

# O ŽIVOT



OZVOT

## Dobrodružství pro Gamecon 2005

Verze 1.3

### AUTOR:



Matouš Ježek

### SPOLUPRACOVALI:

Josef „Armon“ Straka, Petr „Gandalf“ Holub, Petr „Skála“ Kreidl,  
Vít „Tramis“ Procházka, Lenka „Astra“ Tichánková, Radovan „Wulf“ Vlk

### ILUSTROVALI:

Matouš Ježek, Vít Procházka, Vítězslav Staufčík

### TESTOVALI:

Pánové jeskyně a hráči na Gameconu 2005

# OBSAH

<b>PŘEDMLUVA</b> .....	3	Úsvit .....	13
<b>ÚVOD</b> .....	3	Nákaza.....	13
Pro PJ .....	3	Tři cesty.....	13
Hráčům .....	3	Opět v Řeznu .....	14
Vlastnosti postav .....	4	Osada Havranů .....	15
Vybavení .....	4	Vlčí skála .....	18
Historie .....	4	Osada Vlků.....	18
Prostředí.....	4	Kostnice.....	18
<b>ZROZENÍ A SMRT VLKA – ČÁST I.</b> .....	5	Oběť .....	20
Příběh .....	5	Rituál .....	20
Řezno .....	5	<b>SVĚT ZA ŘEKOU – ČÁST III.</b> .....	<b>21</b>
Oltář .....	7	Příběh .....	21
Pevnost .....	7	Informace .....	21
Příchod do Řezna .....	7	Vlci.....	21
Výslech.....	7	Corona .....	21
Druhý lov.....	8	Procitnutí.....	21
Únava .....	8	Davidovo vykoupení.....	22
Třetí lov .....	9	Strážce smrti.....	22
Lov pokračuje .....	9	Nepřátelé se setkávají.....	23
Bloudění.....	10	Na hranici .....	24
Nalezení Vlka.....	10	Záchrana Corony.....	24
<b>CHCI ŽÍT? – ČÁST II.</b> .....	<b>12</b>	Mezi vlky.....	25
Příběh .....	12	Podraz .....	26
Záměry Havranů.....	12	Vlčí skála .....	26
Cestování .....	12	Poslední klovnutí.....	27
Kresby .....	12	Naplnění legendy .....	27
David.....	12	Závěr .....	27



## PŘEDMLUVA

Držíte v rukou dobrodružství, které bylo vytvořeno pro Mistrovství České republiky v Dračím Doupěti - Gamecon 2005. Tato verze již obsahuje nějaké úpravy a doplnění a proto se může v některých drobnostech lišit oproti té, která se v červenci 2005 opravdu hrála. Dobrodružství je určeno pro družinu o šesti až osmi hráčích, jejichž postavy jsou na šesté úrovni. Je určeno zkušeným hráčům, kteří se nezaleknou komplikovaných rozhovorů, složitých charakterů postav, obtížných logických hádanek a v neposlední řadě i atmosférických scén.

Dobrodružství bylo psáno pro soutěžní hraní, protože na Gameconu jde předně o výběr vítěze. Proto se postavy často dostávají do velmi obtížně řešitelných situací. Dobrodružství je záměrně vystavěno tak, aby bylo náročné. Pokud budete hrát tento příběh doma, můžete zmírnit některé klíčové momenty a hráčům postup zlehka usnadnit, aby si dobrodružství užili celé. Ze všech družin, které na GC byly, se jen jedné podařilo dojít ke zdárnému konci. Z toho soudím, že obtížnost dobrodružství byla nastavena velmi vysoko a mají-li si jej hráči užít opravdu celé, je třeba je někdy popostrčit.

Nezbývá mi než popřát příjemnou zábavu!

## ÚVOD

### PRO PJ

Pánové jeskyně,

v letošním dobrodružství není cílem tlačit hráče k dobrým skutkům a proto by bylo dobré mu vdechnout jistou atmosféru drsného fantasy života. Letos nebudeme příliš hodnotit postavy podle rádobý nezištné dobrotivosti, ale bude nás zajímat, jak se budou potýkat s nástrahami, když budou bojovat samy za sebe. Cizí postavy se s nimi nebudou mazlit a jen na hráčích záleží, jak svým role-playingem dokážou přesvědčit ony lidsky nedůvěřivé, podezřívavé, zbabělé, prohnané, rázné a kdo ví jaké osobnosti. V celém dobrodružství bude nemálo rozhovorů, kterými budou muset postavy úspěšně projít, proto nedejte jim to zadarmo!

V dobrodružství jde také o atmosféru a o to, jak dokážeme zapůsobit na hráče. Některé části hry jsou schválně psány tak, aby dostaly hráče do stresu a nutily je jednat zbrkle a nerozvážně. Ano, podobně jako by jednaly v situaci jejich postavy. Proto se nebojte na ně chvátat, tlačit je a stupňovat napětí. Hráči nesmí dostat vdechnout! Pokuste se popisovat scény sugestivně a podsouvavě, aby se hráči ještě více vžili do situace. Spousta jich na takové hraní není zvyklá, ale aspoň to s nimi zkusme. Třeba konečně uvidí, co je to mít opravdový strach o svou postavu. Mohu-li poradit, u atmosférického hraní je dobré popisovat nepříliš podrobně a spíš jen tak v náznacích s nádechem jisté metaforičnosti. Tím hráči budou mít před sebou trochu „rozmazanou“ představu a zbytek za vás udělá jejich fantazie. Nebojte se gestikulací dávat svým slovům tempo. Přimlouval bych se, abyste se pokusili různé postavy pořádně zahrát. Zahraný vyděšený výraz a zajímkavý hlas toho řekne víc, než kupříkladu studená

slova: „Je hodně vyděšený a zajímkavě povídá: Nechte mě umřít.“ A nakonec, pokud to alespoň trochu půjde, nebojte se hrát celým tělem, má to mnohem větší vliv!

