

# Mistrovství v Dračím Doupěti

## Část 2

GameCon 2017

---

## Úvodem

Druhá část dobrodružství bude o cestě za svobodou skrze nepřátelské Kirunské území. Hlavním motivem bude boj o zdroje, které jsou nutné pro přežití. Druhá část končí příchodem družiny k brodu, který je pomyslným hraničním přechodem mezi Kirunským kaganátem a Slověnským územím.

**Poznámka:** V ideálním případě končí první část tak, že většina postav utíká bez vědomí svých pánů. Tj. postavy ví, že jsou pronásledovány. Nicméně pro případ, že se postavám podaří získat svobodu na svých pánech, pak i tak mohou být pronásledovány. Důvody nemusí znát, mohou se pouze domnívat (Kiruni nejsou féroví a stále jsou snadná kořist). Prostě někdo po nich jde - a o tom by je měl PJ přesvědčit letmými náznaky během celé druhé části, později se možná dozvědí proč.

I kdyby postavy došly k názoru, že nemohou být pronásledované, stále platí, že se pohybují na nepřátelském území, kde platí dvojnožec = otrok. Měly by se proto vyhýbat jakémukoliv kontaktu s CP a co nejrychleji utíkat na sever na Slověnské území.

## Posloupnost scén

Družina končila první část v průsmyku, cca 25 kilometrů na sever od Hrynku. Družině se podařilo dosáhnout vrcholu sedla, kam nemají Kiruni pro neschůdnost terénu přístup. Šikovnějším družinám se podařila spustit kamenná lavina. Obejití hor na druhou stranu sedla bude trvat Kirunům minimálně den - tím si jsou postavy jisté. Je tu tedy čas na odpočinek a na kontakt s dědkem Ivanem. Další scény budou následovat v níže uvedeném pořadí.

Čtvrtá scéna Rozcestí rozdělí putování do dvou linií, kdy v obou bude soubojová scéna.

1. Úvodní noc v Soutěsce - 10 min.
2. Spojení s osobními cíly a začátek rozkolu - 10 min.
3. Špatné počasí - Medvěd versus Vlci - 40 min.
4. Rozcestí a první hádka - dle výběru cesty boj se Sarkis či Ludky - 20 min.
5. Škorpionka Sarkis / Ludkové a mlýnek na maso (dvě bojové scény) - 40 min.
6. Strž a druhá hádka - dle výběru buď průchod strží nebo lidská osada - 20 min
7. Průchod strží: Pády a rány / Osada: Útok/Krádež/Nic - 30 min.
8. Jezero a třetí hádka - kudy dál (skrz/kolem vesnice/oklikou) - 30 min.
9. Strážní věž - 40 min
10. Příchod k brodu a konec druhé části - 5 min.

Po každé scéně by mělo následovat interakce mezi postavami, řešit výběr cesty a správnost vedení jednotlivých postav.

---

## Ztráta zdrojů, smrt

Před každou scénou budou stanoveny “vstupní podmínky”, tzn. v jakou denní dobu a v jakém stavu (počet životů, *magů*) do scény postavy vstupují. Jedinou výjimkou je první scéna *Jeskyně vs. vlci*, která má nastavený vlastní mechanismem ztráty životů.

Lze předpokládat, že družina po útěku z Hrynků není zcela vybavena a připravena na těžké putování nepřátelským územím. Jakýkoliv pokus eliminovat nedostatek vybavení a surovin hned v prvních dnech putování bude kladně hodnocen. Např.: výroba loučí ze smoly, výroba oštěpů z rovných klacků, výroba lýkového lana, vydělání kožešin pro ochranu před zimou atp. Především postavy s dovedností “skauting” by toto měly udělat automaticky.

Smyslem druhé části je v postavách vyvolat pocit boje o přežití. Každé jejich rozhodnutí je balanc mezi životem a smrtí. Jejich volby tak musí být vždy dobře zvážené a argumentačně podložené (být nemusí být vždy správné). PJ by měl vždy balancovat scény tak, aby po jejich skončení měla družina pocit, že to bylo o fous. A priori by neměla postava zemřít po neúspěšném hodu kostkou, když doposud jednala správně, logicky a v maximální možné míře opatrně.

V případě, že hráč hraje chybně, nemělo by to hned končit smrtí. PJ by měl popisně hráči naznačit, že jeho poslední kroky vedou velmi pravděpodobně k smrti. Pokud to hráč nepochopí, nic nebrání PJ postavu zabít bez výčitek.

### Příklad 1:

Hráč se rozhodne zaútočit na medvědice zezadu, ví že o něm neví a tak (logicky) spoléhá, že ji může velmi rychle zabít. To se však nestane (např. hodil málo) a medvědice na něj zaútočí a on ztratí hodně životů (PJ tímto varuje, že souboj s medvědicí tváří v tvář je VELMI nebezpečný). Pokud postava bude trvat na útoku, může PJ ještě jednou naznačit dobrým útokem, že postava je blízko smrti. Pokud to přesto postava nepochopí, dalším medvědí útokem umírá.

### Příklad 2:

Kouzelník slézá nebezpečnou strž, ačkoliv má k dispozici magy a kouzlo typu levitace či hyperprostor, případně se dívá, jak jeho blízký člen v družině slézá. PJ může vyhodnotit situaci tak, že zvolené řešení není nejbezpečnější a nechá v případě pádu postavu hodně pochroumat, zároveň řekne, že postava není schopna dále slézat (zlomené žebro a ruka) a postavy musí vynaložit na záchranu podstatně více energie a zdrojů. V případě, že postava nepokrytě šetří zdroje na “kdyby”, tak může postavu nechat zabít rovnou. Vždy záleží na rozhodnutí PJe a na odhadnutí družiny.

PJ by neměl dopustit, aby alchymista nepoužil žádné magy a suroviny během druhé části!

## Ze soutěsky

První 4 dny útěku jsou poměrně klidné, počasí je ucházející, sice zima, ale nefouká. Postupně se však zvedá vítr a je chladněji, je vidět přibývajících oblačnost.

### První den útěku

#### Ráno

##### Pro Hrozku - Mluví dědek Ivan:

*“Svarog s vámi a Veles pryč, dokázali jste to. Ale vaše pouť teprve začíná. A stejně jako my i vám jsou v patách ty zvířata. Buď statečná a ukaž všem svou sílu, Svarog je s tebou. Nebude to snadné, ale prošli jsme to s Mužakem, projdete i vy. Budu tě vést a skrze mě uctíš Bářinu památku, bez ní bych tu přece nebyl.*

*Hledejte březový háj na půlnoční straně směrem na západ (severozápad) a v kopcích pak jeskyně. Tam nás svolal Mužak na naši pouť. Jeskyněmi jsme prošli a tak jsme těm koňským bestiím na čas opět utekli.”*

#### Poledne

##### Pro Slávu - Mluví Morigain:

*“Slávo, můj nejdražší synu, konečně můžeme být opět spojeni v myslích. Ta kirunská hovada mě svými ohavnými čarami držela od tebe. Celou tu dobu jsem ti chtěla říct to nejdůležitější. Melava tvá žena je naživu a tvé dítě v ní roste. Spěchej domů a snad budeš u toho, kdy se poprvé nadechne lesního vzduchu.*

*Budu ji zatím pro tebe hlídat a na tebe dám taky pozor, ale ty jediný vás dokážeš zachránit. Vzpomeň si, kolikrát jsi už prokázal svou sílu. Teď je na tobě abys je vedl a dovedl domů. Pomohu ti, tak jako vždy, budu tvou intuicí, Radgostovým požehnáním. Musíš přežít pro svou ženu a dítě.”*

### Druhý den útěku

#### Večer

##### Pro Kosmu - Mluví Ljuba:

*“To nemůže být pravda. Je to Náva nebo jen sen? Kosmo jsi to opravdu ty? Nemohu tomu uvěřit, ty žiješ a nejen to, vracíš se domů. Bála jsem se nejhoršího, že tě dostal ten zrádce. Ale ty jsi to dokázal a... Počkat, co to cítím? Kdo je to s tebou? Na tu dálku si nejsem vůbec jistá, ale je mi to povědomé. A není to vůbec dobré. Budu si to muset promyslet. Zkusím spojení později, třeba bude silnější a já se dozvím více. Drž se Kosmo, jsem s tebou.”*

---

## Třetí den útěku

### Noc

#### Pro Vařechu ve spánku - Mluví Líska (Morrigan):

*“Lásko moje, kde jsi? Co se to děje? Kam jsi zmizel? Probudila jsem se na márách, všude křik a hluk! Ty jsi nebyl nikde poblíž. Jestli slyšíš moji modlitbu, přijď za mnou, najdi mě. Potřebuji tě.”*

## Čtvrtý den útěku

### Poledne

#### Pro Kopřivu - Mluví Bobule:

*“Sestro, sestřičko má drahá, ty žiješ. Od chvíle, kdy jsem zjistila co se vám stalo, se s tebou snažím spojit. Ale jsi moc daleko a něco mi bránilo v tom na tebe dosáhnout. I teď je to příliš namáhavé, nemohu mluvit dlouho. Cítím však u tebe přítomnou Svarogovu moc. Ten kdo vás vede má jeho požehnání. Drž se jej.”*

### V noci

#### Pro Mílu ve spánku - mluví duše Pravoslava a Slivěny:

*“Synu náš, kde jsi? Stále tě nevidíme. Což tě naše utrpení nezajímá? To nám nikdo nepomůže? Ta bolest, ta zima. Zachraň nás.”*

Pátý den ráno se zima opět přihlašuje o nadvládu a s větrem se příženou i mračna plná sněhu s deštěm. Nastává těžká cesta.

---

## Jeskyně versus vlci

Nepřízeň počasí – vytrvalý déšť se sněhem + souboj se zvířetem

Prvních několik dní útěku postavám relativně přálo štěstí na počasí. Oblačnost se střídala se sluncem, nicméně žádné těžké neduhy jim v tomto ohledu nepřicházely do cesty. To se ale změní. Bude mimo jiné také záležet na tom, jestli postavy myslely při útěku z kirunského města na lepší boty a vhodný oděv. Nachází se v oblasti řidšího lesního porostu, aby měly možnost shánět dřevo, nicméně po dobu scény nelze najít suchého místa k přespání.

**Postavy do scény vstupují s plnými životy, nejsou nijak zvlášť vyčerpaní.** Scéna začíná jednoho rána změnou počasí pár dní poté, co se dostaly ze soutěsky...

Možná vysvětlení automatických zranění hráčům – Postavy jsou 4-5 dní vystaveni konstantní zimě, kdy navíc mají díky neustupující vlhkosti kůži permanentně mokrou až následně rozmokvanou, takže se jakékoli odření o větvíčku, nebo proděravění nohy ostrým kamenem nehojí, naopak se velmi rychle zaněcuje. Tento stav se pak postupem času zhoršuje. Čím větší je míra vlhkosti a zimy, tím rychleji, kůže už nakonec takový nápor nezvládá a trhá se při sebemenším zadrhnutí sama od sebe (proto se s postupujícím časem také zvyšoval počet automaticky udělených zranění).

