

# Čierny piesok Jeruzalemu



# Jeruzalem, 1167

## Zvestovateľ dobrých správ

Na jar roku pána 1165 za vlády kráľa Amalrika I. sa na oblohe zjavila nová hviezda, ktorá sa postupne zväčšovala. Kresťania začali hovoriť o druhom príchode Krista, židia o pravom príchode Mesiáša, a moslimovia o návrate Proroka.

Zástupy ľudí začali prúdiť do Svätého mesta z celého Jeruzalemského kráľovstva, aj okolitých zemí. Prístavy praskali vo švíkoch pod náporom pútnikov z Európy.

## Koniec sveta

7. Júla roku pána 1165 sa otvorili brány pekelné. Hviezda, ktorú všetci považovali za zvestovateľa dobrých správ, vybuchla, a jej úlomky v ohnivom daždi dopadli na Jeruzalem.

Rozsievali skazu a smrť, vyvrhli do ovzdušia množstvo prachu a piesku. Každý zrazu hlásal trest boží za smilstvo a hriechy, vypukli pogromy a zabíjanie inovercov, šľachticov, kňazov, imámov, rabínov či kohokoľvek, kto bol po ruke, a nedokázal sa brániť.

## Deti čierneho piesku

To najhoršie však ľudí ešte len čakalo. Tam, kde dopadli úlomky Čiernej hviezdy, sa pôda začala pomaly meniť na čierny piesok, na ktorom nič nerastie. Na ľudí, ktorí pri hľadaní potravy, vody či čohokoľvek užitočného vstúpili na územie čierneho piesku, začali útočiť nevídané netvory.

## Oáza Beit Guvrin

V oáze niekoľko dní cesty od Jeruzalemu, v ktorej ste našli útočisko, už vyše dvoch rokov prežíva niekoľko desiatok ľudí. Je to pestrá zmes kresťanov, židov a moslimov, otrokov, remeselníkov, pastierov, vojakov, rytierov a kňazov. Konflikty sú na dennom poriadku, ako taký poriadok sa snaží udržiavať nemecký rabín Judah Ben Samuel a jeho družina, ktorá ho sprevádzala na púti do Jeruzalemu.

Jedla aj vody je málo, všetko je drahé, ľudia často platia za potravu smilstvom, lebo im nič iné neostalo. Relatívne bezpečie oázy opúšťajú len odvážlivci, ktorí sa snažia v okolitých oázach, usadlostiach či dokonca Jeruzaleme nájsť čokoľvek užitočné, čo im umožní prežiť ďalší deň. Zblúdené ovce, dobytok, kone či ťavy, nástroje, zbrane, ukryté poklady, múku, sušené ovocie, čokoľvek, prípadne sa snažia obchodovať s inými oázami.

Často si však namiesto užitočných vecí prinášajú len ďalšie otázky, zranenia, mŕtvych druhov, alebo sa nevrátia vôbec.

Ako je možné, že úlomky Čiernej hviezdy dopadli na všetky veľké mestá a usadlosti, a na púšti trafili na takmer všetky väčšie oázy?

Prečo existuje presne sedem netvorov, a každý z nich korešponduje s jedným zo smrteľných hriechov?

Ako sa brániť proti netvorom? Nikto nepozná odpoveď, každý sa snaží prežiť.

## Svätý grál

Do oázy sa včera vrátil Ibrahim, saracén z družiny Mohameda ibn Aliho. Krvácal z početných poranení, bol dehydrovaný, a stále dookola blúznil o Jeruzaleme a Svätom grále, ktorý zahubí všetky netvory. Aj napriek snahe Judahovho doktora po niekoľkých hodinách umrel.

Judah sa snažil blúznenie utajiť, aby ľudí ochránil pred neuváženými krokmi a nebezpečím za hranicou oázy, ale správa o Ježišovom pohári sa rozšírila rýchlosťou požiaru. Niekoľko ľudí začalo chystať svoje družiny na výpravu do Jeruzalemu.

*Nabrúste meče a sekery, naolejujte zbroje, naplňte vaky vodou, napojte kone a ťavy a vydajte sa skúmať čierne piesky Jeruzalemu.*

*Podarí sa vám nájsť Svätý grál?*

# O čo ide?

Čierny piesok Jeruzalemu je experimentálna RPG hra napísaná pre RPG Kuchyňu 2017 organizovanú RPG Fórom. Je určená pre ľudí, čo už majú nejaké skúsenosti s hraním stolných RPG.

Jeden z hráčov je Rozprávač príbehov, ktorý moderuje hru a predstavuje prekážky a protivníkov postáv. Ostatní hráči predstavujú jednotlivé postavy družiny Lady Eleanor.

