

Před hrou

Theurgh

Může Theurgh před začátkem dobrodružství použít magy k vyvolání démonů a jejich zakletí do předmětů?

Ano, povolání démonů je bez omezení. Theurgh si normálně odečte potřebné magy a předmět si vytvoří. **Před začátkem dobrodružství však před PJem hodí k% na úspěch povolání démona** dle pravidel. Pokud na k% neuspěje, přichází o magy a má k dispozici předmět bez kouzelných vlastností.

Část 1

Boření dungeonu

Co když někdo z družiny zůstane venku?

PJ počká, až postava bude vevnitř. Vchody do jeskyně jsou zavalené hned na začátku dobrodružství, takže není moc důvod, aby se postava dostala ven.

A přítelíčka bych tam např. Mohl nechat? Chápej, takový ti extra paranoidní a munchkinovští hráči, co nechají havrana venku hlídat... :-)

Ghúl Noll

Ty básnicky si brouka Noll?

Ano, básničku si brouká Noll.

Co se stane, když postavy Nolla spálí či jinak zlikvidují? Co tetování?

Bohužel, o tetování tak postavy přijdou. Motivací postavy si nechat kůži je fakt, že již jednu mají.

Hala s tajemnými dveřmi

Proč je klíč z venku?

Poslední družina, která tudy probíhala a utíkala pryč, se za sebou pokoušela zamknout a klíč tam nechala. Noll se tedy do této místnosti už chvíli nepodíval.

Zjevná past

Paralytický ghúl u pokladu, nemá staty? Mám počítat s tím, že bude prostě drtit družinu a bude pořád živější dokud je nezpráská na tu 1/3?

Ano, v první části postavy stejně "nesmí zemřít", tedy pocitově stačí družinu pořádně vyšťavit.

Kyselinové jezírko

Co když bude někdo hrát chamtivého trpaslíka? Budeme takové družině strhávat 5 bodů jen proto, že hrají své postavy? Chápu strhávání bodů za zbytečné prodlívání u jezírka, ale rychlé vytáhnutí věci je otázka kol...

V případě, že herně dává smysl, ab sekyru z jezírka tahali, tak se body nestrhávají (např. nedávno přišli o zbraň, postava má chorobnou touhu hromadit věci). V opačném případě se body strhávají. Kyselina je opravdu silná a ztrácet životy jen kvůli tomu, že tam je a "může se hodit" je špatně.

Had

Jak hrát jícen a posouvání hráčů, pakliže jdou zadkem hada?

Pokud družiny postupují hadem od konečnicku k jícnu, pak k jejich omráčení VŽDY dojde již ve střevu. Tedy zkušenost s trávením budou mít vždy a na ruku sochy narazí také. Pro jednoduchost tedy berte, že **jícen již nevypustí žádnou omračující mlhu**.

Živá socha

Jaký dostanou hráči hint, že je bazének prokletý? To, že se do něho nemůžou dostat mi nepříjde dostatečné. Běžně v dungeonu přece narazíš na zamčenou truhlu a to přeci jenom neznamená, že je prokletá??

Běžně v dungeonu přece narazíš i na prokletý věci :) Bariéra za mě jako varování stačí. Je to oldschool, takže hráčům letos možná neposkytujeme takový babysitting jako obvykle, ale to k tomuhle hernímu stylu prostě patří. Z logiky věci (proč tam ten bazének stojí a jakou má plnit funkci) to dává smysl, takže pokud se rozhodnou ho vybrat, ztratí sice body a budou mít nějakou chvilku postihy (což upřímně není takový drama), ale na oplátku dostanou magickou odměnu. Za mě dostatečně fér.

Průplav chodbami

Chápu dobře, že ty symboly svítí natolik, aby podle toho mohly postavy plavat pod vodou a nebyly v úplné tmě?

Ano, postavám to zjednoduší putování podzemím.

U jezera

Proč musí postavy plavat podél mříží? Podle mapky to vypadá, že mohou klidně plout prostředkem jezera, příp. po druhé straně. Znamenalo by to, že se s krakenem neutíkají, nebo na ně prostě dosáhne, ať poplují jakkoliv? Co kouzla jako Levitace, Hyperprostor, nějaká Chůze po vodě apod.?

Postavy nemusí plavat podél mříží, nicméně je to nejkratší cesta k **oltáři, který je osvětlen - magicky vyzařuje nazelenalé světlo**. Viz mapka. Jiná pevnina ve tmě není vidět a ani tam není. Mříže pod vodou jsou až kus dál od břehu, ze začátku tak nejsou vidět.

Kouzla Levitace, Hyperprostor, Leť, Chůze po vodě atd. lze samozřejmě použít. Pokud celá družina překoná hladinu bez toho, aniž by se jí dotkli (tedy Leť, Hyperprostor, Levitace), Kraken nezaútočí, ale mříží si všimnou (pokud budou mít světlo). Při použití např. Chůze po vodě, se je Kraken pokusí stáhnout.

