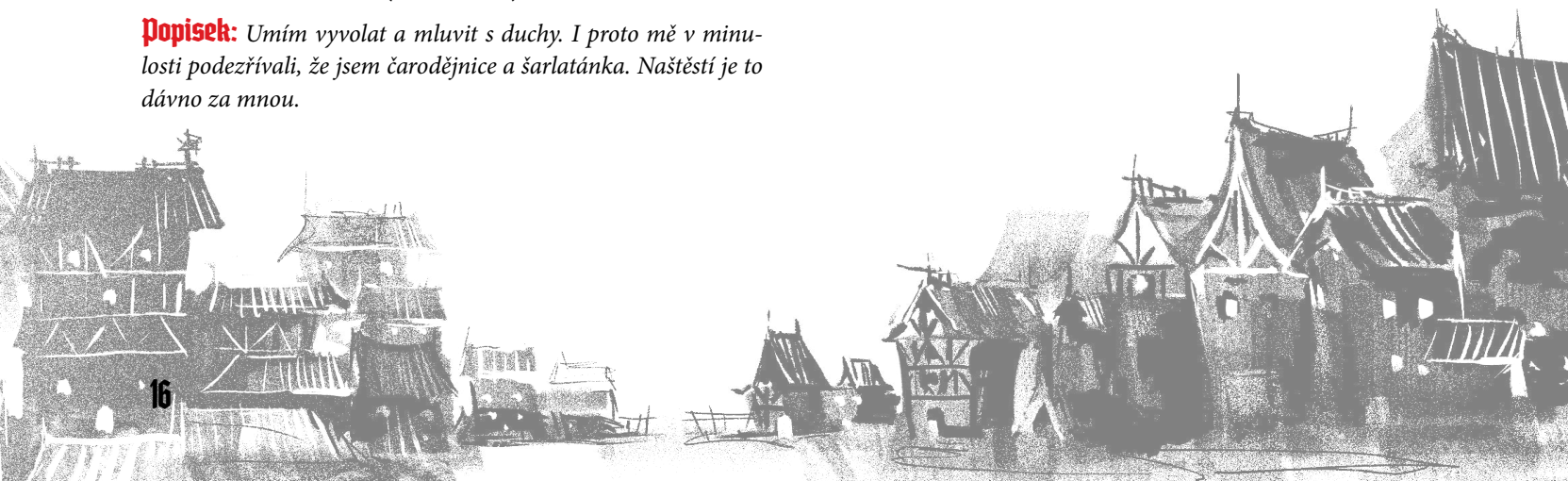
Vzdor malý 3 – vedlejší nehráčská postava
(1 zranění)

Popisek: *Vím o všem, co se ve vesnici povídá. Částečně proto, že si většinu klepů sama vymýšlím. Snadno se urazím a moc ráda dostávám dárky.*

6 Didier, nevrlý stařec

Vzdor normální 5 – vedlejší nehráčská postava
(1 zranění)

Popisek: *Nesnáším cizáky a stejská se mi po starém baronovi. Uměl si stát za svým. Ne jako tenhle ten lajdácký Gerard, co si dokonce vzal za ženu cizinku!*



Gévaudanský hvozď

Popisek: Rozsáhlé zalesněné území plné roklí. Je domovem zvěře a pohádkových bytostí.

Dubová mýtina

Popisek: Malá zelená polana, vzdálená jen něco málo přes hodinu cesty od Durfortu. Je to místo magické moci uprostřed velkého Gévaudanského lesa.

Dar - Pohádková říše: Na této malé mýtině dostanou všechny akce související s magií 1 úspěch navíc. Svou energii mýtina vysává z živých tvorů. Za každou hodinu, co tu postavy stráví, musí utratit 1 bod sómatu, jinak dostanou 1 zranění z únavy.

Až lovci dorazí na mýtinu, hod kostkou. Výsledek určí, koho tu potkají. Jestli je noc, přičti k výsledku hodů +2:

- ♦ **1-3:** Mýtina je až na vlčí stopy a ohlodané kosti prázdná. Ale zhruba za deset minut se připlíží 8 černých vlků, připravených na nečekáný přepad.
- ♦ **4-5:** Na mýtině je vlčí smečka: Greskar + 8 černých vlků.
- ♦ **6:** Na mýtině je Iskra. Přes den bude sama, v noci ji doprovází vlčí smečka (viz výsledek 4-5).

Starý hřbitov

Popisek: Malý hřbitov s rezavou bránou a kamennými náhrobkami. Ponurou atmosféru podtrhuje opuštěný, zchátralý kostelík.

