

# Mistrovství v Dračím Doupěti

## Část 3

GameCon 2017

## Obecné informace

Třetí část se odehrává nejprve v lokaci u brodu přes Donavu. Zde působí velmi silné prokletí, které celou oblast přetvořilo podle obrazu quiritského podsvětí - **Plutónovy říše**. Postavy musejí zjistit, o co jde, potom buď odsoudit nebo zachránit všechny uvězněné kiruny a nakonec přijít na způsob, jak se odtud dostat pryč.

Jakmile tuto situaci družina vyřeší má možnost dostat se přes Donavu. Na druhém břehu zaslechnou slovenské volání o pomoc. Jsou navedeni do doupěte Morigain. Zde musejí dořešit všechny vztahy a problémy za přispění Morigain, Ivana a mrtvé postavy.

Načež dostávají od Morigain na výběr. Buď zemřou zde, její rukou a už nikdy nespátří nikoho a nic nemohou dokončit nebo se k ní přidají a dostanou možnost dokončit jednu záležitost.

## Práce s postavami

Hlavní práce s postavami se bude dít až na konci scény u brodu neboli útěku branou a potom hlavně ve finální konfrontaci s Morigain.

PJové se musí předem domluvit, kdo bude hrát které postavy. Hlavní je pak rozdělení na Morigain a Ivana, ti jsou nejdůležitější. U brodu není moc chtěné, aby se jim do hry tyto dva vměšovali, ale jakmile se začne rozhodovat, kdo by měl zůstat a kdo se obětuje oba dva se musí do dialogu zapojit.

Tam je třeba pozorně připravit si fakta, co už o sobě postavy vědí z předchozích částí a rozdělit si obě role, každý PJ hraje jen jednu postavu.

## Brod

**Herní doba: max. 2 hodiny**

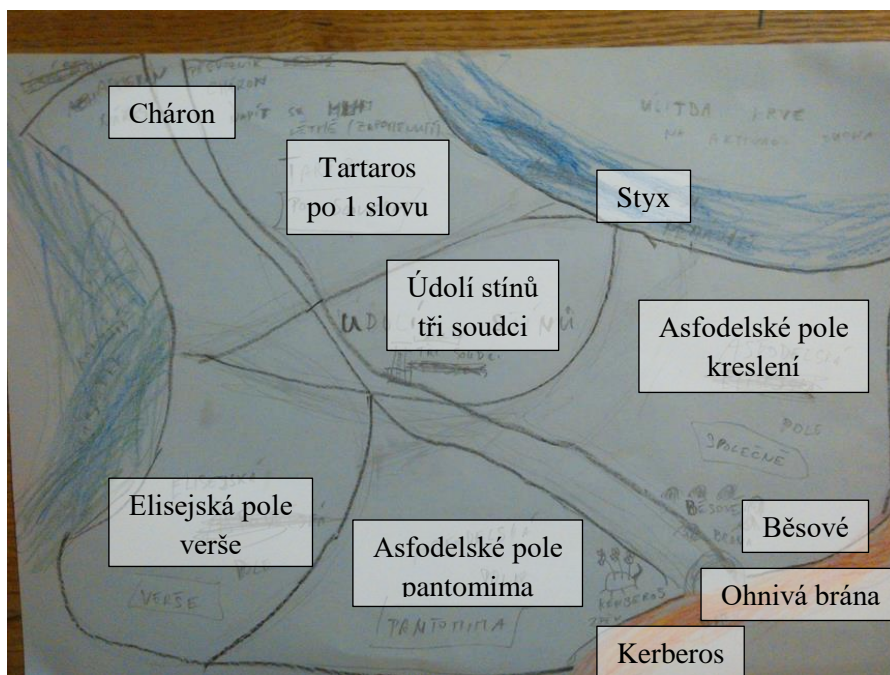
Na konci druhé části postavy přicházejí k brodu přes řeku Donavu. Zde v lesíku těsně u brodu je tábořiště, kde nedávno začalo působit prokletí. Postavy na začátku třetí části nevědomky do této lokace vstoupí. Na území působení quiritského prokletí se nachází obdoba quiritského podsvětí (tak jak je popsáno v Měsícsvitu u Bultana). Dějí se zde zvláštní věci a nic nefunguje, tak jak by mělo.

Celé místo u brodu bylo proklete quiritským mágem Kostějem už před několika sty lety, kdy zde prohrál velkou bitvu a musel utéci. Magie a zaklínadla, které zde byly vyřčeny, se vsákly do půdy a dlouho dobu byly inertní.

Asi před měsícem tudy putovala výprava quiritského posla, která se tu utábořila. Zde na ní však narazila kirunská jednotka, která byla vyslána na slovenské území, aby zde zajistila pozici pro nový kirunský výboj.

Kiruni nic neřešili, automaticky na posly zaútočili a všechny je zabili. Než zemřel quiritský velvyslanec Mastrinus, který měl mezi zavražděným poselstvem bratra, synovce a své dva syny, proklel kiruny do posledního dechu. Tím nevědomky aktivoval dávnou magii a kiruni tak zůstali uvězněni na

poloostrově u řeky Donavy v předobrazu quiritského podsvětí, kde se duše zemřelých soudí a posílají, tam kam si zaslouží.



### Příchod k Brodu

*“Scházíte zamrzlým lesem dolů do údolí řeky. Svah je čím dál méně prudší, až nakonec stojíte na rovině. Před vámi se podél řeky vine cesta. V pravo už vidíte křižovatku a mezi dvěma duby pak cesta pokračuje k řece, k brodu, k domovu.*

*Najednou se vám i lépe dýchá a i sám Svarog jakoby vás vítal a seslal vám pozdrav v podobě paprsků slunce. Spěcháte po cestě, aby jste se dostali pod ochranu stromů.*

Dal bych družině možnost se nějak projevit pokud chtějí. Aby neměli pocit, že jsme je někam silově natlačili. Pokud budou chtít jít mimo cestu, klidně mohou, nebude to mít žádný efekt, objeví se u brány.

*“Prošli jste mezi stromy a úlevou jste přivřeli oči. Jakmile jste je však znovu otevřeli, hrůzou jste ztuhli na místě. V očích vás štípe dým, v nose cítíte podivný pálivý zápach a na kůži cítíte lezavé vlhko, které se vám okamžitě rozlezlo po celém těle. Za sebou slyšíte hukot ohně a když se otočíte uvidíte obrovskou kamennou bránu, celou v objetí plamenů.”*

*Marně se snažíte zhlédnout les, ve kterém jste ještě před chvílí byli přes mohutnou postavu, která blokuje skoro celý prostor mezi pilíři. S obavami kloužete po podivném stvoření výš až k obrovité hlavě. A tam se teprve strachy zarazíte, monstrem se na vás nedívá jednou hlavou, ale rovnou třemi. Otevírá tlamu a vy čekáte, jak bude znít jeho řev. Místo toho se ve vlčím úsměvu ozve slověština: “Tak vás jsem tu nečekal.”*

## Quiritské prokleté podsvětí

Celá oblast je rozdělena do pěti lokací, které podle znění prokletí mají podobu quiritského podsvětí. Lokace jsou částečně obrazy quiritského podsvětí a částečně jsou spojeny každá s jedním z těch zabitých quiritů, kteří zde zemřeli a kvůli kterým bylo prokletí spuštěno:

- Ohnivá brána                      Kerberos (Mastrinius)
- Tartaros                          duch Zurco
- Asfodelské pole d                uchové Mercurio a Labirio
- Elisejská pole                    duch Verdilius
- Údolí stínů

V každé lokaci kromě Ohnivé brány a Údolí stínů jsou jiné podmínky komunikace a pokud se postavy budou chovat nevhodně, hlavní duch oblasti (jeden z quiritů) je z oblasti vyhodí zpět do Údolí stínů. Navíc s nimi prostě nikdo nebude komunikovat, pokud nebudou dodržovat správnou formu komunikace.