### První den

Ráno se tedy obloha zatahuje těžkými mraky až je temně šedá, což vede ke konstantnímu šeru – je mnohem hůře vidět na cestu i přes den, natož v noci (absolutní absence měsíce či hvězd – **nutnost orientovat se jinak**), začíná se zvedat vítr, je výrazně větší zima a přichází první (opravdu studené) vločky/kapky, které se během chvíle mění v silný a vytrvalý sníh s deštěm. Takové podmínky budou panovat i několik dalších dní.

Postavy se mohou rozhodnout večer rozdělát oheň, budou s tím mít problémy, protože po celém dni vytrvalého deště už nelze najít nic jako suché dřevo – **oheň se ale podaří rozdělát**. Za cenu ohně a relativního sucha, ale mohou pronásledovatelům zhruba svou pozici (mokrý dřevo = víc dýmu) – kiruni by se tak mohli rychleji přiblížit. Je nepodstatné, jestli to tak reálně je, ale **hráči musí cítit tlak toho, že jejich rozhodnutí ovlivňují jejich osudy**. První den je tedy PJ může předem na tento aspekt upozornit, aby si volbu opravdu plně uvědomovaly. Je nutno oheň přes noc hlídat a neustále držet při životě, jelikož je skrz vlhkost mnohem hůře udržitelný než obvykle.

**Z večera nebo v noci, kdy postavy během dne urazili významně menší kus cesty než v předchozích dnech se o slovo přihlásí i pronásledovatelé. Pokud družinka drží hlídku, ta může zahlédnout v dálce odkud se mohou objevit kiruni malé světélko. Sice daleko, ale je tam.**

## Den druhý

Ať už postavy měly oheň nebo ne, budily se od střetu s vlky mokrem. Všichni jsou unavení, **není proto možnost meditovat ani si spánkem vyléčit životy. Válečník nemůže použít svoji schopnost léčby vlastních zranění.**

Ráno udělení zranění:

- Všichni dostanou automaticky zranění za 1 život.
- Pokud neměli oheň navíc 2 životy
- Pokud nemají lepší oděv (nesehnali si v první části) navíc 1 život

(tzn., pokud měli dobré oblečení i oheň, přijdou pouze o 1 život, maximálně ale 4 životy/postava).

Celý den stále prší, všechno je mokré. Vane poměrně silný, studený vítr, postavy se klepou zimou, pomalu se jim rozmokvává kůže. Ať už se předchozí den postavy rozhodly jakkoli ohledně ohně, **během dne z dálky za sebou zaslechnou vytí vlků.**

Večer pak opět stojí před volbou oheň ano/ne. Stále je potřeba hráče dostávat do tlaku ohledně jejich rozhodnutí s ohněm a potenciálním pronásledováním.

Během druhé noci budou postavy přepadeny vyhladovělým párem vlků, který v podstatě funguje jako předvoj vlčí smečky. Boj by neměl být nijak extrémně náročný, jde jen o to ukázat, že lesy neposkytují bezpečné útočiště, jak se mohlo zdát. Jeden vlk může klidně zraněný utéct.

### Vlk - 10 životů (žvt 2)

ÚČ: (+1 +2) = 3 (tlama 3x/2kola)

OČ: (0+2) = 2 (kůže)

VEL: B

INT: 1

BOJ: 12

## Den třetí

Ráno už jsou **automaticky všichni vyčerpaní a v depresi**, i s ohněm jejich věci již téměř nešly vysušit. Pocitově postavám přijde, jakoby déšť byl nekonečný a přicházel snad ze všech směrů.

Samozřejmě zůstává **nemožnost meditovat**. Tentokrát všichni dostávají **automaticky zranění 2 životy + přichází o další životy za stejných podmínek jako v den 2. v závislosti na oblečení a ohni (tedy o 2 - 5 životů/postava).**

Vlčí vytí je výrazně blíže, než den předtím, nyní je tedy jasné, že **smečka postavy pronásleduje**. Postavy postupují už velmi pomalu.

Večer je vidět oheň pronásledovatelů výrazně blíže. Stejně tak vytí vlků je výrazně blíže. Začíná jít do tuhého.

## Den čtvrtý

**Platí vše jako den třetí, tj. nemožnost meditovat, automatické zranění.** Večer je jasné, že vlci zřejmě v noci zaútočí. Vypadá to, že je však šance dostat se k jeskyním, které zmiňoval dědek Ivan, pokud do toho šlápnu. Kopce už jsou před západem slunce v dohledu.

Se sílící intenzitou vytí je při stmívání jasné, že se nevyhnutelně blíží střet s vlky, oheň už nelze rozdělat jinak než magickou cestou, nicméně jeho udržování po delší dobu je nemožné, všechno je mokré. Postavy dobíhají k jeskyni, která skýtá jak bezpečí před blížícími se vlky, tak možnost rozdělat oheň (v přímé blízkosti jeskyně může být převis, pod nímž se dá nalézt pár suchých klacků), který půjde udržet, navíc poprvé nebude riziko prozrazení své pozice Kirunům.

### Pro Slávu - mluví Morigain:

*"Slávo, buď na pozoru, cítím, že se ženete do nebezpečí. Vyhýbejte se neznámým místům, v temnotě může číhat cokoliv"*

Popis místa souboje:

*"Cesta vás zavedla do hlubokého údolí, prudké srázy plné zledovatělých ploten a hladkých kamenů vás svírají po obou stranách. Osamělé skály se nad vámi tyčí jako obři. Již dost temná obloha začíná černat - blíží se noc a vy prosíte Svaroga, abyste brzy našli jeskyni. Jste vysílení a pokud ji dnes nenajdete, budete vydáni napospas vlkům... Konečně - nejbystřejší z vás ukázal prstem po vaší levici. Nepříliš vysoko ve svahu je patrný skalní převis a v něm černý chřtán ústí jeskyně. Cesta pokračuje pod převisem dál na sever v sevření prudkých svahů".*

Postavy se tedy musí rozhodnout, jestli vyčkat někde venku a tam se střetnout s vlky, což už musí být jasné, že je v tuto chvíli nevyhnutelné anebo se nějak postarat o nebezpečí v jeskyni, kde žije medvědice s malými medvíďaty (to postavy neví). V každém případě ale přichází náročný boj! Pokud před bojem postavy nerozdělaly oheň, během boje se jim to již vzhledem k počasí nepodaří.

Charakteristiky vlků a medvěda (N= počet lidí v družině):

#### Vlk - 10 životů (žvt 2)

Počet: 2N

ÚČ: (+1 +2) = 3 (tlama 3x/2kola)

OČ: (0+2) = 2 (kůže)

VEL: B

INT: 1

BOJ: 12

#### Medvědice - 8N životů (žvt 5)

Počet: 1

ÚČ: (+4 +2/+1) = 6/+1 (drápy)

(+4 +3/+1) = 7/+1 (tlama)

má vždy dva útoky za kolo

OČ: (+1 + 4) = 5 (kůže)

VEL: C

INT: 1

BOJ: 12



**Taktika při boji s vlky:** Vlci instinktivně útočí hromadně, uvědomují si, že jednotlivé jejich útoky lze snadno odrazit. Proto pokud postavy udělají cokoliv pro to, aby zabránili hromadnému útoku, měly by bez větších problémů uspět. Naopak, pokud postavy na toto nepřijdou, PJ by měl s každým hromadným útokem hráčům naznačit, že takto dlouho nevydrží. Pokud již nemají možnost upravit své postavení (boj již probíhá) dostane družina za taktiku nula bodů a přijdou o spoustu životů a magenergie. Mimo jeskyni lze pokácet před nocí tři stromy a postavit z nich trojúhelníkovitou ohradu. Větve znemožní vlkům dostat se snadno k postavám.

**Taktika při boji s medvědem:** Medvěd je velmi silný protivník - mohutný, má vícenásobný útok (může útočit až na dvě postavy u sebe najednou). Aby jej postavy zdolaly, musí na něj zaútočit ve větším počtu najednou, ideálně ze tří stran. **Do ústí jeskyně se vejde jen jeden člověk.** V jeskyni je tma a medvěd tam bude mít bez zdroje světla výhodu (útok na neviditelného protivníka, tj. postih -5 na ÚC a OČ a lze útočit jen v kole, kdy útočí medvěd). Ven se medvědovi nebude chtít, postavy ho musí vyprovokovat, vykourit jeskyni atp.

Medvěd se při útoku tlapami snaží postavu porazit na zem a znehybnit ji.

Pokud se postavy postaraly o medvěda, mohou se uchýlit do jeho jeskyně rozdělat oheň a poprvé po dlouhé době se relativně pohodlně vyspat a vyčistit rány -> oheň z jeskyně (popřípadě samotný souboj s medvědem, pokud by hráči z nějakého důvodu oheň nechtěli) odehnal vlky, kteří se na to prostě vykašlali a už družinu nebudou konfrontovat. Atmosféricky se dá popsat, jak postavy slyší vrčení a popocházení z porostu v okolí jeskyně po souboji s medvědem, nic se však nestane, vlci to vzdají. Ráno tak postavy mohou **nameditovat** a **doplnit si standardně 2 životy za spánek**.

**!!! Pokud se však družina rozhodla bojovat raději s vlky, zůstávají v mokru, ráno se jim odečítají životy standardně jako ve dny předtím !!!**

Ať už postavy bojovaly s kýmkoli, během následujícího dne déšť ustává, takže bude možné se večer relativně pohodlně vyspat i pro postavy, které volily cestu vlků.

## Volba na rozcestí

Potom co družina projde jeskyněmi objeví se na druhé straně kopců a prakticky ihned narazí na nějakou kupeckou stezku.