Až se budou lovci hřbitovem potulovat, hod kostkou:

- ♦ **1-2:** Mezi náhrobkami se vine nepatrná pěšina vedoucí k opuštěné studni. Do ní Elizaveta zahodila starý korálový přívěsek, který kdysi dávno vyrobila pro Iskru jako dárek.
- ♦ **3-4:** Ke hřbitovu přijíždí ve velkém spěchu starý, bohatý obchodník s vínem a kořením Armand. Hledá tu útočiště před dotírajícími vlky. Hod kostkou:
 - ♦ **1-3:** 8 černých vlků.
 - ♦ **4-5:** 8 černých vlků + Greskar.
 - ♦ **6:** 8 černých vlků + Iskra.
- ♦ **5-6:** Přes Gévaudan projíždí pytláci pašující nezákonně ulovenou zvěřinu. Vede je Elizavetin bývalý milenec Josef, který ví o jejím hříchu z minulosti. Pytláci by si ve vesnici rádi odpočinuli, ale tajně, aby nezbudili pozornost vrchnosti.

Ulčí doupě

Popisek: Necelé tři hodiny cesty od Durfortu je rozlehlý jeskynní komplex plný chodeb a místností. Přes den je doupě plně odpočívajících vlků, ale v noci je skoro pořád prázdné.

Dar – Bezpečné doupě: Pohyb v doupěti bez zamaskování pachů způsobí, že šelmy rychle zbystrí. Na začátku každé scény strávené na tomto místě musíš porovnat výsledek bránění proti normálnímu vzdoru 5. Když neuspěješ, přiběhne 1k6 černých vlků (přes den 2k6).

Během doby, kdy lovci prohledávají doupě, hod' při každé scéně kostkou. Výsledek určí, s čím se setkáš. Nebo si neházej a setkání použivej od nejnižšího po nejvyšší číslo:

- ♦ **1-2:** Iskřina osobní nora. Na první pohled se zdá, že tento prostor obývá malé děvče. Stěny zdobí obrázky maminky s dcerou, jak se drží za ruce. Jsou nakreslené krví.
- ♦ **3-4:** Těžce zraněný zajatec neschopný pohybu. Podle toho, co se zatím odehrálo, to může být buď jeden z obyvatel Durfortu (viz seznam na str. 16) nebo někdo ze setkání na starém hřbitově (ale toto setkání nesmí být odehrané).
- ♦ **5:** Obrovský jeskynní dóm plný kostí a lidských mrtvol.
- ♦ **6:** Dlouhý podzemní tunel spojující doupě se starou studnou na dufortském náměstí.

Anastázie, nepokojný duch

Vzdor normální 5 – hlavní nehráčská postava (3 zranění)

Popisek: Jsem duše, co kvůli vzpomínce na nebohou vnučku nespočinula v pokoji. Moje podstata mi neumožňuje komunikovat s živými jinak než prostřednictvím snů, našeptávání a vizí.

Dar – Duch: Ducha, jako je Anastázie, jde zranit jenom magií. Dokáže se zjevovat ve snech, ale jestli si to oběť nepřeje, může se tomu porovnáním výsledku bránění pokusit zabránit. Jestli se Anastázii zjevení podaří, oběť dostane 1 zranění ze stresu, ale spatří vizi nějaké události (odehrávající se právě teď nebo již dávno) doprovázenou šeptajícím hlasem.

Dar – Milující babička: Anastázie se bez přestání drží poblíž Iskry a v případě nebezpečí ji chrání. Díky silné vůli dokáže zasahovat i do hmotného světa. Pohybuje předměty, ovlivňuje okolí a dokonce může zranit. Kdyby měla z někoho pocít, že jí pomůže zachránit vnučku, podsune mu do mysli na Iskru vzpomínky.

Osobní cíle: Snaží se, aby už Iskře nikdo neublížil, a hledá způsob, jak zachránit její duši.

ISKRA

Velký černý vlk Greskar

Vzdor normální 5 – hlavní nehráčská postava (3 zranění)

Popisek: Iskra je jako moje dcera. Udělal bych cokoli, abych ji ochránil.

Dar – Velký vlk: Greskar je obrovský černý vlk, velký jako kůň. Když se do někoho zakousne čelistmi, nejen že ho zraní, ale dokáže ho i odtáhnout nebo odhodit jako hadrovou panenku. Navíc může Greskar svým kousnutím způsobit jednou za scénu 1 dodatečné zranění.

Dar – Ulčí čich: Greskar má dokonalý čich. Když zná něčí pach, vždycky ho neomylně rozpozná. Nepopletou ho žádné pokusy o maskování a dokonce ani magie.