Údolí stínů je pak sídlo jakési soudní stolice, kde se rozhoduje o tom, jakému mučení budou kiruni předloženi.

Vstupní ohnivou bránu hlídá běs Kerberos, psodlak, ve kterého se proměnil proklínající velvyslanec **Mastrinus**, který zároveň hlídá, aby nikdo z kirunů neunikl trestu a neopustil podsvětí. Sídlí zde také běsové, kteří mají najít kolem brodu další kiruny a předvést je k soudu.

Hlavní Quiriti/duchové v lokacích jsou jediní, kteří jim mohou říct co se zde stalo. Kerberos si to nepamatuje a kiruni to nevědí.

**Pokud by se družina dostala ven z prokletého místa bez zrušení tohoto prokletí, vůbec si tím nepomůže. Brod je jediné rozumné místo použitelné na přechod rozvodněné ledové Donavy. A protože přístup k němu je blokován tímto prokletím, musí být toto nejdříve zrušeno.**

Jediná možnost jak si prohlédnout lokaci u brodu jak vypadá doopravdy je mít havrana a nechat ho prolétnout vysoko (20 sáhů, jinak vletí přímo ke Kerberovi) nad celým tábořištěm u brodu. Uvidím tak mrtvolky quiritů a kirunské bojovníky ležící všude kolem a jevící nějaké známky života. Všichni tam už podle všeho leží nějakou dobu.

## Ohnivá Brána

Zde se objeví postavy na začátku třetí části. Mezi hořícími kamennými sloupy je clona šedé dýmovité masy. Od brány družina vidí vést cestu, která vede hlubokou roklí směrem dolů do údolí.

Jakmile se ocitnou za branou, zjišťují, že jejich těla poněkud vybledla a zprůhledněla. Pořád mají hmotnou formu, jen jakoby všudypřítomná mlha se začala vsakovat do nich.

Tato mlha je **Lethé**, řeka zapomnění (přesněji její slabší iluze). **Každou hodinu, kterou u brodu postavy tráví si musejí hodit na past Int - 5 - nic / zapomněl** proč je tu a pomalým krokem se vydává

po cestě směrem k soudcům do Údolí stínů, kteří ho pak posílají dál, většinou k převozníkovi **Cháronovi**. První hod je hned na začátku třetí části.

Tato Mlha působí i na živé kiruny v Údolí a proto, když si hodí postavy, "hází" si i kiruni. PJ však nehází a poté automaticky 1 kirun z těch kteří jsou naživu v Údolí stínů odchází směrem k soudcům a poté dál, podle toho kam je odsouzen.

Chceme tím dát postavám hint, co mlha dělá a že zde nemohou zůstat dlouho, jinak se může stát, že zapomenou a odejdou zemřít.

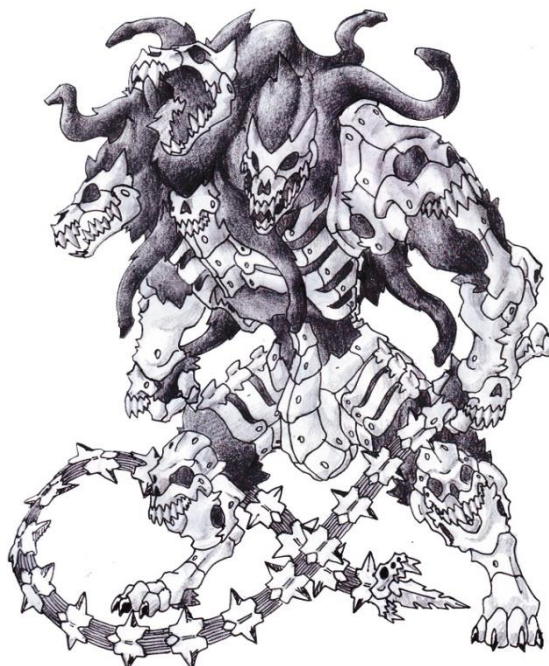
Pokud by tedy náhodou při hodu neuspěli všichni, zastaví se u soudců a ti je **poprvé** vrátí zpátky k bráně, protože mají stále silné pouto se světem živých. U brány si postavy bez problému vzpomenou na vše.

Pokud podlehnou vlivu Mlhy **podruhé** už je soudci začnou soudit. Tady PJ musí vytáhnout všechny informace, které na danou postavu ví a dát ji to sežrat. Ale měl by je poslat ještě jednou zpátky k bráně, opět s podobným vysvětlením, že ještě nemá vyřešeno vše ve světě živých. Ale záleží i na RP hráče.

Pokud se to stane **potřetí**, už jednu postavu PJ musí odsoudit, a podle toho jak proběhne soud (je třeba vytáhnout na postavu vše co se o ní ví), tak ji pošle do další lokace. Z té už postava nemůže odejít a pokud se dobrovolně hráč rozhodl jít k Cháronovi, tak postava umírá....

### Kerberos Mastrinus

Na levé straně hlídá Ohnivou Bránu **Kerberos**. Kerberos, nyní běs - tříhlavý psodlak, původně quiritský **velvyslanec Mastrinus**.



Všechny příchozí vlídně vítá a přeje jim mnoho štěstí v další cestě, posílá je směrem po cestě dolů do údolí, kde na ně čekají soudci. Kdokoliv se snaží jít opačným směrem, setká se s řevem, vrčením a pokud neuposlechne varování a pokračuje dál směrem k bráně, je napaden, zbit do bezvědomí a odhozen pryč do údolí. Automaticky si pak musí hodit proti pasti na Mlhu zapomnění.

Hlídá bránu, aby nikdo neuniknul pryč. Při komunikaci s postavami vždy mluví jen jedna dominantní hlava. Když však mluví s duchy quiritů komunikuje tak, jak mu diktuje forma toho ducha. Pokud s ním postavy budou komunikovat, dozví se toto:

- Neví jak je tu dlouho, ale pamatuje si, že předtím dělal něco jiného, někam cestoval
- Nyní však má jediný úkol, HLÍDAT BRÁNU, aby nikdo neunikl pryč
- Je jedno kdo projde sem, zpátky už nikdo nesmí, takové jsou zákony
- Každý kdo přijde pokračuje do Údolí stínů k soudu
- Jak probíhá soud neví, nikdy jím neprošel
- Nezná (nepamatuje si) nikoho z ostatních quiritů, ale umí s nimi komunikovat
- Nebude však schopen popsat co ta komunikace obnáší, prostě ví jak se domluvit (**NESMÍ se** vysloveně říct na přímo, že s tímhle quiritem mluvím tak a s tímhle onak)
- **Informace až po scéně s odcházejícím běsem.** Ven můžou jen lovci, kteří musejí pochyťat ostatní viníky.
- Jeho služba skončí, až budou všichni viníci potrestáni.