### Pro Hrozku - mluví dědek Ivan:

*“Věděl jsem, že to zvládnete. Pokračujte po cestě až na rozcestí s menhirem. Tam se dejte vlevo a potom na sever do skal. Vpravo se nevydávejte, tehdy jsme se rozžehnali s rodem Ostravanů, kteří byly nejbohatší a chtěli rozhodovat, kudy se půjde. Již jsme je nikdy nespátřili.”*

### Pro Slávu - mluví Morrigain:

*“Rozhodně neposlouchej tu holku, vůbec neví, která cesta je lepší. Jsem si jistá, že její volba bude špatná. Uvidíš sám.”*

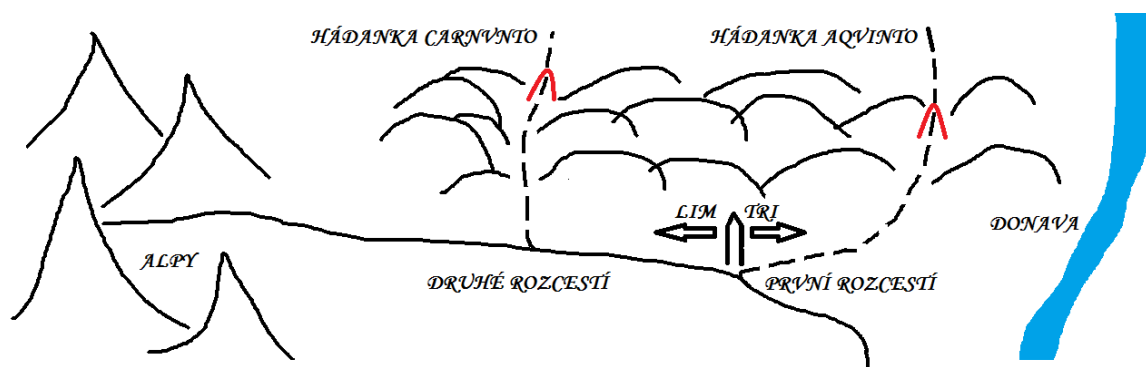
Po několika hodinách putování se postavy dostanou na rozcestí, kde je čeká další volba - pokračovat vlevo či vpravo (viz další Scéna Rozcestí). Rozhodnutí, zda-li jít vpravo či vlevo není podstatné, nicméně toto hráči neví. Ať už půjdou vlevo či vpravo, vždy narazí na hádanku (Scéna Hádanka). Po překonání hádanky bude následovat bojová scéna. Ta se liší podle toho, kterou cestou se vydali ve Scéně Rozcestí. Vše je popsáno v následujících kapitolách.

## Scéna Rozcestí

Do této a následujících dvou možností přicházejí všechny postavy odpočaté v závislosti na své hře. Pokud není žádný důvod, aby to bylo jinak, pak jsou všichni odpočatí.

### Úvodní poznámky

- Rozcestí se nachází ve středním Maďarsku u města Pécs těsně před národním parkem Západní/Východní Mecsek
- Cesta „vpravo“ vede více na severovýchod paralelně s Dunají do dnešní Budapešti (quiritsky Aqvinco) přes Tolnu (quiritsky Altaripa)
- Cesta „vlevo“ vede více na severozápad k dalšímu rozcestí, odkud jedna větev jde na západ do dnešní Ptuje (quiritsky Petavione) a dále do Alp a druhá větev jde na sever do dnešního Altenburgu (quiritsky Carnvnto) přes Szombathely (quiritsky Sabarie)
- ať už se postavy vydají kteroukoliv cestou, stejně se nakonec napojí na původní trasu a dobrodružství bude pokračovat k jezeru Balaton
- jediný dopad ve volbě je, zda-li narazí na **Sarkis** a nebo **Ludky**
- jakmile se jednou postavy rozhodnou vydat jednou z cest, měla by změna jejich rozhodnutí být penalizována
- vždy by měla proběhnout živá diskuze, kudy dál - přeci jenom, rozhodnutí je otázkou života a smrti a proto bude diskuze mezi postavami hodnocena



### První rozcestí

Krajina se od poslední scény proměnila. Rovina se zvlhla, tu a tam již kopečky překáží ve výhledu do dále. Před družinou se pomalu ale jistě zvedá jakýsi shluk zalesněných kopců, který se rozlézá jak na východ, tak i západ. Míli před kopci se dostanou postavy na rozcestí.

Na rozcestí typu "T" je vztyčený kamenný menhir. Na něm jsou vyryty první písmena názvů nejbližších bývalých quiritských osad (vlevo "LIM" alias "Limusa", vpravo TRI alias "Tricciana"). Postavy nemají možnost zjistit, co nápisy znamenají.

**Pro Vařechu - mluví Líska (Morrigan):**

*"Můj drahý, cítím nad tebou Velesovu ruku. Víš, že od něj můžeš čekat pouzou levotu. Nenech se ošálit pěknými řečmi. Ke mně vede jen cesta Svarogova. Je-li ti život tvůj a tvých bližních milý, poslechni mě."*

**Pro Kosmu - Mluví Ljuba:**

*"Kosmo cítím z tebe nejistotu. Nezapomeň, že ne vždy je všechno správné a někdy i to co vypadá pravě, je falešné. Důvěřuj svému instinktu a důvěřuj moudrosti starších."*

Hraničář či zloděj si může všimnout, že cesta vlevo je podstatně více používaná. Stopy kopyt i bot se zde vyskytují v hojném počtu. Na druhou stranu, cesta v pravo se zřejmě tolik nepoužívá. Stěží hraničář po několika směnách najde nějakou kirunskou stopu. Pokud se postavy vydají pár desítek metrů po „levé“ a „pravé“ cestě, zjistí, že prашné cesty se mění v kamenné. Cesta "vlevo" je vyspravená, zatímco cesta "vpravo" je poznamenaná zubem času (jen tu a tam drny zakrývají díry mezi kameny).

Argumenty, proč je levá cesta lepší:

- Mužak touto cestou prošel, víme, že je správná a vede k cíli
- Je používaná, tedy nemusíme skončit v nějaké nepropustné divočině - ostatně, Mužak ji použil před 60 lety
- Cesta je delší, což může zmást pronásledovatele

Argumenty, proč je pravá cesta lepší:

- Cesta vede víc na sever a zdá se přímější (rychlejší)
- Stále máme "na dohled" řeku Donavu, kterou musíme na vhodném místě překročit.
- Cesta je méně používaná a tedy pravděpodobnost setkání s Kiruny je menší a můžeme tak zmást pronásledovatele.
- Cesta je částečně rozbitá, bude pro Kiruny peklo - hrozí podvrtnutí, obroušení kopyt, je to strašně hlučný, blbě se na tom stopuje atd. - můžeme setřást či zpomalit Kiruny
- Levá cesta = levota, není dobré znamení

Pokud postavy budou scénu řešit nelogicky, proti motivacím postav či metaherně (rozuměj na výhru) tak je třeba jim přidat další vzkazy

---

## Postavy šly vlevo - druhé rozcestí

Jestliže se družina vydá vlevo tak po několika mílích narazí na další rozcestí s kamenným menhirem. Kamenitá cesta vede rovnou na západ do vysokých mrazivých hor (ALP), zatímco druhá vede na sever do pahorkatiny. Cesta na sever je evidentně nepoužívaná, je zarostlá trávou a rozbitá stejně jako pravá cesta na prvním rozcestí kamene.

PJ by měl důrazně podat, že cesta na západ nepřipadá v úvahu. Cesta vede do průsmyku a dál do hor a tudíž zcela mimo Slovenské území. Družině nezbude nic jiného, než se vydat nepoužívanou cestou na sever do pahorkatiny.

Opět by na tomto rozcestí mělo dojít ke konfliktu mezi postavami. V žádném případě se nesmí družina rozhodnout vrátit se zpět na první rozcestí a vydat se cestou vpravo! To by bylo za záporné body.

## Scéna Hádanka

### Quiritská obchodní brána

Ať už šly postavy na prvním rozcestí vpravo či vlevo (a potom na sever), nakonec se dostanou do pahorkatiny až ke Quiritské obchodní bráně. Obě stezky dříve sloužily jako obchodní a vojenské spojení Quiritské říše s kaganátem. Nu, obchod ustal, ale cesty zůstaly. Po několika hodinách se po levici i pravici začíná zvedat zem a cesta se čím dál tím viditelněji zařezává do dlouhého údolí. Zprvu jsou svahy mírné a téměř neznatelné, později se ze svahů stávají strmiště, které by se jen těžko slézalo.

Nakonec vše končí před branou skalní štěrbiny. Štěrbina viz obrázek níže. Té ještě chybí umělý oblouk ve výšce 15 sáhů nad zemí. Před obloukem je polorozbořená kameno-dřevěná hláska. Kdysi tady byl celní úřad. Karavana mířící z kaganátu do Quiritské říše musela zaplatit daň za využití nákladně vybudované kamenné cesty. Poplatek byl mírný a je možné si jej přecíst na již zmiňovaném oblouku (denár, 3 sesterce?).

Samozřejmě, poplatek se platil v hlásce, později, když se přišlo na to, že náklady na celní úřad u průchodu jsou vyšší než příjem z cla, rozhodla se to Quiritská správa řešit originálně. Do brány zaklela démona „hlídače“, který pustí jen toho, kdo zaplatí a nebo toho, kdo zná heslo. Zaplatit se dá vhozením mincí do otvoru brány (na oblouku je dovytesáno „hod' a jdi“, což pozná i jednooký zloděj). Mince zmizí, ale průchod je volný. Pokud postavy nevhodí mince, otvorem v oblouku neprojdou (neviditelná blána).

Oblouk lze přelézt, ale stěny jsou hladké a tak má šanci jen zkušený zloděj, přičemž musí lézt bez významné zátěže a přesto je pravděpodobnost úspěchu o 30% nižší. Při pádu se zraní za 1+k6 x úroveň životů, v případě, že použije svoji schopnost *skok z výšky*, pak je zranění jen 1+k6 životů. Jakmile se dostane nahoru, může pomocí lana (ideálně 30 sáhů) pomoci ostatním s přelézáním.

Blánu v oblouku lze též prorazit. Nicméně je to past Sil~14~nic/prorazil. Vyrážet mohou najednou dvě postavy. Jejich bonus za sílu se zjistí tak, že sečte stupeň síly silnější postavy a 3/4 stupně síly druhé postavy. Ze součtu se určí bonus (při součtu 22 = +5, 23-24 = +6, 25-26 = +7, ...). Při proražení blány se ozve velká rána, jako když praskne balón. Rána je slyšet opravdu daleko a postavy si musí být jisté, že teď už o nich ví kdekdo.



## Hádanka

Další možností je namalovat na bránu heslo. Toto opatření bylo stvořeno pro Quritské občany, kteří si mohli přečíst hádanku, jež byla vložena do cesty před branou. Hádanka je pro každou cestu jiná, ale její princip zůstává stejný.

Vyluštění hádanky v sobě skrývá následující kroky:

- zjistit mechanismus, jakým způsobem lze za sebe správně poskládat písmena z horní řady
- namalovat slovo do vzduchu před branou

HÁDANKA PRO POSTAVY, KTERÉ ŠLY VLEVO (ŘEŠENÍ = CARNVNTO)

V	C	N	T	A	N	O	R
---	---	---	---	---	---	---	---

--	--	--	--	--	--	--	--

HÁDANKA PRO POSTAVY, KTERÉ ŠLY VPRAVO (ŘEŠENÍ = AQVINCO)

N	A	I	O	Q	C	V
---	---	---	---	---	---	---

--	--	--	--	--	--	--

Řešitel hádanky musí zpřeházet písmena v horní řadě tak, aby dávaly smysl. Způsob, jakým se písmena zpřeházejí, je dán čarami pod písmeny. Řešitel musí jít prstem od písmene kolmo dolů. Jakmile narazí na šikmou čáru, musí se s prstem "odrazit" v úhlu 90° a pokračovat dál. Po sérii odrazů na čarách se dostane až dolů do jednoho z čtverců, kam vepíše písmeno od kterého začal.