Jinak text psaný kurzívou jsou úryvky ze scén - jak zhruba bych si je představoval. Jsou-li někde tři tečky, nechte v mezere hráče reagovat.

### Myšlenka příběhu

Celým příběhem se proplétá myšlenka o životě, smrti, principech lovců a obecně hlavních zákonech přírody. Pokuste se tuto myšlenku dodržet a snažit se, aby celý příběh měl atmosféru, která tomu odpovídá. K dohrání dobrodružství je potřeba, aby hráči pochopili tuto myšlenku a dokázali s ní pracovat. Nakonec by si pak měli uvědomit, co všechno je stál boj o život jejich postav. O to víc si jich budou nakonec vážit.

### Pružnost

Dobrodružství je psáno záměrně s konkrétní příběhovou linií a s konkrétními situacemi. Kvalitu hráčských družin otestujeme lépe, když je vmanévrujeme do připravených situací a necháme je řešit. Pokud bychom připravili fungující prostředí a nechali postavy dělat úplně, co se jim zlíbí, nemělo by to potřebný výsledek. Postavy i jejich hráči by měli dostat potřebnou volnost, na druhou stranu by si však měli projít připravenými scénami. Nevyhnou se tak řešení složitých situací, podmínky v každé z nich budou mít všechny družiny velmi podobné a navíc budou hráči cítit příběh v celé jeho síle.

### Čtení myšlenek

Bude-li se někdo snažit proniknout do mysli cizích postav, uvidí jen výjevy a střídající se myšlenky – žádná konkrétní slova, ale obrazy. U každé důležité postavy je napsáno, co lze zjistit z její mysli. CP v tomto příběhu toho obecně moc nevědí, ale i tak je potřeba podávat postavám informace s jistou elegancí a nedávat jim je na stříbrném podnose.

### HRÁČŮM

#### Život

*Vážíte si života? Víte, v čem spočívá a kolik různých podob má?*

*A vážíte si smrti? Myslete si, že je smrt zlá nebo životem samotným?*

*Myslete, že stojí za to žít – proto abychom zemřeli? Vždyť stačí jen křůček a všechno je to tam.*

*Život je začátkem, koncem, je tím nejcennějším, co můžeme mít. Ale životu je třeba přinášet oběti.*

*A protože nevíme, jak dlouho budeme žít, prožijeme svůj čas, jak nejlépe dovedeme, vždy budou ti, jež nám jej chtějí vzít!*

*Jste bandou dobrodruhů, která už toho mnoho zažila. Nicméně vaše sláva nepředchází vaše kroky - utichá záhy po vašich „hrdinských“ činech. Je skoro podzim a začíná být chladno, každý má v kapse pár zlatek a hrozíte se nejhoršího – zimy. Nenajdete-li si dobré ubytování, může se zdejší krutá zima stát vašim posledním dobrodružstvím. Ale kdo chce bydlet, mít co jíst a dost dřeva na zátopy, musí mít štedré přátele nebo peníze. Myslete, že na jihu vás čeká štěstí,*

*minimálně tam nebude zima tak krutá. Dnes jste vyšli z vesnice Mlčovice a máte namířeno do Světiny. Na cestě je pusto, stejně jako jinde v tomto kraji. Noc snad přečkáte v půli cesty, prý tu je malá vesnička Řezno...*

## VLASTNOSTI POSTAV

Tabulka přednastavených vlastností, s nimiž se hrálo na Gameconu, je součástí příloh.

## VYBAVENÍ

Na Gameconu hrají 5-8členné družiny s postavami na 6. úrovni s těmito omezeními:

**Alchymista:** má 110% magů z těch, které by dostal při přestupu z 5. na 6. úroveň. Před dobrodružstvím si může vyrobit předměty ze 30% své magenergie; ostatní až při hře.

**Kouzelník:** by si měl vybrat nejméně 6 kouzel z Pravidel pro začátečníky a maximálně 1 z Pravidel pro experty.

- z obvyčejného vybavení může mít postava takřka cokoli, co nemá příliš velkou hodnotu
- každá postava může nést jeden kouzelný předmět s démonem do 5. sféry
- jezdecká zvířata: 1-2 muly, popř. poníci
- na penězích v dobrodružství příliš nezáleží – dejte zhruba 8zl každé postavě
- mapu kraje postavy mít mohou (budou-li se jí dožadovat), ale tak hrubou, že na ní bude akorát les a tečky jako vesnice a města - bude jim tedy úplně k ničemu
- stříbrné zbraně jsou v rozumné míře povoleny

## HISTORIE

Události, které předcházejí tomuto dobrodružství, se nestaly zas až tak dávno (224 let), ale přesto je to už dost dlouho, aby se na minulost zapomnělo.