Jeho hlavní slabina je hudba. Má velmi dobrý sluch a proto sem tam zaslechne zpěv a hudbu z elisejských polí, proto také stojí na **levé straně** brány. Jakmile slyší hudbu v tu chvíli dvě ze tří hlav poleví ve své ostražitosti a zaposlouchají se. Nikoliv však třetí hlava, ta stále hlídá, aby nikdo neměl šanci proklouznout a uniknout ven. Sem tam si dokonce falešně hvízdá jednou hlavou a ostatní hlavy se snaží to doplnit, ale vůbec jim to nejde a proto se hned okřiknou a přestanou.

I on je náchylný na vliv Mlhy zapomnění a proto vždy když si postavy házejí na její vliv, jedna Kerberova hlava se nadechne, vdechne Mlhu a spokojeně usne. Hlavy se takto střídají, aby si odpočinuly od věčné služby (a je to hint pro postavy).

Kerberos umí komunikovat se všemi quirity v každé z oblastí, funguje tedy jako hint pro případ, že by postavy nebyly schopné se zorientovat ve způsobech komunikace.

Pokud se tedy postavy vůbec nechytají ve způsobu řešení této části dává PJ za body dolů hint na komunikaci.

*“Ke Strážci brány se najednou z plání blíží jeden z lidí (quiritů pokud postavy znají). Kouká se na Strážce brány smutným pohledem a pak mu začne ukazovat / kreslit něco čemu moc nerozumíte, je velmi rychlý. Strážce brány vše pozorně sleduje jednou hlavou a pak mu začne stejným způsobem odpovídat. Chvíli takhle vedou rozhovor a pak oba smutně pokývají hlavou na rozloučenou a příchozí se vrací stejnou cestou jakou přišel.”*

## Obydlí běsů u Ohnivé brány

Na pravé straně brány mají sídlo běsové, kteří jediní mohou prokleté místo opustit. Je tu vidět několik zvláštních obydlí, kulovité polozemnice z větví a hlíny s jediným otvorem. Ty patří běsům, jež představují lidský pocit. Všude panuje ponuré ticho, když se však přiblíží k jakémukoliv z otvorů, zaslechnou zvuk závisející na tom, u čího příbytku jsou:

Zvuky:

- Strach - drkotání zubů a volání o pomoc, děsuplné výkřiky
- Starost - motlidby ve všech možných jazycích, starostlivé povzdechy
- Hlad - mlaskání a kručení v břiše
- Žal - pláč a nešťastné kvílení
- Nemoc - bolestné steny a výkřiky
- Smrt - sípavé výdechy a pak ticho

**Obydlích je N-1** (kde N je aktuální počet postav v družině), tedy počet obydlí/běsů uprav dle počtu hráčů v družině. Uvnitř není nic zajímavého (lůžko z kostí, stolek, židle, **přes židli plášť**).

Když se postavy ocitnou u Ohnivé brány poprvé, jsou obydlí prázdná. **Když se družina vrátí k bráně podruhé, naskytne se jim následující scéna:**

*“K Bráně se šourá podivně oděná nahrbená postava, v prachu za sebou vláčí síť, má maniakální výraz v očích. Kerberos se na ni podívá, popřeje ji hodně štěstí na lovu a klidně ji nechá projít Branou pryč.”*

Pokud se postavy zeptají Kerbera, o co jde, řekne, že to byl jeden z běsů, který šel najít dalšího hříšníka, který patří před soud.

## Cesta dál do podsvětí

Za branou vede cesta roklí směrem stále dolů, do údolí. Postavy mohou volně procházet všemi lokacemi, pro ně jsou normálně spojeny cestami. Kiruni ale cesty nevidí (je to proto, že prokletí není primárně namířeno na postavy). V jednotlivých lokacích se s nimi nikdo z quiritů nebaví, dokud nebudou mít svoje předměty. Jediný s kým tedy mohou aktivně hovořit, je zatím pouze Kerberos a kiruni z Elisejských polí.

**Níže jsou popsány lokace a všechny informace k nim.**

## Kiruni v lokacích

V každé z lokací je několik kirunských bojovníků z útočné jednotky. Nejvíce je jich v Údolí stínů, kde se marně pokoušejí uniknout pryč bez soudu. Jednou za čas je jeden z nich k soudu povolán a podle toho jaký byl, je poslán někam jinam. Můžeš hodit k6 1-3: Tartaros, 4: Asfodelská pole, 5: Elisejská pole, 6: Cháron.



Jen s kiruny v Elisejských polích a v Údolí stínů lze komunikovat. V Elisejských polích opět jen ve verších (jsou tam však všichni v euforii nic moc neřeknou), ale lze na ně použít všechny schopnosti a kouzla na komunikaci myslí.

V Údolí stínů jsou spíše maniakálně vyšinutí, jsou bez sebe strachy a snaží se uniknout pryč. Je třeba kiruna nejdříve RP zaujmout, třeba i použitím magie. Pak je možné s ním něco řešit, hlavně asi to, že by se měli nechat soudit. Až během soudu se jim rozum vrátí, aby se mohli zkusit obhájit. Lze na ně také použít všechny schopnosti a kouzla na komunikaci myslí.

Pokud budou postavy kiruny přesvědčovat, že tam jsou cesty, které vedou z údolí, tak ti se sice budou snažit je najít podle popisu postav, ale protože je nevidí, budou si myslet, že si z nich postavy dělají srandu a spíše se naštvou a nebudou se s nimi zase nějakou dobu bavit.

Ostatní kiruni v lokacích jsou buď v agónii (Tartaros) nebo jsou jen stíny, které nekomunikují.

## Údolí stínů

Nachází se zde soudní stolice se třemi soudci. Ti stále vyvolávají quiritsky jména kirunů, vyzývají je, aby předstoupili před soud a přiznali své činy, dobré i špatné. Ani kiruni ani družina zřejmě quiritsky moc nerozumějí, takže je třeba se hodně snažit, aby pochopili smysl (**Past Int~8~nepochopil/pochopil**). Kirunům samozřejmě rozumí Hrozka a Kosma, ale ti zatím jen sprostě nadávají. Pokud jsou však souzeni je jim rozumět.

