Dobrodružství "Zlatý rypáček"

Vydání 0.1

Jan Hutař

11.03.2026

Obsah

1 Úvod pro Pána jeskyně **3**

2 Slzy na zápraží **5**

3 Pátrání ve vesnici **7**
3.1 Drbna Sibyla 7
3.2 Stopy v blátě 7
3.3 Dětští svědci 7
3.4 Naslouchání 8

4 Ochránce v nesnázích **9**
4.1 Krysí útok 9
4.2 Záhada spícího draka 9

5 Útěk před pytlákem **11**
5.1 Pravidla honičky 11

6 Závěr a Odměna **13**

7 Seznam monster **15**
7.1 Rypáček 15
7.2 Lesní dráček 15
7.3 Obří krysa 16
7.4 Pytlák Pivec 16

Krátké veselé civilní dobrodružství pro začínající hráče.

Hrdinové budou hledat zmizelého domácího mazlíčka aby našli i to co nehledali a dostanou se i do smrtelného nebezpečí.

- **Téma:** Pátrání, zvířata, honička, boj, minihra
- **Prostředí:** Vesnice a přilehlý les

Odstavce uvozené textem „Popis pro hráče:“ lze hráčům bezpečně přečíst. Zbytek slouží jen potřebám vypravěče. Doporučujeme, aby si vypravěč text předem prošel, aby plně pochopil souvislosti a motivace postav (a zvířat).

1

Úvod pro Pána jeskyně

Babička Chrasta není jen obyčejná stařenka. Je to nejlepší (a tajná) dodavatelka vzácných černých lanýžů pro stoly nejbohatších Brněnských měšťanů a rytířů v okolí. O jejím obchodu ale nikdo neví, všichni si myslí že žije z úspor po manželu obchodníkovi. Její tajemství tkví v jejím mazlíčkovi - praseti **Rypáčkovi**. Toho přivezl nebožtík manžel z ciziny, až z Francouzského království jako malé selátko a má fenomenální čich. Dnes ráno se ale Rypáček ztratil. Chrasta se bojí nejen o svého miláčka, ale i o svůj tajný příjem.

Rypáček v lese našel **lesního dráčka**, který upadl do magického spánku po vdechnutí spor spavé plísně. Tito dráčci mají slabé telepatické schopnosti a když se tomuto jedinci přitížilo, náhodou se mu podařilo spojit se s Rypáčkem a vyslat žádost o záchranu. Prasátko to bere vážně a díky svému skvělému čichu dokonce našlo lék, ale na dráčka dotírají dravci a je potřeba ho bránit a Rypáček nemá čas na léčení.

2

Slzy na zápraží

Postavy procházejí vesnicí, když uslyší nářek. Před úhlednou chaloupkou sedí babička Chrasta a lomí rukama.

Popis pro hráče: Slzy na zápraží

Na lavičce před chalupou, která zemitě voní sušenými houbami, sedí babička s šátkem na hlavě. Pláče tak usedavě, že jí slzy máčí zástěru. „Můj Rypáček! Můj malý, sladký Rypáček! Co si bez něj počnu? Bez něj jsem… tedy, bez něj bude můj život prázdný! Určitě se ztratil v lese, chudáček malý, a sežerou ho vlci!“ Když zahlédne vaši skupinku poprosí ji o pomoc: „Prosím, prosím, je vás dost a vypadáte že se nebojíte. Najděte mi mého čuníka! Když se vám to podaří, dostanete ty nejlepší zavařeniny jaké jste kdy jedli a mám tu i speciální olej který by se dobrodruhům jako vy mohl hodit.“

Pokud se hráči zeptají, proč je to prase tak důležité Chrasta znervózní a řekne, že je to „památka na manžela“. Nechce prozradit byznys s lanýži. Pokus rozpoznat lež (*zkouška CHAR (+ Prohnanost) 6*) umožní poznat že jim babička lže, ale ne co je pravda.

3 Pátrání ve vesnici

Hráči musí zjistit, kam Rypáček zmizel a můžou k tomu přistoupit různě.