Pokud se vydají vlevo, hádanka v sobě skrývá název města **CARNVNTO** (dnešní Altenburg), pokud se vydají v pravo, pak je to město **AQVINTO** (dnešní Budapešť).

Po překonání brány pokračuje cesta dál a podle toho, zda-li šli na úvodním rozcestí vlevo či v pravo, pokračuje dobrodružství bojovou scénou:

- postavy šly delší cestou vlevo (Ivan) - postavy narazí na Ludky (Scéna Ludkové - mlýnek na maso)
- postavy šly kratší cestou vpravo (Morrigan) - postavy narazí na Sarkis (Scéna Sarkis - klam škorpiona)

## Scéna Sarkis - klam škorpiona (cesta vpravo)

### Trocha historie

Kněžka Sarkis je poslední přeživší svého podivného plemene v těchto končinách. Kdysi sem byli zavlčeni Quirity – kteří je porazili kdesi daleko v pouštích na jihu a sem jich několik přesídlili, aby pro ně střežili tuto soutěsku, vybírali mýto a nepouštěli nikoho bez jejich vědomí. Kdysi jich tu žilo několik desítek, ve stěnách soutěsky si vyhloubili svoje domy - sluje. Ale je tomu již víc jak sto let, co odsud většina kmene odešla spolu s Quirity, jen několik jich tu zůstalo zapomenutých. Když zjistili, že jim již nikdo nerozkazuje, udělali si ze soutěsky svoje území, zabíjeli každého, kdo sem zavítal - pro svoje temné rituály k uctění **škorpióní bohyně Selket** – Té, která svírá hrdlo. Postupně se rozhodli, že oživí Velkou Škorpiónku (něco jako draka - škorpióna) - k tomu ale potřebují mnoho krvavých obětí a je to cíl spíše nereálný, ale těla se postupně hromadí. Postupně se bohužel jejich počty tenčily – ne každý střet končil pro škorpióní lid úspěšně. Až zůstala poslední Sarkis. V okolí si místo získalo děsivou pověst a všichni se mu obloukem vyhýbají, což prodlužuje obchodní cesty. Ne tak naši hrdinové a hrdinky, kteří jinou možnost nemají – a tak se trmácí touto soutěskou v nezvykle teplý jarní den.

### Místo setkání

Podloží je v soutěsce místy písčité – mohou si všimnout podivných stop – viz obrázek. Štíry neznají, ale teď se tu občas nějaký hřeje na kameni. Ve scéně půjde o to vyždímat z hráčů to nejlepší – a o strategii. Doporučuji použít battlmapu. Postavy vstupují do scény v zásadě odpočaté.

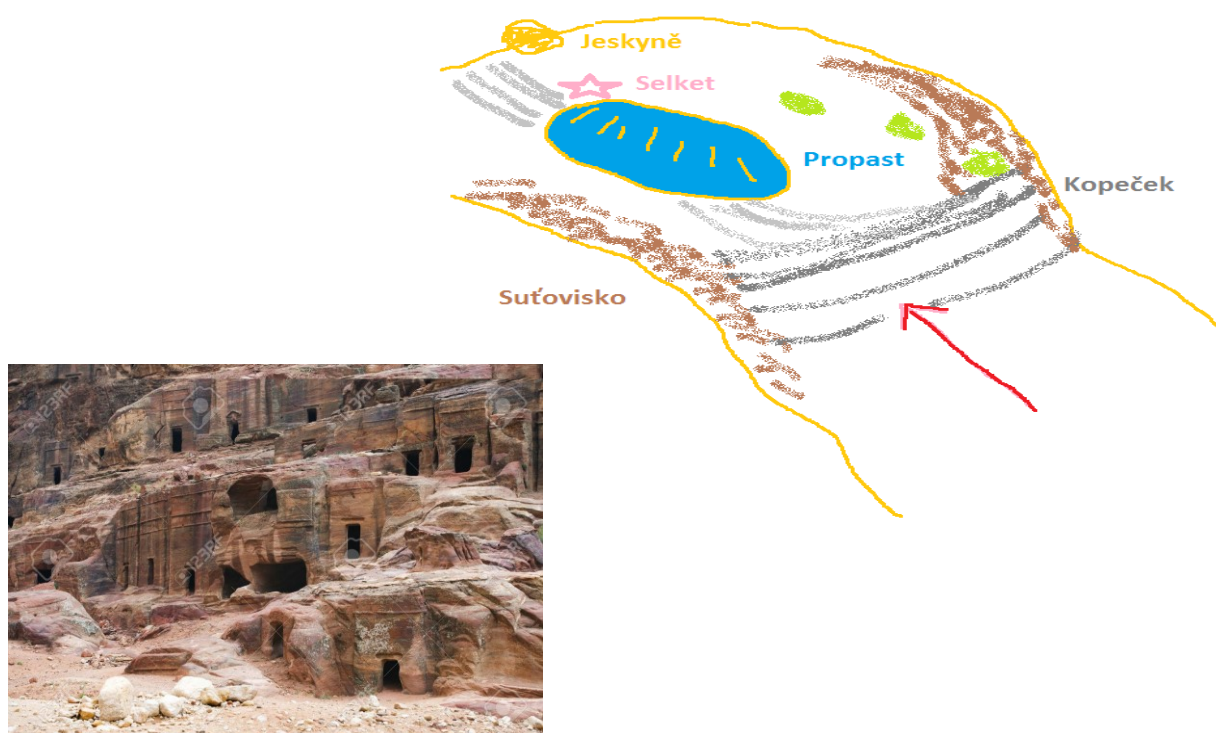


Kněžka žije v předsunuté jeskyni. Zvěda jí dělá „skřet“.

Dokáže se teleportovat (jsou v telepatickém kontaktu – Sarkis tak nejde překvapit – např. nenápadně

na ni zaútočit ze zálohy). Skřet je velký 30cm – a díky teleportu je i nenápadný – hod' na standardní postřeh postav + 10%, jestli si jej všimnou. Pokud nepoužijí nějakou speciální schopnost, nebo vyloženě neříkají, že pátrají i na stěnách soutěsky po nepřátelích (třeba viz ty stopy v písku, které je mohou varovat), tak automaticky neuspějí. Skřet sleduje postavy delší dobu – takže ví, o čem se baví – Sarkis to pak dokáže použít v rozhovoru.

Před jeskyní je propast, hluboká cca 8 sáhů – na dně je mělké jezero. Stěny je těžké vylézt -5% pro zloděje. Pro ostatní **Past Obr~10~nic/pád za 1+k6 životů**. Vylézt potrvá nejméně 2 kola. Propast slouží jako past. Nad ní je začarováno kouzlo "*Fata Morgána*" – takže terén vypadá normálně. Past na prohlédnutí iluze je **Past Int~8~iluze prohlédnuta/nic**. Úspěšná postava iluzi stále vidí jako průhlednou a zároveň vidí i skutečný stav.



## Taktika Sarkis

Sarkis je schována za kamenem na druhé straně propasti, takže je vidět jen její lidský trup. Takto postavy osloví. Záměrem rozhovoru není ani tak, aby jí uvěřili – všechny chce zajmout a přidat další těla ke svému rituálu. Nejprve chce maximum postav nalákat do propasti.

Sarkis promlouvá k postavám – zná jejich jazyk. Je okouzující – získání důvěry 38%. Vydává se za osamělou obyvatelku/strážkyni tohoto území. S tím, že její rod to tu střeží po dlouhé roky, vybírá mýtné (vymyslí se nějakou nereálnou sumu – třeba jednu sobolí kožešinu za každého, koho pustí). Mezi řečí zmíní, že Kiruni jí „píjí krev“. Co jsou v nížinách, tak obchod stojí, nikdo tudy nejezdí. Postupně se jakože nechá překecat, že je pustí grátis/za nějaký symbolický poplatek, který postavy umí zaplatit – když jí řeknou, jak nesnáší Kiruny, kdo jsou, kam jdou a když jí slíbí, že Kirunům budou



škodit, popřípadě třeba předhodí nějaký důkaz. K tomu bude chtít, aby jí postavy přísahaly – ať přijdou k ní.

Pokud postavy dále váhají, nabídne postavám něco, co měl skřet možnost vyslechnout (jídlo, léčení, nabídne nějakou informaci – např. něco o cestě dál na sever, poradí jim cestu...). Bude chtít jen na revanš, aby zjistily, komu patří ty podivný stopy v písku, že tu někdo, nebo něco obchází... a tohle že našla... To jim musí ukázat, ať přijdou k ní. Prostě snaží se působit důvěryhodně a vymyslí si cokoli, aby k ní přišli a zahučeli do propasti kryté kouzlem "Fata Morgana".

Pokud se budou postavy radit „potají“ – skřet odposlouchává.

Mezi řečí už seslala kouzlo „Hypnóza“ na někoho z družiny – **Past Int~6~nic/hypnóza**. Nechá si to ale jako překvapení, zatím jej k ničemu nenutí – postava k ní jen cítí silné sympatie. Kouzelník ve družině si automaticky kouzlení všimne. Neví ale, co a na koho Sarkis sesílala

Pokud se situace přirostře, sešle za družinu iluzi **obřího škorpiona** – postavy tak jsou v kleštích mezi štírem, jámou a Sarkis.

Pokud postavy prohlédnou její „lži“ a „iluze“, tak sešle dle situace buď kouzlo „Zmatek“, nebo „Ochrom bleskem“ – nesesílá blesky, ale postavu „obklopí škorpioni“ - se stejným efektem. Stejně tak při kouzlu zmatek zmatená postava neví, kdo je její přítel, nebo nebezpečný škorpion. Pokud družina vymýšlí něco originálního, může zkusit jiné čáry - „Protoplazmu“ (ze země vyjedou škorpioní pařátky, které lapají po postavě), nebo může pošetrřit magii na rychlost, či svaž postavu, „Škorpioní čardáš“ (postava ze sebe setřásá imaginární škorpiony).

Sarkis se zblízka spíše brání, snaží se postavy srazit do jámy Past Sil~4~nic/srazil. Sarkisin skřet útočí vždy zezadu s bonusem – teleportuje se za postavu a útočí na nohy. Opět může zkusit postavy „strčit“ do propasti Past Sil~2~nic/srazil.

Sarkis neútočí primárně proto, aby postavy zabila, ale zajala. Tedy pokud to situace nevyžaduje (hráč dělá ptákoviny) tak i kdyby to vypadalo, že musí umřít, PJ může zvolit možnost postavu nezabít.

Pokud bude situace nahnutá, Sarkis zkusí zmizet ve své jeskyni, dveře jsou zapečetěny kouzlem „Zamkni“. Pokud uteče, nechá postavy jejich osudu a počká si na příští snadnější oběť.