Jsou zde pouze kiruni (cca 20) a tři soudci (ve skutečnosti jsou to projekce tří Kerberových hlav, který je takto rozpolcen na hlídače i soudce. Toto spojení však nelze vůbec zjistit, uvedeno jen pro pořádek, takhle prostě funguje ta kletba)

Když postavy přicházejí, jsou svědky právě probíhajícího soudu:

*“Přicházíte do údolí, mýjíte pahýl ohořelého stromu a před vámi se vine cesta do středu. Když se rozhlédnete, vidíte v údolí několik kirunských bojovníků, jak zmateně poklusávají a snaží se zřejmě najít cestu z údolí. Nikdo však nemíří ke vchodu, kterým jste nyní přišli, jakoby ho ani neviděli. Pokoušejí se nějak šplhat na skály, skáčou po balvanech a navzájem se vysazují, aby se za nadávek a v hromadách kamenné suti zřítily opět dolů.*

*Údolí je plné prachu a kamenů, mezi nimi sem tam roste nějaký suchý keř či strom. Když zamíříte dál, tak projdete kolem jednoho velkého suchého křoviska a před vámi se otevře zvláštní scéna. U mohutného ohně, který však plane nepřirozeným bledým plamenem v barvě noční oblohy, klečí kirun před jakousi stavbou, velkým stolcem postaveným z kostí, za kterou na vysokých stoličkách postavených na velkém balvanu, sedí tři postavy v kápích. Není jim vůbec vidět do obličeje. Zato je slyšet jejich burácející hlas v podivné řeči quiritů.”*

## Scéna soudu při prvním příchodu do Údolí stínů

*“Mohutný kirun nechápavě naslouchá, zřejmě jim nerozumí, ale pak se nad ohněm z dýmu zformuje plocha, na které lze vidět podivně známou scénérii. Vidíte rozcestí před brodem, kde se setkávají dvě*



*cesty a vedou mezi dva duby, směrem k řece. Ano tudy jste sami nedávno prošli. Vidíte tam vjíždět kirunský oddíl, výrazně lze mezi všemi rozeznat kiruna, který nyní klečí před ohněm a nevěřicně na vše hledí.*

*Pak se scéna změní, jakoby ptačíma očima je vidět tábořiště lidí, podle oblečení quiritů, jak si užívají odpočinku, hlídky nehlídají, jedí, popíjejí, smějí se něčemu. Najednou mezi ně vpadne kirunská horda a přestože to není slyšet, vy přímo cítíte jak praskají kosti, drtí se lebky a do těl se vrážejí kirunské čepele za posledního chropotu umírajících quiritů.*

*Scéna se opět změní. Nyní vidíte, jak souzený kirun přichází před posledního žijícího quirita, který opřený jednou rukou o zvláště tvarovaný balvan, s kirunským oštěpem v boku, nevěřicně pozoruje celý masakr a se slzami v očích hledí na dvě opodál ležící těla svých soukmenovců, vedle kterých leží pohozené lopaty. Kirun se pak napřáhne svým sekeromlatem a v tu chvíli vidíte quiritův nenávistný pohled. Něco vykřikne, těsně předtím, než mu kirunská zbraň čistě oddělí hlavu od trupu.*

*Tím scéna končí, dým se rozplyne. Souzený kirun, se chytne za hlavu, pak poklekne a soudce prosí o prominutí (překládá Hrozka či Kosma). Soudci se polohlasně chvíli radí, pak něco řeknou a ukáží směrem k prašným polím u brány.”*

### **Scéna při druhém příchodu do Údolí stínů nebo pokud zde setrvají do dalšího ověřování Mlhy**

*“Když se znovu přiblížíte ke stolci, vidíte, že zde již klečí další kirun. Lze to však poznat jedině podle jiného účesu, podivná pobledlost všech přítomných smazává veškeré patrné rozdíly. Opět jste svědky, jak soudci k němu mluví a opět se nad ohněm zobrazí podobná scéna jako předtím.*

*Vidíte jak se kiruni ženou kolem ohnutého stromu a za ním srážejí prvního quirita, který zde patrně měl držet hlídku. Místo toho zrovna loučí zapaloval ohýnek, aby se zahřál. Ženete se s kiruny dál tábořem, kolem vás v tichých sprškách padají další quiriti.*

*Scéna se posouvá kolem velkého suchého keře a před vámi se otvírá pohled na veliký zvláště tvarovaný balvan. Spoza něj vybíhají dva quiriti, ale místo zbraní mají v rukou lopaty. Okamžitě je zahodí, ale místo toho, aby tasili, klekají si a viditelně se vzdávají.*

*Není jim to však nic platné. Prvního okamžitě probodnou snad tři kirunská kopí. druhého jeden kirun chytne za delší vlasy a pro zábavu s ním tříkrát objede ten veliký balvan. Pak jej pohodí vedle prošpikovaného soukmenovce a s rozkoší mu dupne na hlavu. Teď je jasně vidět, že se jedná o nyní souzeného kiruna. Scéna opět končí tím, jak se k balvanu přibelhá poslední quirit s oštěpem v boku, zděšeně pohlédne na obě těla a je sťat. Scéna mizí, Soudci čekají.*

*Souzený kirun však jen vyprskne něco sprostého a bojovně zadupe kopyty. Soudci se tentokrát skoro neradí. Okamžitě ukáží směrem k ohnivé záři, odkud jde slyšet výkřiky bolesti a zoufalství. Kirun zbledne, ale nehýbe se. Najednou se kolem něj začne obtáčet mlha, kiruna jakoby něco nadzvedne a přesto že se velmi snaží, napětí je mu vidět v obličeji, nemůže se ani hnout a pomalým tempem ho mlha odnáší ukázaným směrem. Za chvíli zmizí z dohledu, ale o několik minut později slyšíte jednoslovný, dlouhý a bolestivý výkřik o pomoc.”*

*Ted' už by mělo postavám dojít, že se nacházejí vlastně na místě přepadení. Když se půjdou podívat za soudní stolicí z kostí (mrtvých quiritů) uvidí, že stoličky soudců jsou opravdu postavené na onom podivně tvarovaném balvanu. Za ním je pak vidět čerstvě udusaná hlína (čerstvě myšleno jasně navršený kopeček zeminy a kolem stopy po činnosti). V prachu kolem stolice se pak dají nalézt i ty dvě lopaty, samozřejmě se dá kopat čímkoliv, i rukama. Po chvíli se objevuje zakopaná truhla s předměty zemřelých quiritů.*

V truhle postavy objeví spoustu různých předmětů (sošky, šperky, lehké zdobné zbraně a různé cetky). Všechny patří quiritům, kteří jsou rozeseti v lokacích. Hlavně pak zdobnou **Loutnu**, mohutný a dlouhý **Bič**, krátké kirunské **Kopí** a ohmatanou voskovou **Tabulku se stříbrným rydlem**.

Aby postavy poznaly, který předmět patří kterému quiritovi, stačí quirity dobře pozorovat. Všichni předmět buď hledají (cetky) nebo ohmatávají místo, kde by měl být (zbraně, šperky) nebo volají jména svých milých (sošky). Hlavní duchové pak mají popis chování u svých charakteristik.

## Asfodelská pole

V obou částech Asfodelských polí je dohromady hodně kirunů (17) i quiritů (10). Jsou rozdělena takto:

### Levá část

Zde se mluvit vůbec nesmí, lze komunikovat pouze pantomimicky. Je zde také naprosté ticho a duchové mají pevně semknuté rty. Duchové zde vždy pozorují jednoho, který ukazuje svůj život, popisuje beze slov svou rodinu a ukazuje způsob jakým byl zabit.

**Duch Mercurio** (Asfodelská pole, pantomima):

Mastrinusův prvorozený syn, rozený válečník, málomluvný, ale velmi schopný, Snažil se proto, aby za něj mluvily jeho činy, nestrpěl výmluvy a zbytečné kecy. Ani po smrti si na řeči nepotrpí.

Jediný nesleduje příběhy ostatních, pořád cvičí, ale bez kopí mu to nejde, cviky nedokončuje a hledá v prachu něco, čím by kopí nahradil - kosti, kameny, uschlé staré klacky. Nic mu však neseď

**Předmět: Kirunské krátké kopí**

**Komunikace:** Pokud na něj někdo promluví, tak se mohutným skokem přesune o cca 20 sáhů jinam a tam zase začne s protahovacími cviky a tréninkem boje, ale je vidět, že mu to nejde.