## Čo potrebujete?

- Papiere na poznámky a náčrty
- Vytlačené karty postáv
- Písacie potreby, ideálne zahrňujúce modré a červené pero na zaznamenávanide smädu a zranenia.
- Ideálne dve až tri sady kociek (k4, k6, k8, k10, k12) pre každého hráča alebo minimálne tri sady (k4, k6, k8, k10, k12, k20) pre celú hernú skupinu
- Pohár na pitie pre každého hráča
- Jeden pohár s lístočkami papiera očíslovanými od jedna po počet hráčov (štyria hráči budú mať v pohári štyri papieriky s číslami 1, 2, 3, 4)
- Za hrsť modrých a červených žetónov predstavujúcich vodu a víno pre každého hráča
- Jednu alebo viac fliaš nejakého nápoja pre celú hernú skupinu, výber prenechávam na vás :-)



# Družina lady Eleanor

Lady Eleanor je jedinou dcérou vojvodu Ronalda z Yorku. Narodila sa v Jeruzaleme, a keďže Ronald nemal žiadnych iných potomkov, učil a trénoval ju ako mužského potomka, aby sa vedela o seba postarať sama. Eleanor sa rozhodla, že sa vydá hľadať Svätý grál, a hľadá ľudí, ktorý sa s ňou vyberú do Jeruzalemu.

Každá postava je popísaná súborom charakteristík:

## Koncept

Zhrňte jednou vetou koncept vašej postavy. Kto vaša postava je, a čo je jej cieľom.

## Výzor

Ako postava vyzerá, ako pôsobí na prvý pohľad.

## Vlastnosti

- **Myseľ** - vôľa, inteligencia a odolnosť voči stresu
- **Telo** - fyzická kondícia, výdrž, odolnosť voči strádaniu

Pri tvorbe postavy rozdeľte **šesť bodov** medzi Telo a Myseľ, maximálna hodnota vlastnosti je päť.

## Povaha

- **Hriech** - pýcha, lakomstvo, závisť, hnev, smilstvo, obžerstvo, lenivosť
- **Cnosť**: pokora, odvaha, vernosť, striedmosť, vytrvalosť, ochrana slabších, čestnosť

Pri tvorbe postavy si **vyberte jeden** Hriech a jednu Cnosť.

## Schopnosti

Schopnosti sú rozdelené do troch skupín, boj, prežitie a vzdelanie. Rozdeľte **deväť, šesť a tri body** medzi schopnosti v jednotlivých skupinách. Maximálna hodnota schopnosti je päť.

**Boj**

- **Zápas** - zápasenie bez zbraní
- **Šerm** - boj s chladnými zbraňami
- **Streľba** - strieľanie z luku alebo kuše
- **Jazda** - jazda na koni alebo ťave
- **Velenie** - udeľovanie rozkazov, zjednávanie autority

**Prežitie**

- **Lov** - stopovanie, zvyky zvierat, tichý pohyb, maskovanie
- **Znalosť púšte** - prežitie piesočnej búrky, hľadanie vody, orientácia, poloha oáz a ciest
- **Výcvik** - psovod, sokoliar, krotiteľ koní
- **Remeslo** - stolár, kamenár, kováč, koželuh, … uveďte jedno
- **Zločin** - vyberanie vreciek, otváranie zámkov, prepady, falšovanie, kontakty v podsvetí

**Vzdelanie**

- **Liečenie** - bylinky, lektvary, ošetrovanie rán, liečenie chorôb
- **Jazyky** - hebrejčina, latinčina, arabčina, francúzština, angličtina, taliančina, gréčtina. Prvý jazyk je “zadarmo”, každý bod hodnotenia je jeden jazyk navyše.
- **Poézia** - recitovanie básní, čítanie a písanie
- **Šach** - herné pravidlá, strategické myslenie, plánovanie, odhad súpera
- **Obchod** - vyjednávanie, počty, kontakty