3.1 Drbna Sibyla

Chrastina sousedka Sibyla vše sleduje z okna a neunikne ji žádný procházející. Neřekne ale nic zadarmo. Postava jí musí pomoci navléct nit do jehly nebo vyslechnout 5 minut stížností na bolavá záda a pak už to bude jednoduché.

- *zkouška CHAR (+ Vliv) 3*: „Jo, viděla sem ho! Ten vepř pelášil, jako by ho honil řezník se sekerou. Ani se neohlíd. Běžel támhletudy do lesa. Bylo mě to divný, Chrasta ho vždycky vodí na vodítku a opatruje ho jako oko v hlavě. Nenechává ho pobejhat takhle na volno, ale já se o cizí věci nestarám, mám svejch problémů dost.“

3.2 Stopy v blátě

Na cestě za chalupou je bláto.

- *zkouška INT (+ Pohyb) 5*: Postavy najdou otisky prasečích paspárků, které vedou směrem k *Vlčímu žlebu*.
- *zkouška INT (+ Pohyb) 7*: Všimnou si, že prase neběželo splašeně, ale cílevědomě – něco zavětřilo.

3.3 Dětští svědci

U kraje lesa hraje skupinka dětí kuličky. Zrovna řeší nějaký zásadní spor. Bohuněk a Svojslava se hádají, čí hliněná kulička je blíž důlku. Dokud se hádka nevyřeší, děti nic neřeknou.

Družinka k řešení může přistoupit různě, například:

- *zkouška INT (+ Prohnanost) 5*: Postava změří vzdálenost a spravedlivě rozhodne.
- *zkouška OBR (+ Pohyb) 5*: Postava vezme kuličku a cvrnkne ji přímo do důlku, čímž si získá respekt dětí.
- *zkouška CHAR (+ Vliv) 5*: Dětem spor rozmluví a přesvědčí je, aby odpověděly na to co postavy zajímá.

- *Úplatek:* Cukroví nebo drobný peníz.

Jakmile je spor vyřešen, děti prokládají pravdu drobnými nepravdami: „Jo, Rypáček! Běžel támhle k tomu velkýmu dubu. A nesl v tlamě vaši čepici aby ji zahrabal, pane! Honili sme ho, ale ani si nás nevšiml i když jsme mu slibovali žaludy a po těch se on může utlouct.“

3.4 Naslouchání

Pokud dojdou do lesa kam zhruba běžel Rypáček, možná se pokusí najít ho po sluchu.

- *zkouška INT (+ Prohnanost) 6*: Postavy se ztiší a uslyší v dálce specifické, nespokojené kvičení. Zvuk je přivede ke starému vyvrácenému stromu, viz „Ochránce v nesnázích“.

4 Ochránce v nesnázích

Stopy a informace dovedou postavy k mohutnému vyvrácenému dubu, jehož kořeny tvoří malou jeskyni.

Popis pro hráče: Ochránce v nesnázích

Před temným otvorem pod kořeny dubu se odehrává dramatická scéna. Rypáček, obvykle líné růžové stvoření, tu stojí rozkročený jako válečník. Kvičí a cení zuby na trojici velkých, zježených krys, které na něj dorážejí. Za Rypáčkem, schoulené mezi kořeny, leží podivné stvoření – velké je to jako kočka, ale je to bez chlupů, má to blanitá křídla a špičatý ocas. Nehýbe se, oči zavřené.

Postavy které na to mají předpoklady, například dovednost *Znalost zvířat* ve zvířeti mezi kořeny rozpoznají lesního dráčka (popis viz kapitola „Seznam monster“).

4.1 Krysí útok

Pokud budou postavy chtít Rypáčkovi pomoci, budou se muset zapojit do boje proti 3 obřím krysám.

Krysy chtějí sežrat spícího dráčka.

Rypáček bude bojovat po boku postav (viz popis v kapitole „Seznam monster“).

4.2 Záhada spícího draka

Po boji Rypáček okamžitě běží k dráčkovi a přistrkuje k němu jakýsi tlustý kořen (je hladký, místy se žlutě leskne) a šťouchá do něj rypákem. Dráček dýchá, ale jen velmi mělce a neprobouzí se.