Jakmile mu však předají jeho kopí, tak se ukloní a předvede jim svou sestavu bezchybně a vyzve je pokynutím, aby mu také něco ukázali.

Pokud postava promluví, ukáže si prstem na rty a zavrtí hlavou. Potom udělá sestavu protahovacích cviků jako kulturista. Pak předvede scénku boje a naznačí, jak byl zabit a pak ukáže na postavy s tázavým výrazem. Chce vědět, jak byly zabity postavy.

**Rada pro PJe:** Je potřeba být jasný v těch gestech. Neukazovat písmena a nehrát více postav najednou, to hodně mate, ale samozřejmě někdo to umí, takže hrejte i podle toho jak se kdo cítí.

## Pravá část

Zde se všichni dorozumívají kreslením, nepíší žádné znaky ani čísla. Družina musí zvolit jednoho a ten bude bez příkazů či domluvy s ostatními muset komunikovat pomocí kresby. Duchové se zde shlukují, stojí a dívají se na něco na zemi, když však někdo přijde blíže, snaží se to smazat nohou. Pak se přesunou dál a tam zase jeden z nich něco nakreslí do prachu a ostatní to se zájmem pozorují.

**Duch Labirio** (Asfodelská pole, kreslení):

Mastrinusův druhorozený syn. Narodil se s vadou sluchu, a proto se nikdy nenaučil pořádně mluvit. Byl však talentovaný umělec, malíř i sochař, velmi si rozuměl se svým bratrancem Verdiliem. Hlavně s ním a i se svým otcem pak komunikoval pomocí kreslení. Postavy ho můžou poznat z druhého soudu, byl to jeden z těch co odhodili lopaty a vzdávali se.

On si vždy nakreslí návrh rukou do prachu a pak jde pokračovat v překreslování ve velkém, ale návrh mu vždy rozfouká vítr, snaží se tedy to dělat hlubší a hlubší, rozčiluje se nesrozumitelným huhláním. K ostatním duchům se nepřibližuje.

**Předmět: Voskovaná tabulka a rydlo**

**Komunikace:** Pokud na něj postavy promluví nebo mu začnou rušit jeho dílo, tak se rozpadne v hromádku prachu a o cca 20 sáhů se znovu zhmotní a bude pokračovat ve svém díle. Tvoří povrchovou malbu přes celé pole, lze ji vidět jen ze vzduchu, ale je to jen umělecké dílo, nic víc. Ale pořád se snaží předkreslit si návrh co nejvíce do prachu, který se pořád větrem smazává.

Pokud mu však předají jeho tabulku s rydlem, nadšeně jim nakreslí sebe (postavička s čelenkou na hlavě) jak se s díky uklání. Pokud na něj promluví, zavrtí vehementně hlavou, ukáže si na uši a pak jim podá tabulku a rydlo.

**Rada pro PJe: Využijte přiloženého zásobníku piktogramů, ať mají všechny družinky co nejstejnější informaci.**

## Elisejská pole

V Elisejských polích je komunikace nejjednodušší. Z toho jak mezi sebou ostatní duchové mluví lze poznat, že komunikují ve verších, jak kiruni, tak quiriti. Vždy je vidět hlouček duchů, kde jeden stojí na stupínku a ostatní ho poslouchají. Duch buď zpívá, recituje nebo hraje na hudební nástroj. Skončí, následuje potlesk, duchové chvíli debatují mezi sebou, pak o kousek dál vystoupí na stupínek jiný duch a vše se opakuje.

Lze zde mluvit pouze ve verších, jsou zde nevinní kiruni (3) a skoro všichni duchové quirity (10). Nevinní kiruni zde jsou jedinní, kteří budou jakžtakž komunikovat. Budou ale taky pouze veršovat.

*Že čekali u potoku,  
ostatní šli do útoku,  
no a všechny zabili,  
co by jste se divili.*

*Potom ale zhaslo světlo,  
jakoby nás něco smetlo.  
Tři soudci se potom ptali,  
co jsme vlastně my dělali.*

*My jsme řekli jak to bylo,  
pak z nás něco vinu smylo,  
mohli jsme pak přijít sem,  
šli jsme rovnou za nosem.*

*Tady je nám skvěle, tak už běžte  
... tak to zkuste směle ☺.*

**Duch Verdilius** (Elisejská pole, verše):

Spíše než cestou svého otce se vydal cestou svého strýce, velvyslance. Založením to byl zpěvák a rétor. Tato cesta pro něj byla něco jako vzdělávací praxe, aby se poté mohl sám ucházet o velvyslanecký post. Postavy ho můžou poznat z druhého soudu, byl to jeden z těch co odhodili lopaty a vzdávali se.

Snaží se vyrobit novou loutnu, pořád ji upravuje, ladí. Pak zkusí píseň, ale vůbec není spokojený, tak ji rozbije a začíná na novo.

**Předmět: Loutna**

**Komunikace:** Pokud na něj postavy promluví jinak než ve verších, tak se za zvuku zabrnknutí loutny přesune jako závan větru o cca 20 sáhů jinam a tam se zase snaží vyrobenou loutnu naladit a zkouší úryvky písní.

Jakmile mu postavy předají loutnu, tak zabrnká oslavnou melodii a poděkuje jim básní:

*Děkuji vám milí zlatí,  
za tu moji loutničku.  
I když zatím nejste svatí,  
zahraji vám písničku!*

A zahraje pěknou písničku. Dále pak komunikuje jen ve verších.

**Rada pro PJe:** Nejlépe se veršuje ve zdrobnělinách, takže doporučuji nepouštět se do nějakých epických básní, kdo se na to necítí. Prostě dětsky jednoduché, ale ať se to rýmuje.

## Tartaros

Zde lze mluvit pouze tak, že se postavy střídají realtime po jednom slově, nemohou říct více, nemohou se předem domluvit jak bude věta znít. V Tartaru se tázaný vždy dívá střídavě z jedné postavy na druhou. Je zde nejvíce kirunů (10), všichni na mučidlech a pouze 2 quiriti, kteří pomáhají Zurcovi.

## Duch Zurco

(Tartaros, rozhovor po slovech): bratr velvyslance Mastrinuse. Kdyby nezemřel rychle, možná by tu kletbu vyslovil sám, když viděl, jak mu kiruni zabili bezbranného a vzdávajícího se syna Verdilia. Proto teď má na starost mučení kirunů v Tartaru a docela se v tom vyžívá.

Vždy jde slyšet jen **jednoslovné** výkřiky bolesti a Zurcovy **jednoslovné** příkazy k mučení, které dává dvěma quiritům, kteří mu zde slouží. Těm se mučení viditelně nelíbí, ale každý příkaz uposlechnou. Je to jejich trest, že poslali vojáky na jasnou smrt, místo toho aby jim rozkázali vzdát se. Je vidět, že Zurco by chtěl sám kiruny mučit, ale pokaždé, když vezme nějaký klacek či kámen, aby je udeřil, klacek se při úderu zlomí, kámen rozpadne na prach.

### Předmět: Bič

**Komunikace:** Pokud někdo řekne víc jak jedno slovo naráz, tak zaře a jako větrný vír se přesune o cca 20 sáhů k nějakému mučenému kirunovi a bude se snažit o další mučení.