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Meno:** | Lady Eleanor | | |
| **Koncept:** | Dáma s rytierskou výchovou, ktorá hľadá Svätý grál | | |
| **Výzor:** | Nižšia šlachovitá rusovláska so striebornými náušnicami | | |
| **Myseľ:** | [x][x][x][x][12] | **Stres:** 10 | []][][][][][][][][][][] |
| **Telo:** | [x][x][8][10][12] | **Výdrž:** 6 | []][][][][][][][][][][] |
| **Hriech:** | Pýcha | **Víno:** | [x][ ][ ][ ][ ] |
| **Cnosť:** | Odvážna | **Voda:** | [x][x][ ][ ][ ] |
| **Zápas:** | [x][6][8][10][12] | **Lov:** | [x][x][8][10][12] |
| **Šerm:** | [x][x][x][10][12] | **Púšť:** | [x][6][8][10][12] |
| **Streľba:** | [x][6][8][10][12] | **Výcvik:** | [4][6][8][10][12] |
| **Jazda:** | [x][x][8][10][12] | **Remeslo:** | [4][6][8][10][12] |
| **Velenie:** | [x][x][8][10][12] | **Zločin:** | [4][6][8][10][12] |
| **Liečenie:** | [4][6][8][10][12] | **Jazyky:** | Francúzsky, Latinský |
| **Jazyky:** | [x][6][8][10][12] | **Vybavenie:** meč po otcovi, dýka, krúžková košeľa, štít, jazdecký kôň, čutora s vínom, mech na vodu, sušené ovocie, kresadlo, deka, | |
| **Poézia:** | [x][6][8][10][12] | | |
| **Šach:** | [x][x][8][10][12] | | |
| **Obchod:** | [x][x][8][10][12] | | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Meno:** | Trojprstý Roul | | |
| **Koncept:** | Zbrojnoš z družiny nebohého Guiscarda, ktorý hľadá syna | | |
| **Výzor:** | Po štyridsiatke, bradatý, má len tri prsty na ľavej ruke | | |
| **Myseľ:** | [x][x][8][10][12] | **Stres:** 6 | []][][][][][][][][][][] |
| **Telo:** | [x][x][x][x][12] | **Výdrž:** 10 | []][][][][][][][][][][] |
| **Hriech:** | Zúrivý | **Víno:** | [x][x][ ][ ][ ] |
| **Cnosť:** | Vytrvalý | **Voda:** | [x][x][ ][ ][ ] |
| **Zápas:** | [x][x][8][10][12] | **Lov:** | [x][6][8][10][12] |
| **Šerm:** | [x][x][x][x][12] | **Púšť:** | [x][x][8][10][12] |
| **Streľba:** | [x][6][8][10][12] | **Výcvik:** | [4][6][8][10][12] |
| **Jazda:** | [x][x][8][10][12] | **Remeslo:** | [x][x][8][10][12] |
| **Velenie:** | [4][6][8][10][12] | **Zločin:** | [x][6][8][10][12] |
| **Liečenie:** | [x][6][8][10][12] | **Jazyky:** | FR, IT, Arabský |
| **Jazyky:** | [x][x][8][10][12] | **Vybavenie:** sekera, dýka, prešívanica, štít, kopia, kôň, mech s vínom, mech s vodou, vak, olej, kresadlo, masť na poranenia, plátno na preväzy | |
| **Poézia:** | [4][6][8][10][12] | | |
| **Šach:** | [4][6][8][10][12] | | |
| **Obchod:** | [4][6][8][10][12] | | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Meno:** | Yaara | | |
| **Koncept:** | Mladá židovská liečiteľka, hľadá nového učiteľa | | |
| **Výzor:** | Čiernovlasá, kučeravá, štebotavá krásavica | | |
| **Myseľ:** | [x][x][x][x][12] | **Stres:** 10 | [][][][][][][][][][][] |
| **Telo:** | [x][x][8][10][12] | **Výdrž:** 6 | [][][][][][][][][][][] |
| **Hriech:** | Smilstvo | **Víno:** | [x][x][ ][ ][ ] |
| **Cnosť:** | Ochrana slabších | **Voda:** | [x][x][ ][ ][ ] |
| **Zápas:** | [4][6][8][10][12] | **Lov:** | [4][6][8][10][12] |
| **Šerm:** | [x][6][8][10][12] | **Púšť:** | [x][x][8][10][12] |
| **Streľba:** | [4][6][8][10][12] | **Výcvik:** | [4][6][8][10][12] |
| **Jazda:** | [x][x][8][10][12] | **Remeslo:** | [x][x][x][10][12] |
| **Velenie:** | [4][6][8][10][12] | **Zločin:** | [x][6][8][10][12] |
| **Liečenie:** | [x][x][x][x][12] | **Jazyky:** | FR, Hebrejský, Arabský |
| **Jazyky:** | [x][x][8][10][12] | **Vybavenie:** | nôž, kôň, mech s vínom, mech s vodou, vak, olej, kresadlo, maste a bylinky, plátno na previazy, čutora pálenky, lekárska kapsa |
| **Poézia:** | [x][6][8][10][12] | | |
| **Šach:** | [x][6][8][10][12] | | |