**Kněžka Sarkis - 5N životů (žvt 4), čarodějka, žena šorpion+**

ÚČ: (+1 +3) = 4 (ocas) + jed Past Odl~8~ k6 /2k6 životů, celkem N/2 dávek  
 (+1 +3) = 4 (klepeta) - každé 2x za kolo  
 (+1 +4) = 5 (čarovná hůl s OZ +2)  
 OČ: (+2+4) = 6 (štíří trup), (+2 +2) =4 (lidské tělo) - při útoku klepety má dvě obrany/kolo  
 SIL: 13/+1 (štíří tělo a klepeta), 8/-1 (lidský trup a ruce)  
 OBR: 16/+2  
 ODL: 19/+4  
 INT: 17/+3  
 CHAR: 21/+5  
 VEL: B  
 MAGY: 21, úspěšnost seslání 85%  
 ČÁRY: Fata morgána, Ochrom bleskem, Svaž postavu, Hypnóza, Montyho čardáš, Sugescie  
 Zamkni, Zmatek, Rychlost  
 Zran: 100% odolnost proti přírodním jedům, proti magickým si započítává 2xOdl k pasti  
 ohnivé útoky za ½, nepůsobí psychická kouzla, ale bílá střela ano  
 Útok na šorpioní část - bonus +2 k OČ v případě drtivých zbraní (kyj, kladivo, kámen)  
 Útok na šorpioní část - postih -2 k OČ v případě sečných a bodných zbraní a šípů  
 Pozn: Pro účely pravidel je to čaroděj na 4. úrovni. Mimosmyslová schopnost - Přivolej štíry  
 (vyvolání 1 směna) - Past Int~8~nic/bojí se, hraničáři mají bonus +3.

Kněžka Sarkis má k dispozici čarovnou hůl bohyně Selket, tzv. **Hůl Škorpiona**. Ta Sarkis propůjčuje schopnost kouzlit bez gestikulace a mluvení bez zvýšení spotřeby magenergie či úspěšnosti seslání. Navíc, hůl umí jednou za měsíc vyvolat čáru Škorpiona - kouzlo "Přelud nebezpečí" z PPP - kdy se zjeví přelud štíra obřího. Hůl je nezbytnou součástí rituálu přivolání draka-škorpiona.

**Sarkisin skřet - 3N životů (žvt 3)**

Počet 1  
 ÚČ: (+1 +2) = 3 (kousnutí)  
 OČ: 8 (teleportace)  
 VEL: A (30 coulů)  
 INT: 1  
 BOJ: 12  
 Pozn. teleport na 20 sáhů

**Štíra obří - 13 životů (žvt 3) - přelud**

Počet 1 pro družiny 5-, 2 pro družiny 6+  
 ÚČ: (+1+2) = 3 (ocas) + zvl.  
 OČ: (+2+3) = 5  
 VEL: A  
 INT: 1  
 BOJ: 12  
 Pozn. útok 2x za kolo, stínové zranění  
 jed Past Odl~8~ k6 / 2k6 životů

Sarkisin skřet je podobný kouzelníkovu dábliku. Má schopnost teleportace na 20 sáhů a proto útočí ze zálohy (výhoda prvního úderu, bonus +4 k ÚČ, obránce se nemůže bránit štítem ani zbraní).

Přelud štíra obřího vydrží 20 kol od vyvolání. Postavy jej mohou prokouknout, uspějí-li na **Past Int~7~nic/iluze**.

## Po boji

V Sarkisině jeskyni lze najít něco jídla a ochromujících lektvarů. Kouzelnou hůl štírá nebudou umět postavy magicky využít, jedná se o artefakt – mohu ji ale využít jako lepší zbraň (SZ 6, út. +1, OZ +1).

Ve skalním městě je **zapečetěná kobka, do které se nelze dostat**. Ke vstupu je jednak potřeba hůl škorpiona a jednak je nutné znát heslo – je tam hádanka, odpověď je jméno bohyně – Selket. Nemají šanci na to přijít. Přes kouzelné dveře se lze dostat i „násilím“, ale překonat Orxanův zámek za 45 magů nebude jen tak.

S dosud neoživenou dračicí-škorpionkou je zde také pře sto „nestárnoucích“ těl nadopovaných škorpioním utrejchem – spících věčným spánkem a čekajícím na konečný osud. Jsou rozloženi v rituálním obrazci. Mezi nimi i slověni z osmého rodu Ostravanů, rozeznatelní podle svého oděvu. Jejich duše nemohou dojít klidu. Ivan bude nabádat postavy, aby jim pomohli a spasili jejich duše tak, že je odevzdají ohni a tím i Svarogovi. Schválně kolik družin si uvědomí, že stoupající dým z hořících těl upozorní pronásledovatele.

### Pro Hrozku - mluví dědek Ivan:

*“Slyšíš je, jak štkají? Jak jsou nešťastní? Jejich duše tu trpí už desítky jar, všechny jsem je znal. Jaký to děsivý osud je postihl. Musíme jim pomoci, je to naše rodová povinnost. Pro tuhle chvíli tě Bára připravovala. Zažehni Svarogův oheň a uvolni nebohé duše Ostravanů. Nechť spočinou v nekonečné Návě.”*

**Aby byly duše uvolněny, je třeba těla spálit. To nelze udělat v jeskyni, není tam tah, jakoby tam něco (Selket) rozdělání ohně bránilo. Těla je tedy třeba vytahat ven a tam spálit je to práce tak na půl dne. Čili se postavy tímto mohou zase zdržet.**

### Pro Slávu - Mluví Morigain:

*“Věděla jsem, že to zvládnete. Ty jsi opravdu můj syn a pravý vůdce. Nepochybuj o svých rozhodnutích. Nikdo neví, kam by vás zavedla druhá cesta, ale věř mi, když ti říkám, že tam číhala vaše smrt. Mám ti vyřídít pozdravy od Melavy. Spěchej, její čas se blíží.”*



---

## Scéna Ludkové - mlýnek na maso (cesta vlevo)

### Ludkové

Ludkové jsou malí lidičkové, velcí asi 40-50 coulů. Obývají všechny možné lokace a někteří mohou být lidem v lecčem užiteční. Ti nejhorší z nich se ale usídlili v **bažinách nedaleko Donavy**. Proslýchá se, že jsou to potomci dvou sourozenců, kteří za tento svůj skutek byli vyhnáni od ostatních ludků. Už několik generací se kříží jen mezi sebou, jsou to kanibalové posedlí sbíráním věcí. Jednou za čas se tohle mrzké plémě vykrade z bažin a přepadne nějaké blízké stavení, nebo neopatrné poutníky. Tomu místu se každý proto raději obloukem vyhýbá, včetně zvěře. Oděni chodí v surové kůže, když jdou na lov, jsou pomalováni hlinkou divokými ornamenty – bílé a černé barvy. Jsou ověšeni kostmi, na hlavě mohou mít lebku nějakého zvířete jako helmku. Nástroje mají převážně kostěné, občas něco ze dřeva či kamene. Rozhodně vypadají děsivě.

Ludkové tak žijí jen z vodních krys, neopatrných ptáků, kořínků či zemřelých příbuzných. Když sem zavítá vyčerpaná družina, ludkové neodolají vidině šťavnaté hostiny.

### Vstup na území Ludků

Po vstupu na území ludků uslyší takový „**strašidelný**“ **kvílivý tón**. To si jich všimnul zvěd ludků. Tito ludkové mají přibližně v místě ohryzku vyvrtanou díru (rituál při narození), v které mají zarostlou zvířecí kost. Pokud prudce vydechnou, kost se rozvibruje a vydá tento strašlivý tón. Čím prudší výdech, tím silnější zvuk. Při běžném dýchání se kost nerozvibruje dostatečně, aby vydávala slyšitelné kvílení. Postavy nebudou vědět, odkud a co ten zvuk vydává. Jeho přesný původ se dozví, až pokud ohledají nějaká mrtvá ludčí těla (pokud např. přišlápnou ludkovi hrudník a vymáčknou z něj vzduch). Ludkové se takto svolávají. Nejdřív tedy bude jedno blízké zakvílení, ozývat se budou vzdálenější. Hotová kakofonie. Pak bude až do „útoku“ hrobové ticho.

Nejdříve zahlédnou jednoho (ideálně lučan svým „čichem“), který je sleduje zpozzdálí, s přibývajícím časem se zástupy rozšiřují. Okolí znají perfektně, nelze jim na jejich území uniknout. Schovávají se za keři, kameny, v korunách stromů, ve špinavé vodě. Občas se usmějí a hladově si olízou ústa, vycení zkažené zoubky. Pokud jednoho chytí, nic se nezmění. Neumí mluvit, žádným jazykem, mezi sebou se dorozumívají buď posunky, nebo těmi hvizdy, inteligentní moc nejsou.

Večer je již všude v okolí postav tichých ludků plno. Postavy by se měly dovtípit, že se chystá noční útok. Budou varováni Ivanem i Morigain.

### Souboj s Ludky

S východem měsíce začne útok. Ozve se ohlušující kvílení z mnoha „hrdel“, což může způsobit u postav slabší povahy ochrnutí – **Past Odl~6~nic/ochromení**. Ochromená postava není schopna provádět složité operace (obrana, útok), je však schopna poslechnout jednoduché pokyny („pojd sem“, „schovej se“, „utíkej“). Ochromení zmizí poměrně rychle, každé kolo souboje roste pravděpodobnost zotavení o 20%.

Ludkové nejsou vůbec silní a už vůbec nemají kvalitní zbraně. Jejich jedinou strategií je zahltit bránící se postavy (nás mnoho) a pak je udolat. Kolem postav se budou hromadit rozervané kusy Ludků dokud postavy neomdlí únavou. Přeživší Ludkové se pak nasytí jak masem postav, tak i svých padlých druhů. Družina tak představuje mlýnek na (ludčí) maso.

Ludků je vskutku mnoho, budou se snažit skákat na postavy, držet se jich jako klíšata, snažit se je strhnout k zemi. Škrábat, kousat, sát jim krev. Jejich kousnutí zkaženými zuby, či škrábnutí se špínou za nehty zavleče do rány nemoc, rána se bude jen těžko hojit. Je jen na postavách, aby zvolili správnou strategii a zamezily velkým ztrátám. Jakmile zemře 1/3 ludků, ti se stáhnou a již se zaútočit nikdy neodváží.

Když si vybudují nějakou opevněnou pozici, kde útok snáze odrazí).

Statistiky ludků:

**Ludkové - 25N životů (žvt 25)**

ÚČ: 7 (zoubky, pařátky, kostěné nástroje) +zvl., 10 v případě, že je postava na zemi

OČ: (1+1) = 2 (kůže)

VEL: A

INT: 1

BOJ: 12

Taktika Ludků spočívá v hromadném napadení, tomu odpovídá vysoké útočné číslo, přičemž napadena je každá postava v dosahu (např. v případě, že postava kouzelníka je schována v kruhu svých druhů, tak na ní Ludkové nedosáhnou). Po úspěšném útoku si napadená postava hází, zda-li nebyla stržena Ludky na zem **Past Sil~3~nic/stržena**. Pokud ano, v příštím kole čelí postava na zemi silnějšímu útoku.