Jakmile má v ruce, **jednoslovně s úsměvem poděkuje** (Děkuji), zkušene zapráská a začne bičovat kiruny v dosahu. U toho počítá každou ránu. Střídavě tak udeří každého kiruna a říká: Jedna, Jedna, Jedna, Dvě, Dvě, Dvě, Tři, Tři, Tři atd. Schválně je třeba naznačit ty jednotlivé údery, mezery mezi slovy, jeho otáčení se k dalšímu, aby bylo jasné, že každé slovo patří jinému kirunovi.

Z logiky věci odpovídá pouze jednoslovně. Ano, Ne, Nevím, Nerozumím, Možná, Nikdy atd.

**Rada pro PJe:** Tady je opravdu třeba dát si pozor na jazyk. Nejdříve si odpověď promyslet a pak teprve mluvit. Ale je možné si s tím i vtipně vyhrát ve dvou PJích. Jeden mluví, říká celou větu, ale vždy po každém slově je přerušen druhým PJem, který křičí jednoslovně např. Co / Auuuu, Tady / Pomoc, Chcete / Mamí, Když / Pít, Nejste / Néééé, Mrtví? apod.

## Řešení

Jak v které lokaci komunikovat lze celkem jednoduše zjistit od Kerbera. Všichni mrtví quirité byli jeho přátelé a druhové ve zbrani. Když k němu z **Asfodelských polí** zabloudí jeden z duchů, vlídně s ním komunikuje podle toho, ze které strany přišel. S některými tedy jen pantomimou, s druhými pak kreslením do prachu.

Jednou za čas našpicuje uši a seřve všechny okolo, aby zaslechnul libé verše linoucí se z náhorní plošiny **Elisejských polí**. Poté si posteskuje, že nemůže jít blíže a poslechnout si to pořádně, líbilo by se mu být tam, protože se tam tak krásně ve verších či zpěvně mluví pořád.

Pokud se ho postavy poptají na **Tartaros**, tak jim řekne, že tam se moc nemluví, člověk nemá dechu nazbyt, tak maximálně na jednoslovné výkřiky bolesti. Jediná další možnost je asi jen pokus a omyl.

Družině stačí, aby zjistila informace od **dvou** z těch čtyř hlavních quiritských duchů, je na nich v jaké lokaci a jakým způsobem to udělají. **Musejí tedy vždy přijít na dva různé způsoby komunikace.** Nejdříve od jednoho quiritského ducha získají tuto informaci:

**První informace** - Toto místo není úplně skutečné, je to jen velmi silné kouzlo prokletí. Jeho funkce je taková, aby všichni živí kiruni byli souzeni a odsouzeni za to, co provedli.

Od dalšího quirita můžou získat druhou informaci hned nebo až po soudu:

**Druhá informace** - Toto prokletí je vázáno zákony quiritského podsvětí, nepřestane existovat dokud je zde někdo živý, protože ani v podsvětí nesmí být nikdo živý. Družina zde nepatří a musí se proto nějak dostat pryč. Jinak zde budou všichni strašit donekonečna.

Jinak jim mohou duchové říct, že by už chtěli skončit tento stav bytí, zapomenout na vše, aby mohli odejít do skutečného podsvětí, společně s ostatními. Ale nemůžou protože oni jsou součástí toho prokletí a jsou vázáni jeho trváním.

Jakmile si ale úspěšně promluví s jedním z nich a získají první či druhou informaci, po skončení rozhovoru se začne naplno věnovat tomu co nemohl do té chvíle dělat a už se s družinou znovu bavit nezačne. Mohou pak zkusit jiného ducha v jiné lokaci, ale moc nových věcí se nedozví. Kerberos tyto informace nezná, prostě tak funguje to prokletí. Je to fakt, který nemá cenu už nějak řešit či měnit.

## Odsouzení kirunů

Je třeba nejdříve RP přesvědčit kiruny v Údolí stínů, aby přijali soud. Pokud to podají rozumně a jednoduše a nabídnou se, že budou za kiruny svědčit, ti na to přistoupí. U soudu je pak možnost buď kiruny hájit, aby se dostali na Elisejská pole nebo na Asfodelská pole. Kiruny je tak nutné RP přesvědčit, aby se přiznali, uznali svou vinu a litovali svých činů. Soud pak polovinu odsoudí na Elisejská pole, druhou na Asfodelská pole

Nebo zvolit opačnou cestu, na soudce vychrlit všechny obvinění co kiruni dělají, dělali a dělat budou a tím je odsoudit do Tartaru nebo na smrt k převozníkovi Cháronovi a cestu přes řeku do náruče smrti. Soudci se vysloveně zeptají družiny, jestli žádají od soudu trest nebo smrt. Pak podle toho kiruny odsoudí.

Celé se to odehraje jako jedna hromadná scéna pro všechny kiruny. Jakmile soud s kiruny skončí, stolice i soudci zmizí. Údolí je prázdné, postavy se už nedají odsoudit, soud fungoval jen dokud zde byli živí kiruni.

*“Kiruni odcházejí přesně tam, kam je soudci poslali. Najednou vzplane onen divný oheň a v dýmu, který se vyvalí se rozplyne jak soudní stolice, tak oni tajemní soudci. Najednou stojíte v tom údolí sami. V dusivém tichu slyšíte z oněch zelených polí zpěv, hudbu a smích, z druhé strany mučivé výkřiky bolesti.”*

## Odchod bránou

Bránu pryč hlídá Kerberos. Ven pouští pouze místní běsy. Ti mají dost specifickou podobu - Hlad, Nemoc, Žal, Starost, Strach, Smrt). Tedy 6 možností, jak se přestrojit a odejít. Družina dostane 15 minut na výrobu masek.

Předtím je ještě třeba Kerbera rozpýlit, buď hudbou (RP zpěv) nebo nápojem z mlhy zapomnění, aby si nevšimnul, že neodchází běs, ale postavy. Pokud postavy tuto část nerozluštili, PJ může dát trochu tvrdší náповědu, podobně jak je popsána v části o Kerberovi.

Nejprve musí být všichni kiruni odsouzeni buď k smrti nebo do ostatních oblastí. Postavy pak musejí také odejít. Je možné se i zabít, tedy před soudem vyslovit žádost na souzení. To bude vyslyšeno a soudci poté vyzvou postavy, aby se tedy nechaly převézt přes řeku Cháronem.

Ale pokud to postavy budou zvažovat, tak jim PJ musí naznačit, že zatímco kiruni odsouzeni do jedné z oblastí jsou pořád jaksi skuteční, ti kteří byli odsouzeni k smrti a odešli za Cháronem, jakoby vybledli a zmizeli.

**Smrt či převezení postav není cesta ven, ale opravdu smrt postav.**

Družina tedy musí ještě vyřešit, jak projít kolem Kerbera. Nedokáže to silou, musejí použít lest. Jediná možnost je Kerbera oblbout a zároveň se zamaskovat za běsy, kteří jediní mohou lokaci opustit.

## Běsové

Jsou to quirité, kteří špatně drželi hlídku a tím umožnili kirunům quirity přepadnout. Proto je prokletí proměnilo v běsy, kteří mají za úkol najít v normálním světě přeživší kiruny a dovést je k soudcům pro zasloužený trest. Mají podobu tradičních postav z quiritského podsvětí.