| **Obchod:** | [x][6][8][10][12] | | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Meno:** | Dlháň Giovanni | | |
| **Koncept:** | Stopár žoldnierskej kumpánie, ktorý hľadá veliteľov poklad | | |
| **Výzor:** | Veľmi vysoký, holohlavý, potetovaný Talian | | |
| **Myseľ:** | [x][x][x][10][12] | **Stres:** 8 | [][][][][][][][][][][] |
| **Telo:** | [x][x][x][10][12] | **Výdrž:** 8 | [][][][][][][][][][][] |
| **Hriech:** | Lakomý | **Víno:** | [x][ ][ ][ ][ ] |
| **Cnosť:** | Verný | **Voda:** | [x][x][ ][ ][ ] |
| **Zápas:** | [4][6][8][10][12] | **Lov:** | [x][x][x][10][12] |
| **Šerm:** | [x][6][8][10][12] | **Púšť:** | [x][x][x][x][12] |
| **Streľba:** | [x][x][x][10][12] | **Výcvik:** | [x][6][8][10][12] |
| **Jazda:** | [x][x][8][10][12] | **Remeslo:** | [x][6][8][10][12] |
| **Velenie:** | [4][6][8][10][12] | **Zločin:** | [4][6][8][10][12] |
| **Liečenie:** | [x][6][8][10][12] | **Jazyky:** | IT, Arabský |
| **Jazyky:** | [x][6][8][10][12] | **Vybavenie:** | kuša, dýka, prešívanica, kôň, mech s vínom, mech s vodou, vak, kresadlo, masť na poranenia, plátno na previazy, hlásny roh |
| **Poézia:** | [x][6][8][10][12] | | |
| **Šach:** | [4][6][8][10][12] | | |
| **Obchod:** | [4][6][8][10][12] | | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Meno:** | Farid Ibn Rashid | | |
| **Koncept:** | Prefikaný pašerák, chce sa vrátiť po svoj majetok | | |
| **Výzor:** | Hobhlavý, zjavvený, s vytetovanými citátmi z koránu | | |
| **Myseľ:** | [x][x][x][x][12] | **Stres:** 10 | [][][][][][][][][][][] |
| **Telo:** | [x][x][8][10][12] | **Výdrž:** 6 | [][][][][][][][][][][] |
| **Hriech:** | Závisť | **Víno:** | [ ][ ][ ][ ][ ] |
| **Cnosť:** | Odvaha | **Voda:** | [x][x][x][ ][ ] |
| **Zápas:** | [4][6][8][10][12] | **Lov:** | [x][6][8][10][12] |
| **Šerm:** | [x][x][8][10][12] | **Púšť:** | [x][x][x][10][12] |
| **Streľba:** | [4][6][8][10][12] | **Výcvik:** | [4][6][8][10][12] |
| **Jazda:** | [x][6][8][10][12] | **Remeslo:** | [x][6][8][10][12] |
| **Velenie:** | [4][6][8][10][12] | **Zločin:** | [x][x][x][x][12] |
| **Liečenie:** | [4][6][8][10][12] | **Jazyky:** | FR, Hebrejský, Arabský |
| **Jazyky:** | [x][x][8][10][12] | **Vybavenie:** | dýka, šabľa, vrhací nôž, kôň, mech s vodou, vak, vodná fajka, kresadlo, obojstranný plášť, korán, mešec mincí, sada pakľúčov |
| **Poézia:** | [x][6][8][10][12] | | |
| **Šach:** | [4][6][8][10][12] | | |
| **Obchod:** | [x][x][x][10][12] | | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Meno:** | Brenna | | |
| **Koncept:** | Bývalá otrokyňa arabského kupca, severanka, hľadá prácu | | |
| **Výzor:** | Urastená blondýna s jazvou po bici na ľavom líci a celom chrbte | | |
| **Myseľ:** | [x][x][x][10][12] | **Stres:** 8 | [][][][][][][][][][][] |
| **Telo:** | [x][x][x][10][12] | **Výdrž:** 8 | [][][][][][][][][][][] |
| **Hriech:** | Hnev | **Víno:** | [ ][ ][ ][ ][ ] |
| **Cnosť:** | Striedmosť | **Voda:** | [x][x][x ][ ][ ] |
| **Zápas:** | [x][ ][ ][ ][ ] | **Lov:** | [ ][ ][ ][ ][ ] |
| **Šerm:** | [x][x][ ][ ][ ] | **Púšť:** | [x][x][ ][ ][ ] |
| **Streľba:** | [x][ ][ ][ ][ ] | **Výcvik:** | [ ][ ][ ][ ][ ] |
| **Jazda:** | [x][x][ ][ ][ ] | **Remeslo:** | [ ][ ][ ][ ][ ] |
| **Velenie:** | [ ][ ][ ][ ][ ] | **Zločin:** | [x][ ][ ][ ][ ] |
| **Liečenie:** | [x][x][ ][ ][ ] | **Jazyky:** | FR, IT, Severský, Arabský |
| **Jazyky:** | [x][x][x][ ][ ] | **Vybavenie:** | nôž v rukáve, dýka, šabľa, kôň, mech s vodou, vak, deka, kresadlo, maste a bylinky, plátno na previazy, čutora pálenky, škrtiaca struna |
| **Poézia:** | [x][x][ ][ ][ ] | | |
| **Šach:** | [x][ ][ ][ ][ ] | | |
| **Obchod:** | [x][ ][ ][ ][ ] | | |