Družina udělá nejlépe, když se přes noc ukryje v korunách stromů a souboji s Ludky se vyhne. Jakékoliv opatření, které neumožní Ludkům útočit z vícero stran jednak zvýší šance na úspěch, jednak zvyšuje bodové hodnocení. Pozor Ludkové jsou celkem obratní, takže nějaké kmeny stromů slezou bez problémů.

Co postavám může hodně usnadnit souboj je oheň. Ludkové oheň neznají (neumí s ním zacházet). Nastražená ohnivá past či rovnou výbuch ohnivé hlíny může mít rozhodující efekt. Mávání pochodně nikoho nezastraší. Při velkém nasazení ohně si musí postavy uvědomit riziko prozrazení své polohy.

**Pro Hrozku - mluví dědek Ivan:**

*“Neptej se mě, proč jsem tě nevaroval, nás prostě ti lidičkové nechali být. Ano pár našich zmizelo, ale nikdo netušil proč ani jak. Nemohl jsem tak vědět, že to jsou kanibalové a že je jich tolik.”*

**Pro Slávu - Mluví Morigain:**

*“Ted’ je tvá příležitost, ujmi se vedení jak jsi vždy snil. Ta neschopná dívka a její dědek vás zavedou do jisté záhuby. Příště musíte jít bezpečnější cestou, jinak to nezvládnete.”*

**Pro Kopřivu - Mluví Bobule:**

*“Kopřivo, co se stalo, cítila jsem tvůj obrovský strach. Celý Radgostův svatostánek se chvěl. Mám pocit, že jste se vydali za špatným vůdcem. Kdokoliv vás vede, nemá Radgostovo požehnání. Bojím se o tebe. Raději se nechte vést někým jiným.”*

## Volba mezi strží a osadou

Postavy přicházejí do těchto míst skoro okamžitě po setkání se Sarkis či Ludky, jsou zle zřízeny a neměly skoro žádný čas na regeneraci.

Po scéně se Sarkis nebo Ludky bude možné pokračovat dál dvěma způsoby - strží a nebo oklikou přes osadu. Ty jsou popsány v následujících kapitolách - Scéna Strž - pády a rány a Scéna Osada - cena svobody. Jakmile však postavy opustí scénu s Ludky či Sarkis opět se jim připomenou pronásledovatelé. Vypadá to, že jsou jen půl den za družinou.

**Pro Hrozku - Mluví dědek Ivan:**

*“Putujte na sever až narazíte na sráz. Pokračujte po cestě a pak zastavte u strže. Tam je místo našeho odvážného činu. Tudy jsme se spustili dolů, abychom znovu unikli dorážejícím kirunům. Tudy vede nejkratší cesta ke svobodě. Hodně štěstí.”*

**Pro Mílu - Mluví duše Pravoslava a Slivěny:**

*“Synu kdo vás to vede? Chvilí jsme tě cítili na hranici Návy a vyděsili jsme se. Nikdy jsme neměli v dědinách dědka jménem Ivan. Kde jste k němu přišli? Co když vás mate nějaký běs? Prosíme tě, buď opatrný. Nikdo jiný nás totiž nenajde, můžeme se spojit pouze s tebou.”*

Druhý den družina přichází na okraj prudkého srázu. Odtud začíná terén prudce spadat do Vlahých plání, které lemují kraj kolem řeky Donavy. Jediná cesta, kterou mohou zvolit je na západ. Ujdou cca půl dne, když narazí na strž, která vypadá o něco schůdněji, ale i tak dost nebezpečně.

*“Stoupáte po pozvolném travnatém svahu stále směrem na sever po vyšlapané cestičce. Jakmile se dostanete na vrchol ohromí vás ta změna. Země před vámi se prudce propadá o desítky sáhů a vám se naskýtá pohled do širé nížiny. Napravo od vás se v ní jako had line z jihu na sever obrovitá řeka plná ledových ker. Kdesi v dálce v oparu před vámi se rovina začíná vlnit do kopců a ostrých skalisek. Nalevo, na západ od vás se obrovité velehory dotýkají poskrovných mraků na obloze. Přímo před vámi je neschůdná kamenná strž. Cestička, po které jste přišli se stáčí na západ a pomalým klesáním se zařezává do skalního masivu na kterém právě stojíte. Ledový vítr proniká skrz vaše šaty až na kůži. Je tu zima.”*

**Pro Slávu - Mluví Morigain:**

*“Dnes večer jsem měla vidiny. Blížíte se k prázdnotě, která vás bude lákat a vábit. Prázdnota vám bude slibovat pocit bezpečí, Je to však jen iluze, na její překonání je vás málo. Když však budete pokračovat dál po nové cestě, nemusíte se ničeho bát. Navíc cítím, že tam budete mít příležitost získat to co vám nejvíce chybí. Věř mi, tak jako vždy, za to prodloužení to stojí, pronásledovatelé jsou ještě daleko.”*

**Scéna Strž - pády a rány**

Postavy přicházejí ke srázu, který je potřeba slézt. Jiné vhodnější místo podle Ivana není. Sráz je hluboký asi 60 m, členitý, částečně na něm leží sníh, takže slézt ho bude náročné...O to náročnější pokud jsou postavy bez lana.

Co 10 m si každá postava hází na obratnost, jestli neuklouzne. **Past Obr~5~uklouzl/leze dál.**

Každý hází celkem šestkrát. Zloděj může standardně použít svoji schopnost šplhání po zdech a háže si podle vlastních pravidel. V případě, že je zloděj významně naložen, tak je pravděpodobnost úspěchu při slézání snížena o 20%.

Použitím lana snižuje past o 3. V případě, že je postava významně naložena, past se naopak zvyšuje o 3. S úspěchem lze použít kouzlo hyperprostor, levitace - na slezení stačí 1 směna, na zpětný výstup 2 směny. Dobré jsou též lektvary antigravitační cloumák, mlhoviny či pavoučí lektvar.

Když postava uklouzne, bere se, že uklouzne uprostřed slézaneho úseku. Ztráta životů je při pádu následovná (dle pravidel):

- pád z 55 sáhů = (5k6 x úroveň + 1 život) nebo 1/5 životů a chytí se na 45 sázích
- pád z 45 sáhů = (4k6 x úroveň + 1 život) nebo 1/5 životů a chytí se na 35 sázích
- pád z 35 sáhů = (3k6 x úroveň + 1 život) nebo 1/5 životů a chytí se na 25 sázích
- pád z 25 sáhů = (2k6 x úroveň + 1 život) nebo 1/5 životů a chytí se na 15 sázích
- pád z 15 sáhů = (1k6 x úroveň + 1 život) nebo 1/5 životů a chytí se na 5 sázích
- pád z 5 sáhů = 1 život

Pozor! Hráčům neříkejte, že zranění počítáte dle pravidel. Pád z výšky nad 30 sáhů je jistá smrt. Proto nechte postavu házet k6 a v případě, že by měla umřít, nechte ji zachytit o 10 sáhů níž a seberte ji 1/5 životů. **Pokud použijete druhou variantu, utrží postava těžké zranění (zlomenina klíční kosti, vnitřní poranění, masivně sedřená kůže), které je nutné okamžitě vyléčit lektvarem a nebo kouzlem uzdrav těžká zranění. Pokud se tak nestane, postavě každý den ubude 1/5 životů.**

Navíc pokud postava utržila pádem zranění, nemůže už dále lézt dolů. Dokáže se jen udržet a pokud si nemůže pomoci sama, tak musí počkat na pomoc jiné postavy. V případě, že postava měla nějaké vybavení při pádu u sebe, nechte zničit alespoň jednu věc, kterou postavy budou postrádat (jídlo, zbraň, zajímavé vybavení).

V pŕlce tedy asi v 30 m nad dnem rokle se na stěně nachází Kamínek, břechtanovitá varianta živého keře. Jakmile se jí někdo dotkne / využije ke slézání, protože vypadá vhodně a pevně, pak se popálí o hlenovitý jed a Kamínek okamžitě zaútočí na všechny postavy v dosahu.

#### Kamínek - 10 životů (žvt 3)

ÚČ:	3 + zvl.	INT:	1/-5
OČ:	(+3 +1) = 4	ODL:	10/+0
VEL:	A0	BOJ:	12

Zranitelnost: zvíře, H0 (jedy, kyseliny, lektvary), I0 (hraničářská kouzla), G2 (přírodní oheň, mráz), K2 (kouzelnický oheň, mráz).

Zvl.: **Jed Past Odl~7~spálenina za 1-3žvt / nic.** Po slezení asi do 10 minut se může projevit druhotný efekt jedu - ochromení končetiny. **Past Odl~6ochrne na 1k6 hodin na danou končetinu / ochrne na 1-3 směn na danou končetinu.** Lze použít hraničářské kouzlo neutralizuj jed.

## Scéna Osada - cena svobody

Cesta vede ještě chvíli po hřebeni, ale pak se přidá k potoku, který si prorazil cestu skalami a lidské (či jiné) ruce pomohli upravit terén tak, aby podél něj vedla cesta směrem dolů do plání.

Jakmile se přejde prvních několik desítek metrů nejostřejšího stoupání, odděluje se potok od cesty a padá malým vodopádem do hlubiny, cesta pak pokračuje už po mírnějším svahu v pravidelných otáčkách až dolů. Těsně přes soumrakem lze dole zahlédnout kouř stoupající z malé osady na kraji lesa. Podle počtu staveb (stanů i chýší) má cca 50 obyvatel. Je vidět poslední pohyb mezi stavením, ten ale ustane, jak se všichni šli na noc schovat do tepla. Zde v závětrí strže sice nefouká, přesto teplota rychle klesá. Postavy by určitě neměly nakráčat do vesnice a hledat tam ubytování.

Vesnici obývají většinou lidé, ale spadá pod kirunskou nadvládu. Navíc zde zrovna kiruni i lidé spolu dobře vycházejí, což lze zjistit pozorováním. Smějí se spolu, vyměňují si jídlo, děti si spolu hrají. Vesnice má však všechny zdroje, které postavám mohou chybět, včetně zbraní (základní a ty lovecké - oštěp, kopí, luky a šípy).

Pokud postavy počkají do rána, tak zjistí, že z osady odchází velké množství mužů a kirunů, vyzbrojeni na lov a dostatkem zásob, zřejmě odcházejí na více než jeden den. Ve vesnici tak zůstávají převážně ženy, děti a starci. Vypadá to taky, že jsou dost bezstarostní, zřejmě se cítí dost bezpečně v těchto místech asi nemají žádné nepřátele.



Postavy tak mohou zvažovat dvě možnosti.

1. Vplížit se navečer či v noci do vesnice a nakrást co se dá. Zdržení a přiblížení pronásledovatelů
2. Nebo tam naběhnout rovnou a vzít si to rychle a silou. Nebezpečí střetu a vyzrazení své pozice
3. Neriskovat ani střet ani zdržení a pokračovat dál

Ad 1: Pokud postavy provedou nebudou mít problém si obstarat požadované zdroje na zbytek cesty.