Kdysi žily v lesích Severního kraje dva malé kmeny lykantropů – kmen Vlka a kmen Havrana. **V celém dobrodružství budou CP mluvit jen o „lidech kmene Vlka“ a „lidech kmene Havrana“.** **Že jsou to vlkodlaci a havranodlaci nikdo už neví! To se v legendách zapovídalo.**

Měly oba svoji kulturu a mezi sebou udržovaly vrtkavý mír. Pak ale přišli lidé. Vtrhli do lesů a po obrovských územích je zabírali. Lykantropí kmeny jim byly na překážku a lidé se nezdráhali je odstranit. Vlci věděli o lidské hrozbě a rozhodli se ji potlačit. Přestože jeden vlk stihl skolit několik mužů, než zemřel, bylo jich příliš málo na to, aby zvítězili. Nakonec byli lidmi nelítostně vyvražděni – boj to byl krutý a vyrovnaný a lidí přežilo jen pár, ale vlkodlak žádný. Když umíral jeden z posledních vůdců vlčí smečky, pronesl silným hlasem slova, která se jen tak nezapomínají: **„Naše smrt není koncem. Vězte, že vlk lehce neumírá. Až vlčí hvězdy zazáří a vlk konečně prozře měsícem, náš rod povstane!“**

V kraji po několika bojích nezbyl jediný vlkodlak. Jejich zuřivost a boječtivost se jim vymstila. Havrani

byli moudřejší. Schovali se v lesích a čekali až lidská katastrofa pomine. A stalo se. Lidé nenašli v této zemi žádné bohatství a tak brzy odtáhli plení jinam. Do lesa se vrátil život a nyní po 224 letech dojde na slova vlčího veterána. A jak bylo předpovězeno, tak se stalo. **Vlčí bojovníci, kteří byli tehdy pobiti stále žijí ve svém lese, nyní však jako duchové.** Nikdo je nevidí, nikdo o nich neví. Ale oni pozorují a vědí.

Nyní přišel čas lunny. Na nebe vysvitlo souhvězdí vlka, na místě vlčího oka zazářil rudý měsíc a Vlci pochopili, že se naplňuje legenda, jež je vytesána na kameni ve vlkodlačí vesnici. Legenda popisuje vznik vlčího rodu, ale také naznačuje postup, jak může být vlčí rod obnoven. Podle legendy obětovali vlčí duchové čtyři své bojovníky, aby se mohl jeden z nich vrátit zpět a obnovit vlkodlačí rod. Tím vyvoleným je vlkodlak Cor, který má za úkol nashromáždit dost teplé krve a čerstvého masa, aby mohl nakrmit své mrtvé druhy, probudit je a obnovit svůj rod. Je s podivem, že rituál „Obětování měsíce“ fungoval, přestože si Vlci vyložili legendu špatně. Nicméně provedli vše v pravý čas a jejich víra byla tak silná, že se rituál zdařil a Cor se může vydat na lov.

Všimněte si, že jde o relativně ušlechtilý cíl, vždyť udržení vlastního druhu je tím nejdůležitějším zákonem přírody! A kdo myslí na rčení „účel svěť prostředky“, nemá pravdu. Prostředky nejsou z objektivního pohledu nečisté i v přírodě predátoři zabíjejí, aby přežili.

Cor si našel jeskyni, o které už předem věděl. Odsud to má jen kousek do vesnice Řezno, kde je pro něj dostatek kořisti. Potřebuje nashromáždit co nejvíce polomrtvých (ale stále živých těl) a je pro něj jednodušší běhat z blízké jeskyně, než aby všechna těla nosil na místa svého posledního odpočinku – vlkodlačí Kostnice. Cor si nad ránem celou kořist naloží na hřbet, odnese ji do Kostnice a konečně nakrmí své druhy.

K jeho neštěstí zde narazí na dobrodruhy, kteří nedají svůj život lacino a možná ani životy druhých. A zde začíná naše dobrodružství.

## PROSTŘEDÍ

Na mapě můžete vidět vesnici Řezno a přes ni vedoucí cestu. Kolem teče řeka Hučava a vše je zahaleno v porostu smíšeného lesa. Na severozápadě se zvedají kopce a skály. Tato oblast je na samém kraji civilizace, a lidé tu žijí jen v malých vesnicích takřka odříznuti od světa. Půda je tu nevalná a lesy husté, takže stejně jako bojovníci přitáhli, zase odtáhli. Panstvo se o půdu tímto směrem moc nezajímá.

Příběh se odehrává na přelomu léta a podzimu, takže začíná být chladno a sychravo.

Když se podíváte na měřítko, jsou vzdálenosti dost malé a je velká pravděpodobnost, že by obyvatelé své okolí dobře znali. Do příběhu se nám ale hodí menší prostranství, proto řekněme, že obyčejní vesničané chodí do lesa jen na jihu a východě. Na severozápad se nevydávají. (Vědma je až příliš často varuje před nebezpečím číhajícím v lese.)

# ZROZENÍ A SMRT VLKA – ČÁST I.

## PŘÍBĚH

Přišel pravý čas – rudý měsíc dnes v noci vysvitne na obloze a duchové vlkodlaků chtějí své příležitosti využít. Nejsilnější z nich Cor byl oživen, aby podle legendy nashromáždil čerstvou kořist, kterou potom použije k probuzení ostatních členů vlčího rodu.

Cor se před soumrakem probudí v Kostnici, najde svou jeskyni (Doupě) a vydá se na lov. Za soumraku narazí na jednu dívku, tu sice nezabije (ucítí z ní pach lykantropního rodu), ale v lovu pokračuje směrem na východ, kde dřevorubci plaví dříví.

Do toho přicházejí postavy. Narazí na dívku přehozenou přes větev stromu a přivedou ji do vesnice (Řezna). Ve vesnici je dívka vyslechnuta vědmou a záhy na to, příběhají dřevorubci, jejichž kamarád se stal Corovou kořistí. Postavy musí začít jednat, zjišťovat, co se zde děje a následně se bránit podezření, že oni nesou vinu za smrt dřevorubce.