# Mechaniky

## Rozhodovanie sporu

Počas hry popisujte, čo vaša postava vykonáva. Ak niekto vyhlási, že to nie je možné, nastane spor. Spor sa rozhodne hádzaním kockami.

**Pri triviálnych veciach, ak neodporujú zdravému rozumu alebo uveriteľnosti v hre, nemrhajte časom na kocky, veci sa proste dejú tak, ako ich popisuje hráč.**

Aj preto sa situácie, pri ktorých dochádza k hádzaniu kockami, delia len na ťažké, a veľmi ťažké.

**Poradie hráčov**
Pri riešení sporu je prvý na ťahu aktívny hráč, ktorý popisoval konanie svojej postavy. Ešte raz zopakujte váš zámer, **čo a prečo robíte**.

**Kocky postavy**
Zoberte si dve kocky, jednu podľa použitej Vlastnosti, druhú podľa použitej Schopnosti. Počet strán kociek, ktoré použijete, záleží od hodnotenia Vlastnosti a Schopnosti. Hodnotenie 1 vám dá k4, hodnotenie 2 k6 atď až po k12.

Ak nemáte žiadnu Schopnosť, ktorú môžete využiť, nemáte za to žiadnu extra kocku.

Ak má vaša postava signifikantnú Výhodu, zoberte si navyše k6.

Ak postava koná v súlade s Hriechom alebo Cnosťou, zoberte si navyše k4.

Ak postava koná proti Hriechu alebo Cnosti, protivník si zoberie navyše k4.

**Kocky: Vlastnosť (+ Schopnosť + Výhoda + Povaha)**

Hoďte kockami, a spočítajte.

**Kocky protivníka**
Ak máte **"pasívneho protivníka"** (zamknuté dvere, skalná stena), ak je ťažké ho zdolať, protivník hádže dvomi k8, ak je veľmi ťažké ho zdolať, hádže dvomi k12 a spočíta.

V prípade pasívneho protivníka sa hádže kockami len raz.

Ak máte **"aktívneho protivníka"** (útočiaci netvor, prefíkaný obchodník), kocky sa určia rovnako, ako pre vašu postavu.

**Poradie postáv**
V prípade aktívneho protivníka sa spor rozdelí na kolá, a hádže sa kockami dovtedy, kým nie je jasný víťaz. V prvom kole ide ako prvý aktívny hráč, potom protivník.

V každom ďalšom kole sa poradie určí ťahaním papierikov s číslami z pohára. Keď máte svoje číslo, dajte ho viditeľne pred seba na stôl. Pri popisovaní akcií postáv postupujte podľa vylosovaného poradia.

Na konci kola vráťte všetky papieriky do pohára.

**Vyhodnotenie hodu kockami**

- **Ak máte viac, ako protivník,** podarilo sa vám uspieť vo vašom zámere. Popíšte úspech vašej postavy.
- **Ak máte rovnako, ako protivník,** z vášho zámeru sa vám podarila iba jedna časť, *čo*, alebo *prečo*, a čiastočný neúspech komplikuje situáciu. Popíšte ako.
- **Ak máte menej, ako protivník,** nepodarilo sa vám uspieť vo vašom zámere. Protivník popíše, ako ste neuspeli. Vaša postava získa jeden bod Stresu.

**Boj**

Boj sa vyhodnocuje rovnako, ako spor. Kto útočí, a uspeje, zasiahne protivníka. Treba vyhodnotiť zranenie.

- Ak nemáte **žiadnu zbraň**, udelíte protivníkovi **jeden bod zranenia**.
- Ak máte **malú zbraň**, udelíte protivníkovi **k4 bodov zranenia**.
- Ak máte **veľkú zbraň**, udelíte protivníkovi **k8 bodov zranenia**
- Ak má protivník **ľahké brnenie**, zranenie sa **zníži o 2**
- Ak má protivník **ťažké brnenie**, zranenie sa **zníži o 4**

**Malé zbrane:** nôž, obušok, krátky meč, malá sekera, prak.

**Veľké zbrane:** meč, veľká sekera, kopia, oštep, luk, kuša. Postava má postih -1 pri telesných akciách.

**Ľahké brnenie:** prešívanica alebo štít. Postava má postih -1 pri telesných akciách.

**Ťažké brnenie:** krúžková košeľa alebo šupinové brnenie. Postava má postih -3 pri telesných akciách.

**Zranenie** začnite zaznamenávať zľava červeným perom, alebo ako [x].

> ***Príklad:*** *Lady Eleanor v noci v temnom zákutí prepadol útočník.*
>
> *Hráč Lady Eleanor si zoberie k6 za Telo, k4 za Zápas (nemala pripravenú žiadnu zbraň v ruke) a k4 za Odvahu, lebo ju len tak niečo nevystraší.*
>
> *Útočník má k8 za Telo, k6 za Šerm, a k6 za Výhodu - je ozbrojený, nečakane vyskočil na Lady Eleanor a prekvapil ju.*

*Eleanor aj útočníkovi náhodou padlo rovnako. Útočník ju zasiahol, ale nezrazl na zem, šmyklo sa mu na piesku. Útočníkovi na k4 (malá zbraň, dýka) padlo 3. Eleanor nemala žiadne brnenie, tak jej Výdrž klesne zo 6 na 3.*

*Eleanor útočníkove pošmyknutie umožnilo vytiahnuť meč, útočník stratil výhodu a sily sa vyrovnali.*

## Nástrahy púšte

**Stres**
Na začiatku každej scénu, ktorú postavy strávia mimo bezpečia oázy, dostanú jeden bod Stresu.

Maximálna hranica Stresu sa určí ako počet strán kocky, ktorou hráč hádže pri použití Mysle.

> ***Príklad:*** *Eleanor má Myseľ 4, hádže teda k10, a jej počítadlo Stresu má 10 políčok.*

Keď vyškrtáte všetky políčka Stresu, nastane u vašej postavy skrat, do konca scény stratíte nad postavou kontrolu. Môže ísť o panický strach, útek z boja, výbuch hnevu alebo iný prudký prejav Hriechu.