Pokud postavy vyřešili úkol s kiruny, musejí se přestrojit za tyto běsy, aby ošálili Kerbera. K dispozici je vždy **N-1 běs**. Jedna postava tedy nikdy neodejde. Možnosti jak oblbout Kerbera jsou dvě:

Kerberos miluje hudbu a zpěv. Lze to zjistit, když s ním postavy chvíli mluví, on často naslouchá, jestli nezaslechne něco z Elisejských polí. Pokud někdo z družiny začne zpívat či jinak performovat hudbu, získá tím pozornost dvou ze tří hlav. Třetí hlava však vždy hlídá bránu. Avšak převlečené postavy už nedokáže dobře rozeznat, i třetí hlavu zpěv rozptyluje.

Druhá možnost je dostat Kerbera pod vliv Mlhy. Jednou začas si jedna ze tří hlav zhluboka odfrkne, vdechne Mlhu a usne, toho si postavy opět všimnou při rozhovodu s ním. Mlhu pak lze nachytat v Tartaru kousek od převozníka Chárona. Zde je koncentrace největší, lze ji tak nabrat do jakékoliv nádoby, kterou postavy mají na vodu či lektvar. Zde se však ověřuje působení Mlhy každé kolo a nabírání trvá 2 kola na jednu hlavu. Uspat se musí dvě hlavy, třetí hlava zůstane vždy bdělá, ale sama opět maskování postav za běsy nerozpozná.

Tady navíc jasně vyplývá, že od brodu nikdy neodejde celá družinka. K dispozici totiž bude vždy n-1 běs, za kterého se můžou maskovat (výběr běsů je náhodný, není důležitý, který bude chybět)

---



Jde o to, že jedna postava prostě musí oblbovat Kerbera, aby se nesoustředil na to kdo jde ven. Jinak ty převleky prostě nejsou tak dokonalé a Kerberos to okamžitě prokoukne pokud nebude mít jiný důvod aby se na to nesoustředil. Pokud budou postavy zkoušet projít nějak po menších skupinkách a rozptylovat Kerbera jiným způsobem, tak se jim projít porstě nepodaří. Budou zmláceny a zhozeny do Údolí stínů před soud (včetně hodu na působení Mlhy)

Je důležité, že tady nastává první bod finále, kdy se družina musí rozhodnout, který z nich se prostě domů nevrátí. A je to tvrdá RP volba, kterou by postavy měly zvládnout dobře zahrát.

Zde je právě nejdůležitější a nejlepší příležitost, aby se už vytáhli všechny tajné informace, které na sebe postavy vědí (pokud se tak již nestalo, musí to PJ pomocí Ivana a Morrigain připomenout). Zde by se měli hráči jako postavy opravdu tvrdě dohádat, kdo tedy přežije a proč.

Jakmile se tedy vyřeší kdo zůstává, převlečené postavy míří k bráně, poslední člen buď zpívá nebo vypouští Mlhu na Kerbera.

#### **Zpěv:**

*“Kerberos nejdříve nereaguje, zřejmě nezaregistroval rozdílný druh hudby. Ale pak jedna a po chvíli i druhá hlava se natočí k hudebníkovi a pak se začnou kývat do rytmu. Třetí hlava dále sleduje bránu, ale vidíte jak natáčí uši, aby zaslechla každou notu. Když se přiblížíte k bráně, tak si vás prohlédne, ale pak ji zaujme nový hudební motiv a odmávne vás rukou.”*

#### **Mlha:**

*“Postupujete k bráně a vidíte jak Kerberos natáčí všechny hlavy a tři páry očí vás ostražitě pozorují. Je vám jasné, že ten mizerný převlek mu nemůže ujít. Najednou se mu pod kolem nohou začne omotávat hustá mlha a stoupá mu kolem těla směrem k hlavám. Kerberos se nadechuje, aby na vás zařval, ale než stačí říct slovo, jedna hlava mu klesá na mohutnou plec. Za chvíli se i druhá hlava položí na obrněné rameno. Třetí se omámeně rozhlíží, pak na vás kývne, jakože máte jít.”*

Pokud by se pak poslední člen zajímal co se stane, jestli nemůže taky proklouznout, tak je mu nutné popsat následující:

*“Ostatní sotva zmizeli za kouřovou clonou a ty zrovna začínáš přemýšlet, jestli bys to taky neměl/a zkusit, když z jedné z chýší vyleze pravý běs a zamíří k bráně.*

*V tu chvíli se Kerberos probere, chvíli se kouká na něj a pak zase na tebe. Náhle zaře všemi třemi hlavami tak hlasitě (ideálně oba PJové spolu=) až zažene běsa zpět do chýše.*

*Ty to ale nestihneš skoro zahlédnout, protože v ten moment tě popadnou dvě obrovské tlapy, šest řad zubů se ti zaryje do těla a ty cítíš jak jsi v této poloze vláčen za úderu dvou obrovských chodidel. Po chvíli rychlého běhu slyšíš pomalý hukot tekoucí vody. Mlha kolem tebe houstne a tobě je jasné co se za chvíli stane. Cítíš jak zapomínáš na vše co bylo, je a bude (**připomenout historii postavy**) a pak pomalu odplouváš do tmy.”*

## Konec Kletby brodu

Poté co postavy kletbu přeruší a utečou přes bránu, celá oblast jakoby imploduje tak, že mlha se vsákne směrem k truhlici a zmizí. Na celém území je možné najít kirunská těla.

Jediní kiruni, kteří jsou v pořádku jsou ti z Elisejských polí, ale jsou vysílení dlouhým hladováním a tak jen polehávají. Z Asfodelských polí jsou všichni v hlubokém bezvědomí, nikdo je nedokáže probít. Ti z Tartaru jsou všichni těžce zraněni, pokud jim nikdo nepomůže, do 10 minut (1 směna) umírají.

U brodu je pak hromada mrtvých těl, kiruni se zde dobrovolně pod silou kletby sami utopili.

Zde mezi kiruny také leží postava, která se obětovala za ostatní (hráč se nemusí bát, dostane možnost se vrátit jako duch později).

Jakmile kiruni uvidí slověny, začnou jim nadávat a vyhrožovat, protože jsou přesvědčeni, že šlo o obranné kouzlo, které zajišťovalo slovenskou hranici. Nemá cenu se s nimi hádat. Prostě jde o to, aby družina pochopila, že je třeba se nyní vydat urychleně přes brod a domů, protože je nyní jasné, že kiruni se budou chtít slověnům pomstít. Je tedy třeba asi varovat Ljubu.

## Přechod řeky

**Herní doba: 30 minut**

Zde se fantasii meze nekladou, je to prakticky jedno jak to udělají, ale jednoduché to není. Donava je zde široká 100 metrů a navíc rozvodněná, hluboká, ledová a plují po ní mohutné kry. Ideální je kombinace magického řešení a nějaký silový výkon.

**Avšak opět není moc času nazbyt, k řece každou chvíli dorazí pronásledovatelská skupina.**

Jakmile družina řeku překoná, zaslechnou za sebou našťvané výkřiky kirunů, je vidět některé z těch zesláblých podpíraných jinými, plně vyzbrojenými, jak ukazují na družinku a hrozí pěstí.