- *zkouška INT (+ Vědomosti) 5*: Postava pozná **Zlatý kořen**. Je to silný stimulant a protijed na „Spavou plíseň“. Protože dráček nedokáže kousat, postavy musí kořen nastrouhat, rozžvýkat nebo rozdrtit a šťávu mu kápnout do krku.
- Postavy můžou vzít dráčka za místní kořenářkou která ho za pár stříbrňáků postaví zpátky na pařátky. Může pomoct taky řádné polití studenou vodou nebo kouzlo nebo lektvar léčení.

Jakmile drak polkne šťávu, kýchne malý obláček jisker, otevře oči a telepaticky pošle všem v okolí pocit *vděčnosti a chuti na kus pěkně lepkavé smůly*. Zůstane sice spát, ale jedná už se o zdravý posilující spánek.

5 Útěk před pytlákem

Cestou zpět, s Rypáčkem (a možná i drakem), postavám zastoupí cestu **pytlák Pivec**. Je to hromotluk s kuší a hladovým výrazem.

Popis pro hráče: Útěk před pytlákem

Spokojeně si lesem vykračujete k domu babičky Chrasty a těšíte se jak bude ráda že zase vidí své prasátko. V tom na vás ale zavolá chlapisko s kuší na zádech které se neslyšně vynořilo z lesa za vámi. „Ale ale," zavrčí zarostlý muž. „To je ale pěknej kousek vepřovýho. Bába Chrasta už je stará, ta ho neužije. Dejte sem to prase a nikomu se nic nestane!" Na nic nečekáte a vyrážíte do bezpečí do Chrastina domku.

Pokud mu prase nedají (což asi neudělají), Pivec jim pohrozí kuší (která ale není nabitá, takže se z ní nedá hned vystřelit) a rozběhne se k nim aby si prase vzal sám. Začíná honička!

5.1 Pravidla honičky

- **Cíl:** Doběhnout k Chrastině chalupě do bezpečí.
- **Vzdálenost:** 20 polí.
- **Náskok:** Hráči začínají na poli č. 5, pytlák Pivec na poli č. 0.

Průběh kola:

1. **Hráči:** Hráči se střídají, každé kolo za družinku hází někdo jiný. Hází se na *OBR (+ Akrobacie)*.
   - Pokud se rozhodnou Rypáčka nést, mají postih -2 k hodu. Pokud běží sám, musí ho někdo popohánět (*zkouška CHAR (+ Zvířata) 3*), jinak se v daném kole neposunou, protože Rypáček chce žrát žaludy nebo zaútočit na Pivce (jak je ještě rozjařený z vítězství nad krysami).
2. **Pytlák Pivec:** DM hází stejně jako zástupce družiny *OBR (+ Akrobacie)*.
   - Pokud hráči hodí víc než pytlák, postupují o tolik polí kolik je rozdíl hodu.
   - Pokud hodí více pytlák, posouvá se on.
3. **Akce místo běhu:** Hráči se mohou rozhodnout v kole neběžet a místo toho po Pivcovi něco hodit, nastražit past nebo vystřelit kouzlo.
   - Hráči se v tomto kole také neposunou (stojí, aby mohli útočit).

- *Úspěšný útok:* Pivec se v tomto kole nepohne (vyhýbá se) nebo se posune o 1 pole zpět (pokud byl útok úspěšný, například když dostal velkou ránu).

Konec:

- Pokud hráči dosáhnou pole 20: Pivec to vzdá, protože se dostali na dohled k vesnici a ztratí se mezi stromy.
- Pokud Pivec dohoní hráče (stoupne na stejné pole), začíná klasický souboj. Jakmile mu zdraví klesne pod polovinu, uteče.

6 Závěr a Odměna

Chrasta je štěstím bez sebe, když vidí Rypáčka.

Odměna:

- **Chrastiny zavařeniny:** Fungují jako jídlo na cesty na 5 dní.
- **Lahvičky „Tajemného oleje“ (2 ks):**
  - *Vzhled:* Hustá, zlatavá tekutina, která zvláštně zemitě voní.
  - *Efekt:* Po namazání na klouby získá postava na 1 hodinu **+1 k Obratnosti**.
  - *Vedlejší efekt:* Postava neodolatelně voní všem prasatům a divočákům v okolí.