Keď sa postavy vrátia do bezpečia oázy, vymažte všetok naakumulovaný Stres.

**Smäd**
Na konci každej scény, ktorú postavy strávia mimo bezpečia oázy, musia vypiť vodu.

V hre sa to prejaví odovzdaním jedného modrého žetónu. Postava má dva žetóny za každú fľašu, čutoru alebo mech vody, maximálne unesie vodu vyjadrenú piatimi žetónmi. Môže ďalšiu naložiť na koňa, ťavu či mulicu, alebo skúsiť nejakú nájsť.

Ak postava nemá žiadnu vodu, dostane jeden bod zranenia do Výdrže. Smäd značte sprava modrým perom, alebo ako [/].

Výdrž sa určí podobne ako Stres, ako počet strán kocky, ktorou hráč hádže pri použití Tela.

> ***Príklad:*** *Eleanor má Telo 2, hádže teda k6, a jej počítadlo Výdrže má 6 políčok.*

Keď sa postava dostatočne napije (dva modré žetóny), odstráni to všetky body smädu.

Keď hráč vyškrtá všetky políčka Výdrže, či už v dôsledku zranení, smädu, alebo ich kombinácie, postava upadne do bezvedomia, do konca scény už nemôže nič urobiť, a niekto iný jej musí pomôcť, ináč umrie na vykrvácanie, alebo dehydratáciu.

## Príbehy od táborového ohňa

Keď sa postavy nachádzajú mimo bezpečia oázy, môžete zaradiť medzi akčné scény jednu oddychovú, keď večer družina sedí okolo ohňa, baví sa rozprávaním príbehov a popíjaním vína, medoviny, či pálenky.

Prvý hráč si do pohára naleje trochu nápoja z pripravenej fľaše, postaví ju pred seba, aby na seba upriamil pozornosť. Povie krátky príbeh z minulosti svojej postavy, stačí pár viet. Napije sa, a podá fľašu ďalej.

Postupne sa v smere hodinových ručičiek vystriedajú všetci hráči.

Vypitie pohára musí hráč "zaplatiť" červeným žetónom, postave klesnú zásoby alkoholu. Jeden pohár vymaže dva body stresu postave.

Každý ďaší pohár odstráni vždy dva body Stresu, ale zároveň aj zníži Telo o jedna do vytriezvenia.

Ak sa po večierke niektoré postavy oddajú vášni pod dekou, odstráni im to ďalšie tri body Stresu. (Prípadne sa môžu zabaviť sexom v ktorejkoľvek scéne, ak sa tak situácia vyvinie, sex vždy zníži Stres). Toto pravidlo zaveďte do hry len ak s tým súhlasia všetci hráči.

Na odlíšenie tejto scény od ostatných môžete uprostred stola zapáliť sviečku predstavujúcu táborový oheň.

## Zápleky

Zápletky do hry a prekážky, ktoré musí družina Lady Eleanor prekonať, si generujte pomocou super appky Story Cubes. Môžete si ju stiahnuť na Google Play.

Použite dve sady, Voyages a Medieval, vždy deväť kociek.

Postupne každý hráč zoberie jednu kocku, a podľa toho, čo na nej padlo, napíše na kúsok papiera jednu prekážku, ktorá sa v hre vyskytne, a dá papierik Rozprávačovi.


www.storycubes.com

Z kociek, ktoré padli v tomto prípade, môžete napríklad poskladať nasledovné prekážky, alebo prvky, ktoré sa objavia vo vašej hre.

**Hradby s bránou** - Jeruzalem
**Had** - netvor, alebo pokušenie - niekto sa pokúsi postavám predať zaujímavú vec za podozrivo nízku cenu.
**Helma** - prepadne vás skupina zúfalých hladných a smädných križiakov
**Mrak** - v púšti vás zastihne piesková búrka, alebo v skalách nečakaný prívalový dážd, ktorý spôsobí malú potopu.

A tak ďalej. Vždy, keď Rozprávač použije danú zápletku, papierik vyhodí. Keď dojdu všetky zápletky, použite appku na ďalšie generovanie.



# Beit Guvrin

Oáza sa nachádza niekoľko dní cesty od Jeruzalemu. Pôvodne tu žilo len niekoľko rodín, teraz tu prežíva niekoľko desiatok ľudí.

Hlavnými potenciálnymi spojencami alebo protivníkmi postáv sú už spomínaný **rabín  Judah Ben Samuel** a jeho družina desiatich zbrojnošov: veliteľ Samuel, piati pešiaci vyzbrojení prešívanicami, sekerami a kopiami, a štyria strelci s kušami.

Rabínovým hlavným rivalom o moc je **vojvoda Gerard**, ale viac vykrikuje, ako koná, lebo jeho družina pozostáva z pážaťa, dvoch rytierov, stopára a dvoch pešiakov.