**Pro Hrozku - Mluví dědek Ivan:**

*“Nelíbí se mi vaše zdržení. Navíc ztrácíš kontrolu nad směrem cesty. Mužak měl i díky mě vše pevně v rukou. Jen díky tomu jsme byli schopni překonat všechny nástrahy té cesty a zachovat náš rod. Musíš být stejně silná. Někdy to znamená i učinit těžké rozhodnutí. Nezdržujte se, ať je důvod jakýkoliv. Jestli vás doženou a zabijí, nikdy nedojdu klidu a ty přece taky ne.”*

Ad 2: Stejně tak silové řešení je proveditelné. Na obranu se jim postaví starší kirun s vidlemi a dva lidští mladíci s prakem a obuškem. Budou bojovat dost zostra.

**Pro Kosmu - Mluví Ljuba:**

*“Kosmo, zachytila jsem tvé myšlenky. Nebo možná někoho jiného, nevím. Ale nelíbí se mi, co plánujete. Nezapomeň, že jsi složil přísahu a to nejen na ochranu slověnských životů, ale životů všech. Přece se nezachováte jako ti kiruni, kteří vpadli k nám a zajali vás. Jsou i jiné cesty.”*

**Kirun - 15 životů (žvt 3)**

Počet: 1

ÚČ: (+1 +4) = 5 (vidle)

OČ: (+2 +1) = 3 (kůže)

VEL: C

INT: 13/+1

**Lidé - 10 životů (žvt 2)**

Počet: 1 pro 5- družinu, 2 pro 6+ družinu

ÚČ: (+2 +4/-1) = 6/-1 (prak)

OČ: (+2 +1) = 3 (šaty)

VEL: B

INT: 10/+0

Ad 3: Ideální řešení, nejvíce bodově ohodnocené.

Pokud se družina zdržela při vykrádačce připomenou se jim pronásledovatelé a to tak, že postavy budou muset následující dva dny makat do vyčerpání, aby jim utekly.

**Postavy se po slezení strže dostávají do Vlhkých plání.**

**Pro Hrozku - Mluví dědek Ivan:**

*Už jste opravdu blízko. Stačí jen dojít k jezeru a za ním se zvedají kopce. Mezi nimi teče Donava. Tam je brod, který je znamením svobody.*



---

## Scéna Jezero - poslední rozhodnutí

Postavy přicházejí do scény v plné síle.

Tato scéna je výplňová a lze ji vynechat v případě, že družina nestíhá. PJ může tuto scénu vynechat, čímž připraví družinu o 5 bodů na hodnocení. Následující scéna je o volbě dalšího postupu při útěku z Kaganátu a o závěrečném vyčerpání zdrojů před koncem.

Poslední dva dny bylo dost teplo, slunce doslova peklo jako v létě. Pěkná a příjemná změna proti předchozím dnům. Postavy scházejí ze zvlněné pahorkatiny řídkým lesíkem. Všichni cítí, že pronásledovatelé měli poslední dny jistě jednoduchou práci je stopovat. Kdo ví, jak velký náskok ještě družina má. Je právě poledne...

Najednou se před postavami rozestoupí les a ocitnou se přímo na břehu velkého jezera (Balaton). Jezero má na druhou stranu dobré tři míle - druhý břeh je sotva vidět. Směrem nalevo se břeh táhne asi čtyři míle a směrem napravo není konec jezera vůbec vidět (asi deset mil). Celé jezero je pokryté ledem až na 30 sáhů široký pás u břehu. Na ledu jsou velké kaluže vody, nad ledem se páří a v ledu to tupě praská a skřípe.

Po chvilce hledání vyvýšeného místa mají postavy jasno, jaké jsou další možnosti postupu:

1. obejít jezero směrem na západ či východ - odhadem na jeden den
2. přejít jezero skrz - odhadem 1-2 hodiny

První možnost je delší, výhodu má v tom, že je to lehkým terénem světlým lesem. Nevýhoda je, že na břehu jezera určitě budou nějaké vesnice (jak na západ, tak na východ jsou vidět sloupy kouře). Vesnice se bude muset obejít a je tu riziko odhalení. Navíc kdo ví, kolik dalších vesnic je po cestě. Pokud půjdou touto cestou, narazí na vracející se lovce. Ti si družiny všimnou a budou chtít utéct od vesnice. Co udělá družina?

Druhá možnost je podstatně kratší. Jen je potřeba se dostat na led a pak doufat, že led je dostatečně silný v celé šíři. Na druhou stranu pronásledovatelé se na led nedostanou a budou muset jezero objet. Nevýhoda je, že postavy pohybující se na ledu budou dobře viditelné z břehu, byť je může částečně krýt parní opar.

Ať už se postavy rozhodnou pro první, či druhou možnost, vždy je potkají následující situace:

- musí zabránit, aby se jim voda dostala na oblečení
- setkají se nečekaně s kiruny a budou řešit, jak dál
- přijde mrazivá bouře

---

## Obcházení jezera

### Problém s bahnem

Jak směrem na východ, tak i na západ je díky tání sněhu cesta rozbahněná a brzy se ztrácí v močálech. Tam, kde se půda zdá být pevná, se bez varování propadne a postava mizí po kolena v bahně. Nech postavy opakovaně propadat do bahna, pokud situaci nezačnou účinně řešit, tj. - hraničář využívá např. "stopování" k hledání zvířecích cestiček, postavy nevyužívají dovednost skautingu, čaroděj nesešle na první postavu levitaci, první v řadě si nevezme hůl na zkoušení půdy před sebou. Pokud to postavy netrkne, mají nulové body při hodnocení.

### Kiruni v lese

Když se konečně postavy vymotají z bažin, ponedlouho narazí na skupinku kirunských vojáků v lese. Jako na potvoru tu mají cvičení, kdy dva týmy proti sobě vedou bitvu. Mají otupené zbraně a šípy bez hrotů. Jeden tým se snaží druhému ukrást vlajku (capture the flag). No a postavy se ocitly uprostřed hracího pole, které je dost široké.

Opět zde testujeme, nakolik jsou hráči ochotni vydat se ze svých zdrojů (neviditelnost, mlhovina, metamorfóza) či nakolik dovedou používat své schopnosti (schování se ve stínu, tichý pohyb atp.). Jde o to, že schovávající se postavy využívají obdobné skrýše jako vojáci.

Když už se schyluje k odhalení jedné z postav, ozve se řev velitele, který všechny kiruny svolává k sobě. Blíží se sněhová bouře...

### Bouře v lese

Zcela z nenadání se zvedne prudký vítr. Ze stromů se začnou ulamovat suché větve, jehličí bodá do očí. Okamžitě následuje propad teplot do minusových hodnot a husté sněžení, které bude trvat až do pozdního odpoledne. Pokud nejsou postavy u sebe, každou čeká mráz o samotě.

Postavám se zdá, jakoby v sněhové vánici procházely okolo stíny kirunů, které volají jejich jména. Jakoby je někdo hledal...

Postavy, ztrácejí každou hodinu 1 život, ty co se namočily ztrácejí 2 životy - tedy pokud něco kloudného nepodniknou, pak je ztráta poloviční. Sněžit bude pět hodin a za tu dobu připadne na zem asi třicet coulů sněhu, zbytek zůstane na stromech.

Po pěti hodinách bouře lusknutím prstu ustoupí a teploty se vrátí do původních hodnot. Vše začne prudce tát. Inteligentní postavy by mohly bouři přisoudit Udogan, či Jugurovi, který je pronásleduje.

Po skončení bouře scéna končí a postavy v klidu obejdou Balaton.

---

## Přechod jezera

### Problém s ledovou vodou

Nejprve se musí dostat postavy na samotný led. Buď si pomůžou pokácením stromů a nebo jednoduše k ledu dojdou. Voda je u břehu mělká, takže postavy nemusí umět plavat. Nicméně voda je ledově studená a postavy by se měly vyvarovat namočení šatů. Vleze-li do vody s oblečením, to určitě jen tak neuschne byť docela svítí sluníčko a nejpozději v noci pochopí, že mokré hardy nebyl dobrý nápad. Družina dostane záporné body, pokud se na studenou vodu vykašlou. Naopak, pokud přijdou na rychlý způsob, jak se dostat suchou nohou na led, mají body plusové.

### Kiruni na ledu

Zhruba v polovině putování po ledě spatří bystřejší postava skrze všudypřítomný opar, že se k nim blíží dvě postavy na koních, nebo spíše dva kiruni. Není kam utéct, je na postavách, jak se zachovají. Opět, cíl je, aby si družiny vyplácaly své zdroje. Pokud družina počká na kiruny, ti se zastaví několik desítek sáhů před nimi. Nebudou reagovat na podněty družiny, mezi sebou budou mluvit kirunsky (pro postavy to bude znít hrdelně, hrozivě). **Kosma a Hrozka** můžou alespoň odtuší, že je kiruni hodlají zajmout.

Když tu najednou se obloha temně zatáhne. Oba kiruni ukážou za postavy na nebe. Z jihu se rychle blíží sněhová bouře. Kiruni se obrací a jedou zpět k severnímu břehu...

### Bouře na ledě

Postavy nestihnou nic kloudného udělat. Sněhová bouře postavy zcela pohltí, není vidět dál než na dva tři sáhy. Teploty klesnou pod 0°C, panuje strašný mráz. Každou hodinu ztrácí postavy 1 život, pokud jsou mokré, tak 2 životy. Bouře bude trvat 5 hodin a pak rázem ustane. Během bouře se bude družině zdát, že se v bouři pohybují stíny kirunů, které na ně volají.

Inteligentní postavy jistě napadne, že bouře byla způsobená Udogan či jiným jugurem.

Po skončení bouře scéna končí a postavy v klidu přejdou Balaton.

## Scéna Strážní věž - Padlý Slověň

Scéna není závislá na tom, jak jsou na tom postavy zdravotně.

### Úvodní poznámky

- scéna je pouze roleplayingová, nepředpokládá se boj
- scéna je určena pro 1 - 2 hráče (zvážit kolektivní vědomí)

### Význam a smysl scény

Scéna umožní do dobrodružství vnést trochu Slověnství a podat odkaz na Mužakovu dobu. Kromě toho má vyzkoušet postavy, zda-li nepodlehnou vábení, které je přivede (navždy) do Návý. A dále, je tu možné mámení, které smaže velký náskok družiny před Kirunskými pronásledovateli. Nakonec, postavy dostanou informaci, která je donutí pochybovat o jejich průvodci - dědkovi Ivanovi.