Další kořistí je řezníková žena. Řezník ji nezvládne zachránit a v amoku napadne postavy. Ty jej musí nějak zpacifikovat dřív, než Cor přijde zas. Lidé i postavy budou postupně loveni, dokud se nepodaří Cora zabit.

Vyhledáním a zabitím oživlého (nemrtvého) vlkodlaka Cora končí první část.

Postavy si ze začátku vůbec nesmí být jisty, kdo za tím vším stojí. Mohou pátrat po vrahovi (podezřelým může být lovec Okoun, který je teď na lovu mimo vesnici). To, že vraždí Vlk, jim vyvěští až místní vědma.

## Unavování postav

Pro správný průběh příběhu by bylo dobré hráčům stále sdělovat stav jejich postav. Po celém sychravém dnu na cestách budou velmi unaveny a celou první část budou velmi rychle ztrácet své síly. Pokud hrajete na pravidla pro únavu, s příchodem do Řezna mají postavy kolem 14 bodů únavy.

## ŘEZNO

Řezno je malá vesnička, nebo spíš osada uprostřed lesů. Vede přes něj cesta z Mílovic do Světimy – což jsou velké vesnice (každá přes 300 obyvatel). Ať už jedním či druhým směrem trvá cesta minimálně den. V průběhu dobrodružství nemusí postavy opustit okolí Řezna, proto je v přílehlých městečkách nic nečeká.

Ve vesnici je celkem 13 domků. Jsou roubené, vymazané hlínou s chatrnou slaměnou střechou, do které často zatéká. Všichni zde žijí z plodů lesa, produkce domácích zvířat a několik mužů poráží stromy a stahuje je do řeky, kde je nechávají plavit až do Mílovic na pilu. Na nevelkých vysekaných mýtinách se teď mohou pást dvě krávy, husy a několik koz. Starý Jindra si pořad drží pět ovcí, jejichž vlnu posílá do okolních obcí.

Jediný povoz ve vesnici je ve vlastnictví řezníka Sekáče, který zastává funkci jistého „starosty“. Ve své

vesnici by se řezník neuživil a proto jednou za čas sjíždí pracovat do okolních vesnic.

Překvapivě málo je zde dětí. Nejmladší je dřevorubecův syn, který ve svých 12 pomáhá otci tahat klády. Obecně je tu nelehký život a aby měli lidé co do úst, musejí hodně pracovat. Upředené sukno, ostříhanou vlnu, husí peří apod. bere Sekáč s sebou a směňuje toto zboží za potřebné potraviny a nástroje.

Kromě toho mají v Řeznu lovce, který vždy na pár dní vyběhne do lesa a není zvyklý se vracet bez úlovku. Když dorazí do Řezna postavy, bude lovec zrovna na lovu. Bude to taková jemná falešná stopa na zmatení hráčů. Nicméně čím víc se budou postavy o lovce zajímat, tím lépe pro ně v další části hry.

Na jihovýchod od Řezna je rozpadlá dřevěná pevnost ještě z doby, kdy se tu bojovalo. Pro celou hru je úplně nezajímavá, ale lidé v Řeznu tu zříceninu znají a tak o ní možná mohou postavám povědět.

## Řezník Sekáč

Sekáč má ve vesnici hlavní slovo. Je to rázný, zkušený chlap, který si stojí za svým, ale většinou se s ním dá rozumně domluvit. V tomto příběhu sehraje vcelku významnou roli. Jeho účel pro začátek je udržet postavy v jistých mezích. Dovede si totiž zařvat a dát impulzivně najevo svůj nesouhlas s počínáním družiny. A bude to také velmi často činit a postavám mnohdy přijde dost nepříjemný. Sekáč je velmi nedůvěřivý k cizincům a nemá je ve své vesnici vůbec rád.

Je mu 38 a vypadá stále v plné síle. Má velké silné ruce poznamenané různými škrábanci od všemožných řeznických nástrojů. Má krátké hnědé, trochu narezlé vlasy, které mu pomalu ustupují z čela. Nosí plnovous, ale hodně zastřížený. Z oblečení mu stačí kalhoty, košile, kožená zástěra a proti chladu mívá oblečený tmavý kabátec. Je u něj úplně normální, že se mračí, málokdy se usmívá (a v tomto dobrodružství pro to nebude mít nejmenší důvod). Jeho hlas je hlubší, ale ne tak mocný, jak by postavy možná čekaly. Z dobrodruhu nemá přílišný strach (na rozdíl od ostatních obyvatel Řezna) a nebude se bát s nimi mluvit na rovinu. Není příliš chytrý, není divu je to řezník, ale jeho selský rozum je opravdu obdivuhodný. Nenechá se jen tak napálit a často pozná, co v kterém návštěvníkovi vězí.

Jeho dům ohrádka a chlév zaujímají největší plochu ze všech hospodářství. Jeho věrná žena Madla se o všechno svědomitě stará. Mají se rádi, bohužel pro potřeby příběhu jim ten vztah zprzňme...

## Vědma Hedvika

Velmi zajímavou postavou ve vesnici je vědma. Hedvika je tu nejstarší a protože toho dost pamatuje, starají se tu o ni. Konkrétně její dvanáctiletá pravnučka Jitka. Když nešlo o obyčejné záležitosti a bylo třeba zeptat se na něco nadpřirozeného, měla Hedvika vždy odpověď. Vyzná se v pověrách všemožných druhů a původů a podle toho, jak se chová, jim všem asi věří. Přemýšlí dost jinak, než normální lidé, za vším vidí magické síly.

