

VELKÝ HORSKÝ HŘBET

ÚKOL: DOBRODRUŽSTVÍ

Co dělá drak, když vystrčí čumák ze své jeskyně? Jde za dobrodružstvím!

Dobrodružství jsou psána formou gamebooku. Budete se v nich rozhodovat kam dál a občas možná potkáte nějakou skupinku hrdinů, kteří si myslí, že draci mají nějaké zlato, nebo alespoň zuby použitelné na nějaký ten rituál. Před účastí v prvním dobrodružství si přečtěte soubojová pravidla. Při procházení samotným příběhem pak můžete používat soubojový cheatsheet. Jako první doporučujeme příběh s názvem „MOJE PRVNÍ JESKYNĚ“.

Příběhy jsou psány různými autory, používají však stejný pravidlový systém.

Z každého odehraného dobrodružství (úspěšného i neúspěšného) odevzdejte ZÁPIS O HRANÍ do obálky organizátorům Celohry
Pravidlo o půlhodině: Na tomto stanovišti se pravidlo na stejné stanoviště smíš nejdříve za půl hodiny počítá pro jednotlivé příběhy zvlášť. Znamená to, že dva různé příběhy smíte hrát hned po sobě. Znovu si zahrát příběh, který už jste hráli, smíte nejdříve za půlhodiny.

CHECKLIST: JDU NA DOBRODRUŽSTVÍ

- Vyberu si příběh a pokud nechci hrát sám, mám domluvenou skupinu
- Mám DRAČÍ DENÍK, obyčejnou šestistěnnou kostku, papír a tužku (do příběhu se **nepíše!**)
- (Volitelné) Mám soubojový cheatsheet
- (Volitelné) Mám pravítka/ka na sledování životů
- S příběhem poodejdu od tohoto stanoviště i od ostatních skupinek hráčů

CHECKLIST: NÁVRAT Z DOBRODRUŽSTVÍ

- Vrátím příběh do zásoby na stanovišti
- Vrátím pravítka životů
- Vyplním ZÁPIS O HRANÍ a odevzdám ho do obálky v bedně
- Zapíšu si získané zkušenosti na druhou stranu deníku
- Ztracené životy lze mimo příběh doplnit na stanovišti LOUKA

CHECKLIST: ZÁPIS O HRANÍ OBSAHUJE

- Den a čas hraní
- Název příběhu
- Číslo odstavce na kterém jste příběh skončili
- Herní přezdívky všech hrajících hráčů (pro každého hráče doporučujeme volbu dostatečně unikátní přezdívky, kterou bude všude v Celohře používat; třeba přezdívky u GC účtů jsou unikátní)
- Seznam získaných zkušeností (pro každého draka zvlášť)