### Planiny

Po několika hodinách mírného stoupání od jezera Balaton končí smíšený les začíná polorovná travnatá pláň. Družina opouští "bezpečí" lesa a vydává se napospas pátrajícím očím pronásledovatelů. Ještě než postavy vyjdou z lesa, krátce si odpočinou, když tu se nečekaně ozve Hrozce dědek Ivan:

#### Pro Hrozku - mluví dědek Ivan:

*"Hrozko, vyslyš mě. Poslední kroky bývají nejtěžší. Už není čas, brod se blíží a kiruni jsou vám v patách. Ted' na planinách jste nejzranitelnější. Stejně jako vlk, když po dlouhém čenichání spatří svoji kořist na vlastní oči, ožijí nepřátelé nebývalou silou a touhou po krvi. Jakmile vyjdete na planinu, už se nesmíte zdržet! Kirun dlouho lačnil po kořisti a ted' už si ji nenechá ujít.*

*Spolu s Mužakem jsme zde před lety přišli o mnoho druhů a družek. Polevili jsme s vidinou blízkého brodu a konce naší cesty. Pro mnohé to byl opravdu konec, ale ne takový, jaký jsme jim slíbili. Neudělej stejnou chybu, Hrozko! Žeň své stádo dokud síly nedojdou. Nezastavuj na planině!"*

Poté, co hráč Horzky vyličí další spojení s dědkem Ivanem, promluví do Slávovy duše Morigain:

#### Pro Slávu - mluví Morigain:

*"Slávo, čeká vás poslední úsek před brodem. Ted' půjde o všechno. Určitě není čas se příliš zdržovat, na pláních budete zranitelní a kiruni nejsou příliš daleko. Nicméně je zde místo, kde bude potřeba se zastavit. Kdyby to nebylo důležité, tak o tom nemluvím. Ale někdy je třeba riskovat pro pravdu vše a pochopení stojí za ten risk. Povedu tvoje kroky tam, kde bude odhalena pravda. Ved' svoji družinu!"*

### Strážní věž

Věž se nachází na malém pahorku uprostřed planiny s ostrůvky remízku. Věž je sama o sobě docela dobrým orientačním bodem a tak kolem ní prochází i severojižní cesta, po které prchá družina. Věž je ze zčernalých dřevěných trámů a stářím je již notně zchátralá. Nepostavili ji Kiruni, ale Quirité (či jiný dvounohý národ). Má čtvercový půdorys asi 3 krát 3 sáhů a výšku 10 sáhů. Po celé výšce je pobitá

prkny - nejsou tu žádná okna. Ochoz je větší (3,5 krát 3,5 sáhu) a je krytý stanovou střechou. Jediný vstup do věže je ze severu (dveře chybí). U paty se nachází malá místnost ze které vedou schody podél stěny až na vrchol.

*Ve své zchátralosti je s podivem, že se ve studeném větru ještě nezřítla. Možná ji drží namrzlý led, možná nějaká potřeba posloužit ještě naposledy svému účelu.*

## Průzkum věže

Vše zajímavé se ve věži nachází na ochozu. Tam se postavě zjeví Slověn Mihula.

### Výstup po schodech

- jakmile se postava dostane do 3 sáhů, prkna povolí a postava se zřítí až na zem berouc sebou schody pod sebou, zranění je 1 život
- pokud postava prohlásí, že kvalitu schodů bude kontrolovat k pádu dojde taktéž, ale postava neztratí život
- postavy, které zůstanou ve věži si hází **Past Obr~5~uhnul/spadl trám** i s postavou za k3 životů
- po schodech lze poté taky na vrchol vylézt, jen první úsek je potřeba překonat buď šplhem či postavy musí vytvořit pyramidu

### Výstup šplhem po vnější stěně

- při pádu se postava zraní za  $1 + k6 \cdot \text{úroveň životů}$  (dle pravidel), zloděj může použít svoji schopnost skok z výšky (pokud uspěje, má zranění jen 1 život)
- každá postava si hází při šplhání celkem 2x; první hod je na šplh 10 sáhů a druhý hod je na překonání ochozu
- zloděj může použít svoji zvláštní schopnost šplhání po zdech, ostatní povolání musí spoléhat jen na svoji obratnost
- u prvního hodu má zloděj pravděpodobnost úspěchu dle tabulky (cca 80% úspěch), ostatní povolání pak **Past Obr~5~nic/pád**
- u druhého hodu má zloděj pravděpodobnost o 10% nižší než udává tabulka (cca 70% úspěch), ostatní povolání pak **Past Obr~7~nic/pád**

### Výstup pomocí magie

Lze použít lektvary Antigravitační cloumák, Mlhovina, Pavoučí lektvar a kouzla Hyperprostor a Levitace.

### Další možné postupy zdolání věže

Postavy mohou použít různé pomůcky, pokud je mají (lano s hákem, uschlou soušku z nedalekého remízku, havran, ďáblík, ...). Je na PJovi, aby posoudil nápady družiny. Je třeba pamatovat, že věž je opravdu zchátralá.

---

## Slověn Mihula

Duch slověna Mihuly obývá strážní věž již od dob Mužaka. Tenkrát patřil k těm, jež táhli s Mužakem pryč z Kirunského područí. Mihula byl VELMI ctižádostivý mladík, který se chtěl jednou dostat na úroveň Mužaka - být vůdcem rodu.

Nicméně na to neměl předpoklady a co víc, při putování ochorel černým kašlem a stal se pro Mužakovu družinu přítěží. U strážní věže se s ním rod rozloučil. Každý věděl, že je Mihulova povinnost se obětovat rodu. Ne tak Mihula. Nepřijal, že jej nechali u věže a cítil se ukřivděný. Zvláště, když ON měl být ten vyvolený vůdce, co jednoho dne povede Slověny jako dnes Mužak...

Tak trochu mu zčernalo srdce a pár kleteb na Slověny taky vypustil. Co ho dorazilo však byli sami Kiruni. Těšil se, jak se s nimi utká v hrdinském boji a snad je na chvíli zdrží od pronásledování Mužaka. Jaké bylo jeho rozčarování, když ho mlčky míjeli a bojovat nechtěli... Mihula zemřel na věži, opuštěn rodem a zesměšněn nepřítelem. Zbytky svého krátkého života strávil v kletbách a žalu...

## Setkání s Mihulou

Postava, jež vyleze až na ochoz, se setká s duchem Mihuly. Ten bude sedět, opřen o prkna ochozu. Bude vypadat naprosto přirozeně, typický plavovlasý Slověn. Na první pohled nebude patrné, že se jedná o přízrak. Zkušenou postavu to však nemůže na dlouho zmást - co tu dělá osamocen, na Kirunském území na vrcholku ztrouchnivělé věže?

Mihula se bude chovat jako živý, nicméně při konfrontaci s postavou nebude zapírat, že je vlastně z Návy. Mihula nemá pojem o čase a tak bude předpokládat, že postava patří do skupiny Mužaka (např. že je z pozdější vlny atp.). Jakmile si postava s Mihulou vyjasní, že je dělí přes 50 let bude chtít Mihula slyšet celou historii Slověnů od jeho doby až po současnost. Mihulovým cílem je získat si důvěru postavy a hlavně ji co nejvíce držet na místě (viz dále). Bude tedy ochotně postavě odpovídat na otázky o sobě a Mužakovi. Samozřejmě si vše notně přikreslí a ze sebe udělá udatného hrdinu, který vlastně Mužaka nakonec zachránil...

## Informace od Mihuly

Ideálně se postava hovořící s Mihulou zmíní o dědkovi Ivanovi sama. Pokud ne, Mihula se bude ptát, jak dokázaly postavy trefit tak daleko sami z jihu. Jestliže i tak postava nepřizná Ivana, po chvíli Mihula sám zavzpomíná "jak Ivan obětoval Slověny". Ivan ležel Mihulovi vždy v žaludku. Byl o mnoho mladší než Mužak, ale rozhodný a moudrý a byl Mužakův favorit. To on připomněl nemocným Slověnům, že jejich povinnost je obětovat se pro rod. De facto Ivan ponechal nemocné a zraněné napospas Kirunům ve jménu záchrany rodu. Pochopitelně, Mihula to takto postavě nesdělí, Ivanův čin bude líčit jako krutý a necitlivý:

- zavraždil vlastní lid, aby mohl sám žít - je to zrádce Slověnů
- obětoval potřebné, nechtěl riskovat, že zemře
- Ivan byl prostě neschopný
- jen kvůli němu dost často bloudili a příliš mnoho neštěstí je tak potkávalo na útěku
- někteří si mysleli, že Ivan sloužil Velesovi - neměl levé oko!

Mihula skrze duševní svět zaslechl nějakou komunikaci a ví, že jsou postavy pronásledovány. Nabídne jim, že jim otevře cestu do duševního světa a oni tak pronásledovatelům uniknou a mohou se velmi rychle a pohodlně dostat domů. Nějaký zkušený vědomec (Ljuba, pokud se postavy zmínily) už určitě bude vědět co dělat aby je dostal zpět do normálního světa. Pokud se PJi podaří získat takto důvěru nabídne tedy postavě vstup do duševního světa, PJ nabízí ruku, aby tam postavu odvedl. Hráč/postava má jednu šanci aby ucukl, ale jakmile si ruku podají, postava upadne do mdlob a začíná z ní utíkat život rychlostí 5 životů za směnu. Pokud se v té době nikdo nevydá na záchranu postavy, ta po pár směnách postava umírá - nechala se zlákat)

## Věž působí

Ve věži běží čas notně pomaleji než mimo věž. Je to dáno působením Mihuly a jeho kleteb. Jemu vlastně čas neplyne vůbec. Postavám mimo věž běží čas normálně, ale černá věž má tu vlastnost, že pokud se na ní postava zahledí, tak ji plyne čas také pomaleji. Jde si toho všimnout tak, že mraky po obloze plynou fakt rychle.

Je jasné, že postavy, které jsou venku se budou koukat na ochoz věže. Tedy si budou muset hodit na zmámení, což je **Past Int~6~nic/čas běží pomaleji**. Hod se opakuje každou hodinu reálného času. Pokud postavy uspějí proti pasti (uvědomí si, že mají furt hlad, že se setmělo atp.), mohou začít jednat.

Zpomalení má jeden nepříjemný důsledek. Družina ztrácí náskok před Kiruny, což může v hráčích vyvolat pocit nejistoty a strachu...

## Brod

Konečně po měsíci útrap se postavy přiblížily na dohled brodu přes Donavu, jediného přechodu široko daleko. Nic zvláštního se již nestane, pouze Sláva a Hrozka opět dostanou informaci.

### Pro Slávu - mluví Morrigain (pouze v případě, že mluvili s Mihulou):

*“Vesův přísluhovač vždy bude tvrdit opak. Každý důkaz zpochybní, odpůrce pohaní a líbivými hlasy svede i pochybující. Měj se dál na pozoru, synu. Konce cest bývají vždy nejtěžší.”*

Po ukončení scény

### Pro Hrozku - mluví dědek Ivan:

*“Proč jste se tak zdrželi? Říkal jsem jasně, že nesmíte otálet! Stálo mě to spoustu sil zmást Kiruny na jejich území a zabránit vašemu dopadení. Už se nesmíte zdržet ani o úder srdce. Běžte!”*