Hodnocení

Hodnocení za Rybolidi. Je tam -2 za zabitého a je jich 9, můžou teda dostat i záporný počet bodů za průchod touhle oblastí?

Ne, nejmenší počet bodů je vždy 0.

A celkově to 50ti bodové hodnocení 1 části, když se odečítají chyby může být taky do mínusu?

Ne, nejmenší počet bodů je vždy 0.

A předpokládám, že dát družině 50 za postup je chápáno, že stihnou vše projít včas do 4 hodin času a vyřeší vše? Je to dost abstraktní a rád bych byl objektivní v tom hodnocení.

Těch 50 bodů je za to, že během putování k zrcadlu si plně uvědomují, že sopka je aktivní a každou chvíli jim může spadnou na hlavu. Hráči musí aktivně hnát. To znamená, že úkolem není projít každou místnost, vše prozkoumat a zabít. Naopak, maximální úspora času při průchodu, žádné zdržování, pokud si ho nezbytně neobhájí.

Kdy je možné beztréstně se v jeskyni vyspat? Nastane situace, že postavy ztratí spoustu životů, magů (třeba i vlastní hloupostí) a budou muset zastavit a nabrat síly. Je to za záporné body? Otázka míří i na druhé kolo - kdy si vlastně můžou odpočítnout? Na jeden záťah první i druhou část najednou nedají...

V první části to prostě nejde. Respektive to bude vždy za záporné body (navíc k jeskyni dochází někdy ráno, projitou ji mají za odpoledne, tedy ani logicky to není na spánek). Čas je opravdu tlačí a o zdroje přišli jen díky své nerozumnosti. Dá se to projít bez ztráty větších zdrojů. Vyspat se můžou po rozhovoru s Lighet na začátku druhé části. Tam je nic zas tak moc dramaticky zatím netlačí.

Teoreticky je pak možné spát během druhé části, když to nebude vyloženo ze strany hráčů přepíčené rozhodnutí.

Část 2

Jeste by bylo dobre doplnit staty masozravych jelenu a popripade obru. Kdyby pj vedl vystrazny utok na postavy tak aby byko jasne kolik to je. Ti jeleni jsou duleziti ale to je celkem realne ze by probehl stret a je treba se o neco oprit.

No a co když Zrcadlo rozbijou? Že se ji tím pokusí vysvobodit? Bude se bránit a spílat, ať toho nechají? Sama ví prd, co to s ní může udělat, ne?

Lighet je bude silně zrazovat, bere zrcadlo jako jediné spojení a bojí se, že rozbitím o toto spojení přijde. Proto je volala k sobě... Hráči by si měli uvědomit, že rozbití zrcadla je nevratné, tudíž by to z logiky věci mělo být poslední možné řešení.

Obecně

Je možné mluvit telepaticky skrz portál? Např. pošlu havrana na druhou stranu. Je spojení stabilní nebo nikoli?

Ne, světy jsou přinejmenším "strašně daleko", takže spojení není možné.

Svět tmy (nemrtví)

Takže když vylezou ven, zase na paloučku se jim zrak postupně vrátí?

Ano, oslepení je pouze dočasné, určitě nesmí přesáhnout do další scénky. PJ však může "oslepení" protáhnout klidně i do dalšího světa, uzná-li to za vhodné.

Svět Rozkladu

Jak vnímá "střep" Trnec? Možná se postavám podaří s ním promluvit a minimálně pro představu Pjů.

Pro Trnce je střep něco jako "Miláček" pro Gluma. Nedá ho dobrovolně.

Svět trpaslíků a elfů

Jakým způsobem jsou propojeny svět trpaslíků (Svartálfheim) a svět elfů (Álfheim)? Oni určitě mezi svými světy neprocházejí těmi trhlínami přes palouk jako postavy.

Oba světy jsou propojeny kořeny Yggdrasilu, takže nějakými portály v místech, kde se kořeny dotýkají toho světa. Jedná se však o znalost, která není široce rozšířená, zná ji jen pár vyvolených. Kontakty mezi světy jsou spíš výjimečné. Pro družinu je zbytečné tohle řešit a zkoumat - je pro ně jednodušší dostávat se do světů skrze trhlíny, které mají na jednom palouku a nemusí to s nikým řešit.

Palouk

Je teoreticky možné, že v první části postavy vletí do jícnu sopky a najdou vstup z jeskyně na palouk a tím pádem obejdou celou první část?

Ano, teoreticky to možné je, ale za 1) postavy nemají důvod zkoušet letět několik set sáhů přes vrchol sopky a poté do jícnu sopky a za 2) najít vchod by byla pouhá haluz (a to PJ nedopustí).

Část 3

Co znamená "x N" u statů nestvůr?

N je počet lidí v družině. Tedy např. "počet životů 3N" znamená, že daná stvůra má tolik životů, kolik je trojnásobek počtu lidí v družině.