Osobní cíle: Chránit Iskru a sežrat co nejvíc lidí.

Červená Iskra

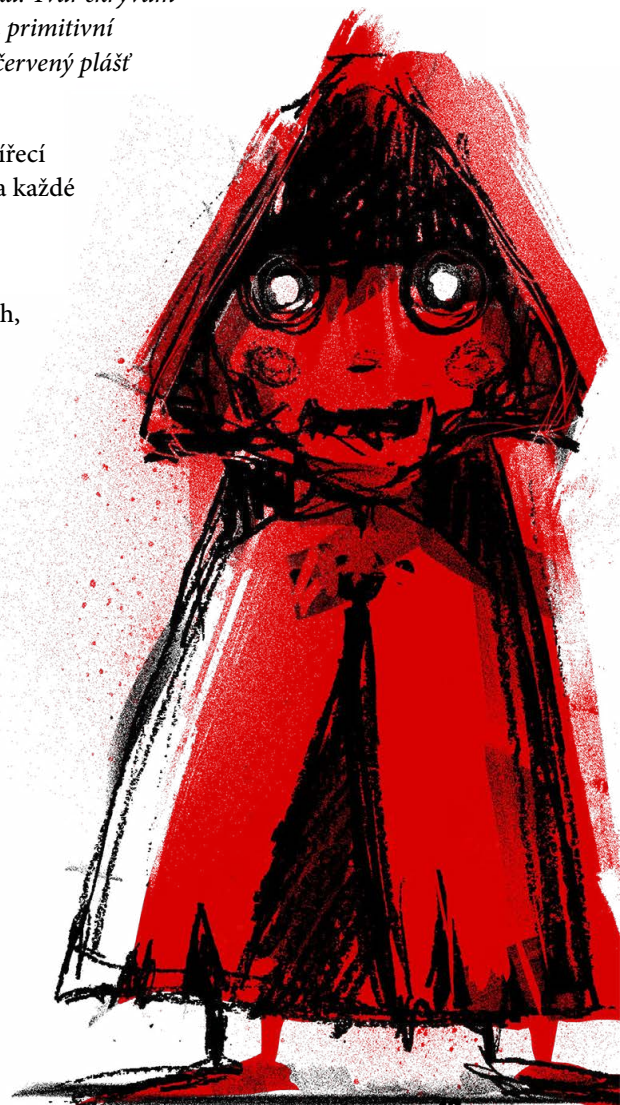
Vzdor normální 5 – hlavní nehráčská postava (3 zranění)

Popisek: Mám sílu a mrštnost vlka. Tvář skrývám pod vlastníma rukama vyrobenou primitivní dřevěnou maskou. Nosím odřený červený plášť s kápí, poslední dar od mé matky.

Dar – Ulčí krev: Iskrou zmítá zvířecí zuřivost. Díky ní jedná dvakrát za každé střídání.

Dar – Ulčí smysly: Iskra získala dokonalý čich. Když zná něčí pach, vždycky ho neomylně rozpozná. Nepopletou ji žádné pokusy o maskování a dokonce ani magie.

Osobní cíle: Nemyslím na nic jiného, než jak se pomstít svoji matce. Nejraději bych Eliza-vetu, i každého, kdo ji bude bránit, roztrhala na kusy.



Černí vlci z Greskarovy smečky

Vzdor malý 3 – vedlejší nehráčská
postava (1 zranění)

Popisek: Jsme divocí černí vlci. Nenávidíme lidi
a posloucháme jen Greskara a Iskru.

Dar – Síla smečky: Akce prováděné proti dvě-
ma nebo více vlkům mají postih -1.

Osobní cíle: Nešťastná Iskra je teď součástí naší
smečky, sestra vlčice. A potřebuje pomoc v ces-
tě za pomstou.

Scénářové dary

Tyto dary představují zvláštní schopnosti spojené se scénářem Červená Iskra. Získat je jde po splnění předem daných podmínek. Každý lovec může mít jen jeden scénářový dar. Kdyby získal nový, musí se předchozího vzdát.

Hlas duchů

Podmínka: Tvůj lovec už na vlastní kůži zažil účinky daru Duch.

Když se uklidníš a začneš soustředit, dokážeš se naladit na spirituální svět a komunikovat s nepokojnými duchy. Utracením 1 bodu sómatu aktivuješ již známé bytosti její dar Duch. Zranění ze stresu, způsobené zjevením ducha, v tomto případě nedostaneš.

Vlčí zabiják

Podmínka: Tvůj lovec už čelil několika divokým vlkům najednou.