Treťou väčšou ozbrojenou silou bola družina **Mohameda ibn Aliho**, do ktorej patril aj nebohý saracén, ktorý doniesol zvesti o Svätom grále. Mohamedovi na ochranu jeho háremu ostalo len niekoľko

jazdcov na ťavách vyzbrojených šabľami, kopiami a prehnutými saracénskymi lukmi. Mohamed sa zrejme v blízkej budúcnosti pokúsi získať niekoľko nových zbrojnošov. Po oáze sa šuška, že má niekde ukrytý poklad, z ktorého pomaly čerpá, aby mohol platiť svojim zbrojnošom, a občas si kúpiť novú otrokyňu do svojho háremu.

Ďalej tu žije arabský mastičkár Ali, taliansky kováč Danielle, niekoľko židovských kamenárov, a arabskí a židovskí pastieri oviec, kôz a tiav.

Niekoľko najstarších rodín obýva jaskyne v skalách, prišelci, ktorí tu našli útočisko, bývajú v stanoch.

V oáze sú dve studne a napájadlo pre zvieratá.

# Netvory

Netvor má podobne ako postavy Telo a Myseľ. Okrem toho majú netvory Výhody a Slabiny. Výhoda dá netvorovi k10, slabinu môžu proti nemu postavy využiť v boji.



## Superbia

Superbia zosobňuje pýchu, najväčší smrteľný Hriech. Má podobu obrovského čierneho draka.

Telo 6 (k20)
Myseľ 3 (k8)
Výdrž 20
[][][][][][][][][][]
[][][][][][][][][][]
Stres 8
[][][][][][][][]

Výhody (k10): obrovské pazúre, pancier, obrovské zuby, silný chvost, hromový rev.




## Avaritia

Predstavuje Lakomstvo. Zbiera lesklé predmety obätí a hromadí ich vo svojom brlohu.

Telo 5 (k12)
Myseľ 2 (k6)
Výdrž 12
[][][][][][]
[][][][][][]
Stres 6
[][][][][][]

Výhody (k10): rýchle nohy, ochromujúci jed (sila k8, postava odoláva Telom), pavúčie siete v temných zákutiach a uličkách.

Slabiny: bojí sa ohňa, zbiera lesklé predmety.




## Invidia

Predstavuje Závisť - Z úkrytu pôsobí na Myseľ postavy. Postava začne túžiť po niečom, čo má iná postava alebo sa nachádza v jej blízkosti. Postava sa to bude snažiť získať bez ohľadu na riziko, alebo odpor obete. Kým sa postavy bijú a hádaju, Invidia zaútočí.

Telo 3 (k8)
Myseľ 4 (k10)
Výdrž 8
[][][][][][][][]
Stres 10
[][][][][][][][][][]

Výhody (k10): rýchle nohy, vyvolávanie túžby.

Slabiny: bojí sa ohňa, po niekoľkých bolestivých zraneniach uteká z boja.



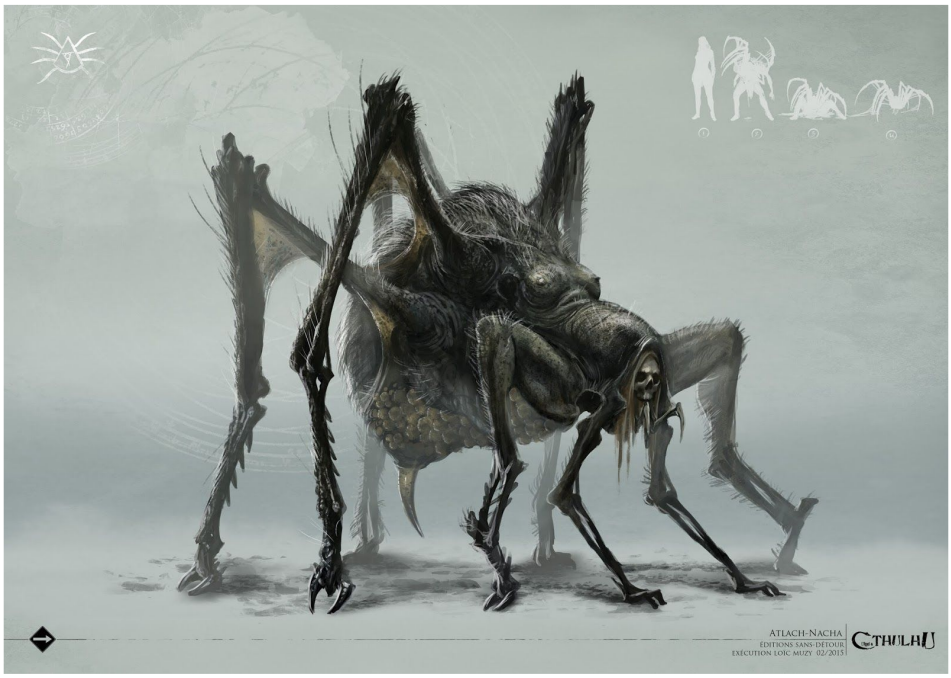

## Ira

Besný, predstavuje Hnev. Je to zmutovaný človek, útočí na všetko živé v dosahu. Ak pohryzie iného človeka a infikuje ho svojou krvou, pohryzený človek sa za 1k6 scén zmení na Besného. Pokožka sa postupne zmení na tmavo šedú, oči na tmavo červené až čierne.