Epilog: Pokud se některá postava rozhodne Chrastu v budoucnu sledovat, uvidí ji, jak za měsíční noci bere Rypáčka do lesa. Prase čmuchá, hrabe a Chrasta sbírá černé hroudy. Postavy odhalily Chrastin „lanýžový business“.

7 Seznam monster

7.1 Rypáček

Rypáček (zvire, level 1)

Tabulka 1: Vlastnosti Rypáček

SÍL	OBR	INT	CHAR	zdraví	magie
1	0	0	1	5	0

- Výskyt: Vesnice
- Vzhled: Obvykle líné růžové stvoření s fenomenálním čichem. Při boji se ale dokáže rozkročit jako válečník, kvičí a cení zuby.
- Inventář:
- Mechanika: Rypáček má fenomenální čich a je schopen vyčenichat vzácné magické substance (jako by měl dovednost Bylinkaření). Má speciální druh útoku kdy se jednou za 2 kola boje (první kolo nic nedělá, jen hledá vhodnou pozici) pokusí s rozběhem porazit nepřítele (nepřítem musí přehodit zkoušku na OBR (+ Pohyb) 4). Nepříteli pak trvá kolo vstát a než to udělá útoky na něj mají výhodu.
- Útoky:
  - Kousnutí: 1
- Obrana:

7.2 Lesní dráček

Lesní dráček (magicke, level 1)

Tabulka 2: Vlastnosti Lesní dráček

SÍL	OBR	INT	CHAR	zdraví	magie
-1	1	1	1	5	5

- Výskyt: Les
- Vzhled: Stvoření velikosti kočky, bez chlupů, s blanitými křídly a špičatým ocasem. Má lesní maskovací barvu.

- Inventář:
- Mechanika: Lesní dráček je plaché stvoření se slabými telepatickými schopnostmi, které přenáší pocity. Za 3 magy dokáže vydechnout oblak jisker, viz útok. Má zálibu v požírání smůly ze stromů.
- Útoky:
  - Kousnutí: -1
  - Jiskřivý dech: 1
- Obrana:

7.3 Obří krysa

Obří krysa (magicke, level 1)

Tabulka 3: Vlastnosti Obří krysa

SÍL	OBR	INT	CHAR	zdraví	magie
0	1	-1	-2	3	0

- Výskyt: Les
- Vzhled: Velká, zježená krysa s hladovým výrazem.
- Inventář:
- Mechanika: Obří krysy jsou agresivní ale zbabělé. Útočí jen pokud si myslí že mají navrch, hlavně ve skupinách. Jejich kousnutí vyvolá otravu pokud mu cíl neodolá (zkouška CHAR (+ Léčení nebo Alchymie) 2). Otrava dokud není vyléčena každou noc odebere zasaženému jeden život.
- Útoky:
  - Kousnutí: 1
- Obrana:

7.4 Pytlák Pivec

Pytlák Pivec (Člověk - muž, level 2)

Tabulka 4: Vlastnosti Pytlák Pivec

SÍL	OBR	INT	CHAR	zdraví	magie
-1	1	1	-1	10	7

- Výskyt: Vesnice
- Vzhled: Zarostlý vysoký chlap s kruhy pod malýma pichlavýma očkama. Když jeho hustý neupravený fous prořízne pootevřená pusa, vycení na vás zkažené zuby. Oblečen je jako běžný setlák v plátěných kalhotech a košili.
- Inventář: MeleeWeapon:dyka, RangeWeapon:kuse-lehka
- Pozadí: Oficiálně jen další malý sedlák v Blansku, ale pro svou zálibu v alkoholu si musel najít i druhé povolání. Hospodskému, který se moc nevyptává, občas přihraje čerstvou zvěřinu. Šenkýř mu za to rád naleje i na dluh. Je to s podivem, ale i přes

to pití má Pivec s kuší stále dobrou mušku a v lese se dokáže pohybovat neviděn. Celkově je to ale velkohubý zbabělec a pokud mu zdraví klesne an polovinu, uteče.