Je už dost stará, hubená, trochu se třese a protože jí chybí většina zubů, šišlá (spíš syčí, neradil bych tuto postavu zesměšňovat – měla by působit velmi vážně). Když promluví, je s podivem, jak vtáhne, mluví

takovým vzletným jazykem a je vidět, že svých vědomostí využívá k získání pozornosti. Při rozhovoru s ní by mělo hráčům lehce mrazit v zádech. Její šaty jsou taky očividně staré. Dříve mohly být pěkné a určité jí slušely, ale dnes jsou trochu stařecky odpudivé. Když zrovna nevěští, má Hedvika problém s chůzí, proto ji Jitka vždy podpírá a vědma samotná se nikdy nikam daleko nevydává.

Hedvika není žádná příjemná kouzelná babička, je to přísná a tajemná vědma, která už od pohledu působí tak, že není radno si s ní zahrávat. Postavám bude užitečná, coby zdroj informací, ale měly by si dávat pozor na způsob, jakým s ní mluví. Nenechá si líbit kdejakou drzost.

Hedvika umí věštit, používá k tomu hrst kamínků kostiček, otrhaný labutí brk a hlavně kouř. Z jejich postavení čte věci minulé, věci přítomné a věci budoucí. Občas jí za to někdo zaplatí, takže hlady nijak netrpí. Dokonce se při své pověřivosti stará o dívku Coronu, protože věří, že je v ní cosi zvláštního. (A vůbec se nemýlí.)

Hedvika zná pověst o tom, že se má Vlk vrátit a také, že předzvěstí toho je souhvězdí na nebi a zářící rudý měsíc. Ví něco málo o kmenech havraních a vlčích lidí. Ví o tom, že vlčí rod vymřel, ale že Havraní možná ještě žijí, nicméně je už strašně dlouho nikdo nespátril. Všechny informace, které má, bude ochotná postavám sdělit. Nebude o tom však mluvit bezdůvodně.

## Havraní dívka Corona

Corona je příslušníkem havranodlačího rodu – rodu Havranů. Nikdo ale neví, co je zač, protože ji čtyřletou našli prokřehlou v lese. Ani ona sama neví, co se jí přihodilo. Některé vzpomínky v ní zůstaly a dost se mísí s odlišným způsobem života mezi lidmi. Někteří považují Coronu za trochu pomatenou, zdá se jim, že někdy žije v jiném světě. Corona je opravdu hodně přemýšlivá, ale je natolik poznamenána podvědomými vzpomínkami na svou minulost, že někdy dělá opravdu šílené věci.

Postavou není příliš vysoká a spíš hubená. Má tmavé oči a opravdu černé vlasy po ramena, očividně si je sama odřezala, protože jsou v zátylku dost oškubané. Nosí volné lněné šaty, ve kterých dělá úplně vše a podle toho také vypadají. Na rukách má malé jizvičky a strupy – nedávno se úmyslně pořezala – viz *Coronin dům*.

Ano, i Corona je po vzoru svých havraních předků havranodlakem. Sama o tom však neví a ani nikdo kolem ní. Divočina si ji ještě nezavolala, v životě neprodělala svou proměnu. V tomto dobrodružství dojde i na ni.

Corona cítí, že se něco blíží, hledá ve svých zastřených vzpomínkách a snaží se vycítit, o co jde. Nedávno ji kroky přivedly ke kamennému oltáři daleko v lese. Našla v něm ukrytou knihu, ve které se mnohé dočetla a leccos si spojila. To už byla její psychika na hraně. Když se setkala s Corem, byl to pro ni takový šok, že se zbláznila dočista.

Po dlouhé době se setkala s někým nelidské krve. Nyní svým šestým smyslem pozná, že se blíží. Poprvé ten pocit nemohla rozpoznat, ale nyní už ví, co znamená. Vycítí, když se Cor blíží a to ji často dohání k šílenství.

V hlavě to má pomotané a proto se postavy čtením myšlenek příliš důležitého nedozví a i výslech pod hypnózou bude jen snůškou metaforických nesmyslů. Něco jako: *Volnost, svoboda, den, strach, slunce, bolest, tma, vítr, dech, oči, krev, radost...*

Corona jediná dokáže číst svou knihu. Nečte ale slova, vnímá vyjádření a jejich smysl. Když čte vidí před sebou různé výjevy. Zjistila, že se něco děje. Motiv souhvězdí vlka a měsíce jí naznačil, že přišel čas šelmy a že i její čas se blíží. Stále je však z toho zmatená a vůbec neví, co se s ní děje.

## Coronina minulost

Před dvaceti lety se havraní žena setkala s člověkem a zamilovali se do sebe (nebo ji znásilnil). Muž ji však záhy opustil a ona se musela vrátit sama do svého kmene, kde nakonec porodila. Po čtyřech letech ale vplul na povrch původ holčičky a protože stařešinové si nebyli jisti jejím původem, ze strachu z porušení míru s lidmi odložili dítě v lese. Příroda rozhodla, že bude žít. Vzali ji za svou ve vesnici, kde Corona nakonec vyrostla.

Corona dospěla. Začala vzpomínat a legendární síla tohoto kraje na ni začala působit. Její národ ji volá zpět!

## Lovec Okoun

Jak už bylo řečeno lovec bude celou první část na lovu. Ale popíšu jej již teď, protože vesničané o něm vědí, a postavy by se náhodou o něm mohly něco dozvědět.