S divokými vlky máš zkušenosti a dokážeš si před nimi ohlídat záda. Když zápolíš se smečkou šelem a při porovnání výsledku jednání nebo bránění dosáhneš běžného úspěchu, můžeš jako bonus okamžitě zlikvidovat 1 protivníka kategorie vedlejší nehráčská postava.

Průvodce

Podmínka: Tvůj lovec v okolí důkladně prozkoumal aspoň dvě lokace.

Zdejší oblast už dobře znáš a bez problémů najdeš nejkratší cestu. Jednou za scénu můžeš utratit 1 bod sómatu, a dorazíš, kam potřebuješ, bez zdržení a jako první. Můžeš s sebou vzít 1 spojence.



Červená Iskra v navazujících scénách a role vypravěče

Jak už bylo dříve zmíněno, scénář *Červené Iskry* můžeš hrát i lineárním způsobem a hráče provést sérii propojených scén. Tento systém se hodí hlavně pro jednorázová sezení, kdy je hru potřeba dohrát za jeden večer, nebo pro začátečníky, kteří s hraním svých lovců potřebují pomoc, nebo prostě tehdy, když má vaše skupina ráda hry s předem daným příběhem a jasně definovanou zápletkou a dějovými zvraty.

1 PRVNÍ SCÉNA – *Večeře s Gerardem Duboisem*

Řiď se pokyny ze **strany 14**.

Konec scény: Gerard lovence poprosí, aby vlky vypátrali, a pošle je na starý hřbitov, kde došlo k prvnímu masakru.

2 DRUHÁ SCÉNA – *Starý hřbitov*

Přečti nahlas: *Starý durfortský hřbitov leží jen něco málo přes deset minut chůze za vesnicí. Kvůli neustálým útokům vlků se sem už nikdo neodvážá. Za starou zrezivělou bránou jde vidět řady odrovených náhrobků, malý kostelík a pradávnou studnu, ze které kdosi vytrhnul dřevěný poklop.*

Místo: Starý durfortský hřbitov leží uprostřed rozsáhlého gévaudanského hvozdu. Skrz les k němu vede vyšlapaná stezka klikatící se od hlavní cesty.

Čas: Je časně zrána, slunce stoupá na jasnou zimní oblohu.

Pravděpodobné situace: Hřbitov je plný vlčích stop. Mezi nimi jsou otisky dvou malých bosých nohou, určitě dětských. Na dně staré studny je přívěsek, Hodila ho tam Elizaveta, když se ho rozhodla zbavit. Stopy vlků vedou skrz les až do jejich doupěte.

Konec scény: Lovci se musí rozhodnout, jestli se vrátí do vesnice, aby podali hlášení (třetí scéna, možnost A) nebo vyrazí po stopách a dojdou do vlčího doupěte (třetí scéna, možnost B).

TŘETÍ SCÉNA, MOŽNOST A – *Hlášení*

3a

Přečti nahlas: *Až teď, když Durfort vidíte za denního světla, si uvědomujete, jak je vesnice velká. A pořád se rozrůstá, takže má rozlohu menšího města. Za vlády starého barona tu vzkvítal obchod, ale teď je to všechno ohrožené divokými šelmami číhajícími v nedalekém lese.*

Místo: V ulicích vesnice jsou muži a ženy věnující se každodenním povinnostem. Zachmuřené pohledy obyvatel prozrazují, že se mezi nimi šíří strach.

Čas: Je pozdní dopoledne. Do doby, kdy se celá vesnice zastaví a usedne ke skromným obědům, zbývá necelá hodina.

Pravděpodobné situace: V ulicích vesnice se na lovce

obrábí dva z místních obyvatel (viz přehled na str. 16), aby s nimi hodili řeč. Na zámku lovcé zastaví Vincent a vyzvídá, jak to šlo na hřbitově. Všechny informace pak ještě za tepla předá Elizavetě. Až si hlášení vyslechne Gerard, rozpačitě se lovců zeptá na jejich další kroky.

Konec scény: Lovci se můžou buďto vydat hledat vlčí doupě (třetí scéna, varianta B) nebo zůstat ve vesnici a být svědky Iskrina přepadení (čtvrtá scéna).

TŘETÍ SCÉNA, MOŽNOST

B – *Po vlčí stopě*

Přečti nahlas: *V lese jdou stopy špatně vidět a není jednoduché je sledovat. Několikrát jste je málem ztratili. Ale nakonec vás zavedou ke vchodu do velké jeskyně, tonoucí ve tmě pod zemí.*

Místo: Doupě Černých vlků. Stopy smečky jsou před vchodem zřetelně vidět.