Telo 4 (k10)
Myseľ 2 (k6)
Výdrž 10
[][][][][][][][][][]
Stres 6
[][][][][][]

Výhody (k10): obrovská sila, tesáky, pazúry.

Slabiny: nerozmýšľa, útočí vždy na najbližšieho živého tvora.




## Luxuria

Predstavuje Smilstvo, pre svoju schopnosť meniť sa na krásnu ženu ju občas ľudia volajú Lilith. Snaží sa zviesť mužov, ochromiť ich jedom, odtiahne ich do brlohu a zožerie.

Telo 3 (k8)
Myseľ 4 (k10)
Výdrž 8
[][][][][][][][]
Stres 10
[][][][][][][][][][]

Výhody (k10): podoba krásnej ženy, poblúznenie mozgu mužov, ochromujúci jed v zuboch (sila k10).

Slabiny: bojí sa bolesti a straty končatiny. Ak jej nejaký muž odolá, rozzúri ju to.




## Gula

Predstavuje Obžerstvo, volajú ho Požierač. Čím viac zje, tým viac rastie. Požieraním obetí regeneruje zranenia. Svojím dlhým jazykom dokáže obeť znehybniť, pritiahnuť si ju a roztrhať ju silnými pazúrmi. Kým je malý, vyskytuje sa v svorkách, keď je obrovský, potuluje sa sám.

**Malý požierač**
Telo 2 (k6)
Myseľ 2 (k6)
Výdrž 6 [][][][][][]
Stres 6 [][][][][][]

Výhody (k10): svorka, rýchle nohy, znehybnenie končatiny jazykom.
Slabina: strach zo silnejšieho protivníka, útek z boja keď niekoľko členov svorky zahynie.

**Veľký požierač**
Telo 5 (k12)
Myseľ 3 (k8)
Výdrž 12 [][][][][][][] [][][][][][]
Stres 8 [][][][][][][][]
Výhody (k10): rýchle nohy, pazúre, obrovská sila, znehybnenie celého človeka jazykom.
Slabina: strach z ohňa, útek z boja keď stratí končatinu, alebo je veľmi zranený. Snaží sa z boja odtiahnuť aspoň jedno telo, aby sa jeho požretím zregeneroval.




## Tristitia

Predstavuje Lenivosť, prezývajú ho Spáč. Obrovský červ sa ukrýva zahrabaný v piesku, čaká na okoloidúcu korisť, a znenazdajky útočí.

Telo 6 (k20)
Myseľ 2 (k6)
Výdrž 20
[][][][][][][][][][]
[][][][][][][][][][]
Stres 6
[][][][][][]

Výhody (k10): pancier, obrovský, prekvapivý útok.

Slabina: vyhýba sa vodným plochám a potokom či riekam. Je slepý, reaguje na pohyb. Nehybnú postavu "nevidí".


The Kingdom of Jerusalem
1167 A.D.
Mediterranean Sea
Beruit
Sagitta
Sarepta
Tyre
Acre
Haifa
Karthea
Nazareth
Arsuf
Caesarea
Gilboa
Mount Ebal
Salem
Domus Dei
Jaffa
Bethel
Berea
Jericho
Jerusalem
Bethany
Bethlehem
Ascalon
Gibelin
Hebron
Engadi
Dead Sea
Gaza
Daron
Esther
Joshua
Masada
Assalt
Beth-Haran
Mount Nebo
Mount Mizpah
Mount Ephraim
Mount Carmel
Mount Tabor
Mount Hermon
Damascus
Adoes Veritas
Edrei
Bostra
Mountains of Gilead
Plain of Shephela
Mountains of Judah
Scale in Miles

# Ingrediencie

**Bezpečie** - oáza v púšti, zdroj vody a ochrany, v nebezpečí stúpa stres postáv, po návrate do bezpečia stres zmizne.
**Hrnček** - hľadanie svätého grálu, mechanika smädu, príbehov od táborového ohňa, určovania poradia losovaním z pohára, obžerstvo (chlast) ako jeden zo smrteľných hriechov.
**Sex** - smilstvo, jeden zo smrteľných hriechov, sex odstraňuje stres, arabská kultúra háremov.
**Zdrojový kód** - DNA, mutagén z vesmíru.
**Farebná revolúcia** - mutagén mení farbu pokožky a očí a farbu piesku.
**Smartphone** - Story Games app na generovanie udalostí v hre



Peklo apokalypsy spôsobenej mutagénom z vesmíru

Viac zaujimavých info pre setting -
https://en.wikipedia.org/wiki/Kingdom_of_Jerusalem
https://sk.wikipedia.org/wiki/Jeruzalemsk%C3%A9_kr%C3%A1%C4%BEovstvo