Vesničané vědí, že Okoun toho moc nenamluví a do vesnice nechodí často. Když se mu poštěstí, menší kořist stáhne sám a o větší se podělí se Sekáčem. Jeho největším přítelem je jeho černý lovecký pes Dan, který mu věrně slouží už několik let. Někteří vesničané se Dana bojí, ale to spíš kvůli velikosti, než že by někomu ublížil. S Okounem se dá docela vyjít. Když nesouhlasí, vytočí se a dál se nebaví.

Informace o lovcovi a jeho velkém psu může trochu zamíchat hru, ale vesničané by zase neměli o lovcovi mluvit na potkání. Nechme postavy, ať se ptají samy.

Ani Řeznovští neví všechno. Lovec má úchylku. Občas v lese (berme celý širý místní kraj) uloví malé děvčátko a když si s ním užije, zabije ho. Nedělá to příliš často – naposledy před rokem. Ale někdy to na něj přijde a neovládne se. Že se ale dítě ztratí v lese, to je celkem normální a i když to obyvatele mrzí, nedá se s tím podle nich nic dělat. Takový je život a dětská hloupost. Kromě toho zabil před 8 lety malého Davida – řezníkova syna. Malý David jej přistihl s jednou obětí a k jeho neštěstí si jej lovec všiml. Úderem kamene do hlavy ukončil Davidův život. Nemá proto nikterak zvlášť čisté svědomí, ale naštěstí to o něm nikdo neví a on se snaží svou šílenou stránku potlačit.

Pokud by se někdo pokoušel číst lovcovi v myšlenkách. Uvidí: *Lov, pes Dan, malá holka, spousta krve, táborový oheň, východ slunce...*

Ale tohle se všechno týká až druhé části.



## OLTÁŘ

Corona na svých toulkách lesem našla dávno nepoužívaný havraní oltář. Jen ona a Havrani samotní vědí, kde se oltář nalézá.

Jedná se o otesaný kamenný stůl porostlý mechem a obrostlý křovím. Je už zašlý věkem, ale stále na něm lze vidět ozdobné křivky (ve stylu keltského zdobení) vinoucí se po obvodu horní desky. Do podstavce oltáře je vytesaná schránka, kde byla ukryta kniha, kterou zde Corona našla. Místo dvířek slouží k zavření schránky opracovaný kámen, kterým se schránka uzavře.

Oltář dříve sloužil k mystickým obřadům, ale dnes už se nepoužívá. Není nijak magický, jeho hodnota je spíš kulturní, než opravdová.

## PEVNOST

Postavy se od místních obyvatel mohou dozvědět o nedaleké pevnosti. Jedná se o zbořenou a prohnitou dřevěnou stavbu, ze které už zbyl takřka jen původní val. Není příliš velká, sloužila jako útočiště asi pro 20 mužů.

Pevnost nemá pro dobrodružství pražádný význam. Jediný význam mohou mít pro postavy zbytky stříbrných zbraní, co tu zůstaly ještě z dob válek. Okolní obyvatelé se sem nebojí chodit a všechno viditelné už je dávno rozebráno, proto musí postavy opravdu intenzivně hledat, aby nějakou zbraň našly.

Každopádně postavy, které se vydají prohledávat pevnost ztratí v tomto dobrodružství velmi cenný čas, který už se později nedá dohnat. Čím dřív tedy postavy pochopí, že v pevnosti nic zajímavého není, tím lépe.

## PŘÍCHOD DO ŘEZNA

*Den se pomalu chýlí ke konci, nebude trvat dlouho a setmí se. Víte, že do vesnice to nemůže být daleko, proto se nezastavujete. Zvedá se vítr. Citíte večerní chlad brzkého podzimu. Přes den jasná obloha se zatahuje, to víchř žene těžká oblaka. Po celodenním putování jste už všichni pěkně unavení a těšíte se, až si sednete, lehnete, a budete moci spát...*

*Zdá se, že jste na místě. Vidíte mdlé obrysy chalup. Najednou vám ztuhnou nohy, křev se skoro zastaví a vy zíráte před sebe. Přes větev vedle cesty visí přehozené lidské tělo...*

*Je to dívka, černé vlasy oškubané, šaty roztržené, je bezvládná a její dech skoro neslyšíte...*

*Jakmile ji stáhnete s větve, probere se. Zapiští, trhne sebou a s vystrašeným výrazem se přitiskne ke kmeni stromu.*

Je to Corona. Vlk dnes poprvé zaútočil. Ucítil v ní však nelidskou krev a tak ji nechal žít (dokonce ji pověsil na větev – asi 180 vysoko, aby ji hned tak něco nesežralo). Nyní je vyděšená, protože ji v lese něco chytilo a dřív, než to stačila spatřit, ztratila děsem vědomí. Není nijak zvlášť zraněná, jen několik větších modřin a odřenin. Postav se bude bát, chvílemi strachy mlčet, občas vyjekne a bude tĕkat očima jako zvíře. Kdyby se postavám nějak výjimečně podařilo Coronu uklidnit, možná řekne i pár slov, jinak bude mlčet. Získat Coroninu důvěřivost rozhodně nebude jednoduché! V žádném případě jim neskočí kolem krku.

Nejllepší možnost je odvést ji do vesnice, kde se jí ujme řezníková žena Madla. Hráči budou nejspíš dost paranoidní po předchozím zážitku a proto vůbec cesta do vesnice něco zabere. Corona jim to určitě neulehčí.

*Vedete dívku do vesnice. Vzpouzí se a nechce jít, ale brzo se podvolí – je vyčerpaná. Přicházíte mezi stavení a hned jste středem pozornosti. Obyvatelé se na vás podíveně dívají. Z nejbližšího domu vyjde hnědovlasý muž v zástěře od krve a zatímco si do jejího cípu utírá ruce, jde k vám...*

Normálními postavám by se dívka na větví měla zdát nenormální, proto budou zjišťovat, co se stalo.