Čas: Projít lesem zabralo více než půlden.

Pravděpodobné situace: Koho tu lovci potkají závisí na tom, jestli je noc nebo den – viz Vlčí doupě na str. 18. V doupěti půjdou objevit informace o Iskrě a taky její stopy. Jestli lovci osvobodí zajatce z vesnice, dopodrobna jim povypráví, že vlčí smečka vede malé děvče v masce a odřeném červeném plášti s kápí.

Konec scény: Zatímco jsou lovci v doupěti, zaútočí vlci v čele s Iskrou a Greskarem na Durfort a zardousí většinu Vincentových mužů. Lovci můžou dorazit uprostřed bitvy nebo až je téměř po boji. Pokračuj čtvrtou scénou: *Nečekaný útok.*

ČTVRTÁ SCÉNA – *Nečekaný*

4 *útok*

Přečti nahlas: *Zatímco se uličkami za svitu měsíce prohánějí velké dravé stíny, všude zní výkřiky nebohých obyvatel a vlčí vytí. Smečka musela najít skrytý průchod do vesnice a se vši zuřivostí zaútočila na sídlo rodu Duboisů.*

Místo: Vesnice Durfort, mřížovaná brána je zavřená. Ulicemi mezi domy pobíhají vyděšení vesničané.

Čas: Je noc. Vysoko na obloze pluje bledý měsíc v úplňku. Jeho zář osvětluje vesnici ponurým bílým světlem.

Pravděpodobné situace: Vlci nemají slitování a zaživa sežerou nejednoho vesničana. Zachránit je můžou jenom lovci. Vincent se sice v čele svých mužů pokusí Greskara a jeho vlky odrazit, ale životy riskovat nebudou. Iskrě se mezitím podařilo vplížit do zámku, kde hledá svoji matku.

Konec scény: Ať už bitva dopadne jakkoli, lovci nakonec dorazí na zámek, kde najdou vyděšeného, prchajícího Gerarda. Šlechtic jim poví, že se do zámku vloupano cosi malého a rozruženého a teď to po chodbách honí jeho milovanou paní. Přišel čas zúčtování. Pokračuj na pátou scénu: *Na čí jste straně?*

3b

PÁTÁ SCÉNA – *Na čí jste straně?*

Přečti nahlas: *Na zámku rodu Duboisů je hotové dopuštění. Zdá se, že tu rádí celá smečka vlků a ničí všechno, na co narazí. Pak zaslechnete z přijímacího sálu, kde jste po příjezdu večereli, Elizavetin křik. Když tam dorazíte, spatříte před sebou vyděšenou Elizavetu jak zápasí s malým děvčetem ušpiněným blátem a krví. Děvče cení zuby a vrčí, ale oči má pomněnkově modré. Jako její matka.*

Místo: Přijímací sál velkolepého zámku rodu Duboisů.

5 Čas: Čas zúčtování.

Konec scény: Až pomine moment překvapení z nenadálého příchodu lovců, začne Elizaveta prosit o pomoc. Iskra se chce ale pomstít, i kdyby ji to mělo stát život. Jestli je Greskar ještě naživu, táhle vytí prozradí, že co nevidět dorazí i on. Přítomná je i Anastázie. Jestli s ní už někdo navázal spojení, sešle na něho vizi, aby si uvědomil, kdo je v této místnosti opravdická stvůra.

DALŠÍ VÝVOJ UDÁLOSTÍ A EPILOG

Ať už to dopadne jakkoli, lovci budou muset nad smutným osudem Červené Iskry popřemýšlet a celou situaci posoudit. Potrestají Elizavetu za její bezohlednou cynickou touhu po luxusu? Zabijí malou Iskru, která je víc divokou stvůrou než člověkem?

Po dosažení tohoto bodu scénáře se můžeš rozhodnout, jestli příběh ukončíš nebo rozehraješ další scény. Tajná chodba ze zámku rodu Duboisů je pro Elizavetu nebo Iskru ideální způsob, jak se z nastalé situace dostat. Do místnosti by mohl vpadnout Greskar a vrhnout se na lovce. Matka s dcerou přestanou zápasit, využijí vzniklého zmatku a obě utečou. Jak se zachová Vincent, aby si udržel přízeň své paní? Pokusí se zabít Iskru nebo vypořádat s lovci, aby nevyzradili barončino temné tajemství? A co když skončí Gerard při útěku ze zámku ve spárech smečky?



Na vašich sezeních můžeš použít oficiální soundtrack Červené Iskry!