## Setkání s Morigain

**Herní doba: 30 minut**

Asi půl dne cesty od brodu postavy zaslechnou jasné volání o pomoc ve slověštině. Není poznat kdo to je, ale volání je velmi naléhavé. Postavy to musejí prozkoumat, klidně je možné je povzbudit vzkazem nebo dokonce tu nejméně rozhodnou postavu přesvědčit, že se jedná o jejího cílového člověka (Lísku, Bobuli, Melavu, Pravoslav/Slivěnu).

Družinu volání dovede ke skalnímu převisu, kolem kterého jsou pravidelně rozestavěny další kameny a v jehož stínu se černá ústí veliké jeskyně. Většina si může vzpomenout, že toto místo míjeli při cestě do kirunského otroctví.

Jedná se o staré obětiště, kde před 60 lety došlo k velkému magickému rituálu, při kterém bylo obětováno 7 slověnů (za každý kmen jeden). Rituál se však nepovedl a tak zde nezemřelo jen 7

---

slověňů, ale skoro všichni žreci, kteří rituál vykonávali. Včetně dědka Ivana, který zde od té doby ležel, duše vázána na zbytek jeho hole (jeho vlastní záchranné kouzlo). A zde ho také našla vědomkyně Bára po cestě do otroctví, když si odskočila do křoví. Neměla ho sebou při zajetí, kiruni všechno zabavili a co vypadalo jako magická věc zahodili či zničili. Sama Bára to považovala za zázrak, když dědka Ivana našla. Po cestě ho pečlivě schovávala.

Volání teď jasně vychází z jeskynního otvoru. Kvůli slunci není volající vidět. Po příchodu postav do rozpadlé jeskynní svatyně se spustí kouzlo a tím zavalí vchod. Opět pokud by některé postavy váhali, je povinností PJe je do jeskyně vlákat. Nebo stačí alespoň pod převis a jakmile se spustí kouzlo, tak postavy budou mít jedinou šanci na přežití, že uskočí směrem do jeskyně.

Avšak v posledním záblesku světla sjede do svatyně kulový blesk a zasáhne Hrozku, přesněji sošku dědka Ivana. Ten si vyprosíl u Svaroga chvíli času na zemi, aby pomohl svým svěřencům. Zhmotní se po usazení prachu a chaosu mezi postavami. V tu chvíli se ale zjeví i Morigain a jako lesní matka se přihlásí ke Slávovi.

Začíná velká debata a ani nit by neměla zůstat suchá, jak na PJích a jejich postavách, tak na postavách hráčů a především na nich. Hlavní jsou všechny ty tajnosti, které postavy vědí samostatně na ty ostatní postavy a které se zatím vůbec neřešili (pokud ano, vybrat jen ty které se neřešily).

PJové, každý přesně za jednu z obou postav, musejí střídavě vytahovat vše co vědí o postavách i o sobě. Avšak nikoliv formou hádky mezi sebou, ale tak, aby se museli bavit hlavně hráči mezi sebou. Je třeba to vést jako diskusi o tom co teď budou dělat.

Morigain nabízí, že postavy provede tímto skalním labyrintem pokud jí slíbí věrnost a přidají se k ní. Ivan zase bude tvrdit, že když se sem přemísťoval zhlédl, že zával není velký, dá se tvrdou prací dostat zpět ven. No a dál je to na hráčích, jak si toto divadélko užijí (forma by měla být trochu svižnější scéna z filmu Osm hrozných od Tarrantina).

Ivan i Morigain ví všechny tajné informace o postavách a měly by je znovu vytáhnout a tím dostat do dialogu všechny postavy. Je potřeba, aby se tan rozhodovalo kdo se na kterou stranu přidá a proč.

Ideální je zpochybnit vše co postavy vědí. Že Bobule nebyla Bobule ale převlečená Morigain, to samé pak o ostatních postavách, pak kdo vlastně Morigain je - upyrka, že dědek Ivan je vlastně srab a vrah vlastního rodu atd. PJ musí mít nastudované dobře jak dobrodružství, tak postavy.

Příklad finálního rozhovoru:

**Morrigan:**

*“Slávo, můj jediný synu, konečně jsi tu...”*

**Ivan:**

*“No to je mi shledání. Takže sem si nás celou tu dobu vedeš Slávo? Přímou do spárů téhle bestie?”*

**Sláva:** - mluví/hraje hráč

**Morrigan:**

*“Neposlouchej ho, ty víš, co jsem pro vás udělala.”*

**Ivan:**

*“Snad co jsem pro ně udělal já a Hrozka. Dítě moje, povež jim, jak jsem vás vedl.”*

**Hrozka:** mluví/hraje hráč

**Morrigan:**

*“To určitě a vědí taky, že kdybych je nevarovala, tak by je roztrhal ten medvěd v té tvé jeskyni?”*

**Ivan:**

*“Za to tvůj návrh jít kolem strže a ztratit tak výhodný náskok, to bylo jako co?”*

**Morrigan:**

*“Slávo, ty víš, že by jste to nezvádli. Vždyť ta Hrozka by vás nikdy nedovedla až sem.”*

**Ivan:**

*“Zato ten tvůj vořech nás teda spasil.”*

## Rozuzlení

**Herní doba: 10 minut**

Morrigan bude chvíli trpět Ivanovu přítomnost a protože má postavy pevně ve své moci, nechá postavy vykvasit. Protože ví na Ivana spoustu špíny bude si myslet, že postavy se přidají na její stranu. Ale když zjistí, že je to nerozhodně, nebo že dokonce jsou spíše na straně Ivana, tak nakonec ztratí trpělivost a spustí kouzlo tma, pak se na všechny vrhne a vysaje je do vegetativního stavu.

Ivan s tím nemůže moc dělat, není zde ve fyzické formě, ale bude pořád podporovat postavy, aby s tím bojovali. Jakmile pak Morrigan začne postavám našeptávat co mají udělat - přidat se k ní, bude dělat pravý opak.

Scéna bude vypadat takto:

Pjové vyzvou všechny hráče, aby zavřeli oči, trochu si je ale předtím rozesadí, aby mohli každému šeptat do uší z obou stran.

Jakmile mají hráči oči zavřené, začnou Pjové pomalu chodit kolem nich a šeptem je přemlouvat ústy Morrigan a dědka Ivana.

Je třeba zopakovat a zdůraznit všechny tajnosti postav, co se stalo během dobrodružství. Nyní dostane prostor i mrtvá postava (PJ ji před touto scénou upozorní, aby se hráč připravil), aby řekla svůj názor na to co by se mělo udělat, jak by se ostatní měly rozhodnout.

Pak jim dá Morrigan naposledy na výběr, aby se sami za sebe rozhodli co udělají. Buď smrt a konec všech nadějí. Nebo se k ní dobrovolně přidají a stanou se jejími novými dětmi, rodinou, kmenem, který je mrtvý a přesto žije.

Pjové pak dají před každou postavu útržek papíru a vyzvou hráče, aby na signál otevřeli oči, vzali tužku a beze slov a bez koukání po ostatních, napsali na ten papír, zda chtějí zemřít nebo žít. A pokud chtějí žít, tak co chtějí, aby se vykonalo.

Dají jim max minutu na rozmyšlenou, odpočítají signál a až to všichni napíšíou (nemělo by to trvat déle než půl minuty, prostě aby se nemohly nějak domlouvat, tak papírky vyberou.

Tímto končí třetí část.