Máme tu řezníka Sekáče, který všechno významně pozoruje, a asi by bylo dobré jej hned ze začátku s postavami konfrontovat, aby zjistily, co je zač. Bude se jich ptát odkud jsou, co tu chtějí, jak tu holku našli. Bude je jako cizince podezřívát a rozhovor s ním nebude žádný med.

Protože bude holka pořád mimo, odvedou ji bez dalšího zdráhání k vědmě.

## VÝSLECH

Vědma se přisouará, položí holku na podlahu a ujme se rituálu. Bude se jí nejdřív snažit uklidnit

*„Děvenko, co ono se tam tak mohlo stát? Nech si o tom hezky zdát... a hlasitého sdělení našemu sluchu mile přej,“ říká vědma a maže dříve kolem nosu a spánků nějakou mast. Místnosti začíná prostupovat zvláštní vůně smíšená s kouřem...*

*Dívka začne zhluboka dýchat, z očí jí začnou stékat slzy, dech se pomalu zklidňuje, až nakonec dýchá normálně a s lehkým hledáním slov začíná mluvit:*

*„V lese... v lese jdu... jen tak... zase jen... tam... A, a na nebi kráčí černý pták, asi vrána. V tom se míhne stín. Někde na zemi. Zašustí keř. Se otočím...“ S každým slovem jejího vyprávění se dech zrychluje. „A najednou, najednou, z ničeho nic, letím dolů. Tvrdá zem,“ sbírá dech, vědma se o ní stará, otírá jí pot. „Na zem. Ležím... Tlačí mě to k zemi - chrčí a vrčí a smrdí a dívá se, velké žluté oko... Sliny, horké sliny kapou na mě... Najednou necítím půdu pod nohama, země a nebe se míhají kolem mě...“ Vypadá to, že dívka upadla zpět do bezvědomí. Když se jí vědma dotkne na tváři, tak trochu zpět vzpřímí svou tvář a dodá: „Ach ten krkavec...“ Pak jí musí vědma křísit delší čas.*

Po výslechu se začne stmívat a vítr stále sílí – lomcuje okenicemi a shazuje venku náradí apod. – lépe to dokreslí atmosféru a omezí spoustu nočních akcí, které by chtěly postavy provádět.

## Coronin dům

Bude dobré, když se budou postavy zajímat o to kde bydlí, protože z výslechu jim Corona přijde rozhodně podivná. A po prohledání domu bude ještě záhadnější a podivnější. Popravdě bydlí Corona jen v zahradní šopě, asi 3\*3 m.

*Vcházíte kůží zakrytým vstupem do chatrče. Slyšíte, jak zahrmělo a těžké kapky začaly bušit na děravou střechu. Když se do tmy uvnitř rozlilo světlo pochodně, spatřujete něco těžko pochopitelného. Na zdech jsou rozvěšeny cary pergamenů a přes ně tlustou rudou čarou nakresleny všemožné*

*symboly a nápisy, které nedokážete poznat ani přečíst. Jak tam stojíte, vnímáte vlnkavý plesnivý pach celé chýše...*

Jak již bylo řečeno, Corona našla starou knihu, zaznamenanou svým lidem, o návratu Vlka zpět na svět a obnově vlčího kmene. Přečetla si také něco o havraním kmeni a možná o sobě. Ve svém podivínství knihu roztrhala a důležité strany rozvěsila po pokoji. Pak přes ně vlastní krví malovala své „poznámky“. **Nejvýraznější je nakreslen znak vlka – souhvězdí v konjunkci s měsícem, jehož podobu máte v přílohách. V této chvíli předejte hráčům ilustrační obrázek.**

**Když budou postavy pořádně hledat, najdou do země zatlačený černý kámen protkaný stříbrnými žilkami.** Ten kámen je dost měkký. Corona s ním namalovala ještě něco, ale to teď nejsou postavy schopny rozluštit – ba co víc, nemohou obrazy vůbec vidět.

Ten kámen je něco jako tužka. Corona jej našla spolu s knihou a pak s tím jednou v noci v blouznění namalovala mapu k havraní vesnici. O tom až ve druhé části, nyní postavy nemohou vidět čáry nakreslené kamenem.

Budou-li chtít postavy knihu nějakým kouzlem překládat, nenajdou náhodným čtením nic důležitého. Všechny ty texty se týkají života a mysticismu obou kmenů a jakékoliv zjišťování by bylo na dlouhé studium.

O „pokladu“ v jejím domě nikdo neví. Vědma tam pomalu ani nedojde a ostatní nemají nejmenší důvod za Coronou domů chodit.

Je dost možné, že po tomto nálezů budou postavy Coronu vyslyšet (ať už v prvé, či druhé části). Jediné, co jim může říct, je informace, kde našla onu knihu. Popis oltáře je uveden výše. Je třeba myslet na to, že minimálně Sekáč s vědmou si dají na postavy pozor, takže žádné velké vyhrožování někde stranou.

## DRUHÝ LOV

Jakmile hráči přestanou přemýšlet a skládat si informace, nechme popohnat děj dál.

Dříve než slunce úplně zapadlo, Cor, který se nespokojil s prázdnými rukama, zaútočil podruhé. Zakousl jednoho z dřevorubců (nazvěme ho třeba Josef), kteří pouštěli poslední kládu po vodě. Po výkřiku jejich přítele nyní zůstala jen spousta krve a na zemi kus nohu obalující onuce se dvěma prsty. Neváhali a vzali nohy na ramena. Nyní jsou nadevše rádi, že jsou v „bezpečí“ a do lesa by se nevydali ani za nic. I oni ví, že v lese je ta potvora určitě ve výhodě.

*„Výkřik! Sotva jsem se otočil, mihl se mezi stromy stín a Josefa něco vláčelo do lesa, určitě ho to sežralo! Víc jsme vážně neviděli, běželi jsme, co jsme mohli.“*

Ve volnější chvíli se mohou postavy dozvědět, že Josef nebyl příliš oblíbený, nesplácel své dluhy a když se opil, nebylo s ním dobré pořízení. Tato informace k ničemu nevede, ale může postavám zamotat hlavu.

Ve vesnici to začne vřít. Vědma naznačí, že by za to mohli být viny postavy:

*„S cizinci, nikdy nepřichází nic dobrého,“ řekla vědma s nepřítomným pohledem.*

*Sekáč se na vás podívá: „Co nám chcete? ...“*

*Doteď tu byl klád, co jste přišli – hrome, abyste v tom neměli prsty...“*

*„No a co, že vy jste tady, máte určitě kumpány někde v lese...“*

*„Jooo? Tak která lidská zrudla zabila Josefa?...“*

*„A kdo ví, co jste udělali s tou holkou...“*

*„Běžte odsud, nechceme vás tu,“ řekl razantně Sekáč a ukazuje k lesu...“*

„Rozhovor“ zahrajte a přistřete tak, aby z něj vznikla ostrá hádka. Postavy by si měly co nejdříve uvědomit Sekáčovu výbušnost a zkratkovité jednání v krizových situacích.

Ve chvíli, kdy se hádají a napětí se stupňuje, **spustí se pořádný lijavec.**

Postavy by se měly ještě jednou pokusit situaci ukecat. A měly by, protože po lese běhá něco, co zabilo dřevorubce a přehodilo Coronu přes větev, proto není výhodné se takhle na noc vydat na cestu. Sekáč ještě párkrát odsekne, ale pak do toho vstoupí vědma.

*„Klád Sekáči, podíváme se, jestli mají čisté svědomí,“ prohlásila vědma. Začala vás obcházet a v kouři jakési kůry vám každému vezme ruku dotkne se vaší hrudi...“*

*Potom vezme mast a přetře jí ruce. Zamává kouřící kůrou a podívá se na vás:*

*„Vidím, že přišly zlé časy, vidím jak dlouhá bude dnešní noc. A vy – nově přichozí, vy nejste potřísnění krví tohoto člověka. Nejste pošpinění jeho smrtí, ale jednou i na vás dojde...“*

*Nyní je v lese zlo, cítím, že brzy zemřou další.“*

Postavy o útočnickovi nic moc neví. Určitě je zajímavé, že Corona přežila, ale Josef ne. Navíc na Coronu zaútočil blízko vesnice. Je potřeba zjistit, co se děje. Proto se asi většina družin vydá na místo, kde zmizel Josef. **Na mýtině blízko vody naleznou jen špičku boty a v ní dva utržené prsty. Kolem nic víc, než pár kapek krve na blízkém kmeni a v trávě.**

Mezitím si nese Cor kořist do jeskyně, aby ji těsně před rozedněním odnesl do kostnice v horách, viz druhá část. Cesta tam a zpět mu může trvat nanejvýš hodinu, ale pro potřeby hry je možné ten čas prodloužit (zkrátit) a třetí útok správně načasovat – Cor se stejně potlouká ve tmě někde kolem.

## ÚNAVA

Postavy celý podzimní den putovaly, na večer našly podivnou holku, několikrát se dohadovaly se Sekáčem a vědmou atd. Je toho už dost, aby byly postavy pořádně unavené. Podle pravidel by to bylo s velkou pravděpodobností vyčerpání – tj. -2 na Sil, Obr a Int, těžko se jim běží, nemohou meditovat apod. Tady nezáleží zas tak moc na číslech, ale je potřeba hráče upozorňovat, že hraje velmi unavené postavy. Jde o to, aby šetřili každou trošku energie. V průběhu celé první části bude jejich únava narůstat, dokonce tak, že v pokročilé fázi noci budou na hranici vyčerpání. Kdyby

hráči na únavu svých postav zapomněli, nebojte se jim to připomenout. A měli by podle toho i hrát.

Pokud by se nyní postavy zajímaly o nocleh s tím, že řešení nechají až na ráno, najde se nejspíš nějaký dobrák, který je ubytuje. Nejvhodnější je asi Sekáčova stodola. Majitel ji nepropůjčí příliš ochotně, ale nakonec se dá ukecat, zvláště po napomenutí od vědmy.

### TŘETÍ LOV

Opět, když už hráči začnou vymýšlet nesmysly a začnou tápat, je třeba udržet napětí a přidat na obrátkách. **Bude nanejvýš přínosné, když se vám podaří dostat Coronu do blízkosti postav v době, kdy Cor opět zaútočí.** Postavy by si totiž co nejdříve měly uvědomit, že Corona je cítí.

*Děšt bije do země, vítr žene mezi kapkami otrhané listí i větvičky. Najednou se do ticha ozve nepřítomně Corona: „Je zde!“*

*Než se stačíte nadechnout, ozve se od řezníkovy domu pronikavý, hrůzostrašný a vyděšený vrškot.*

(Když si zavřísknete, budu jen rád)

Tentokrát to odnesla Sekáčova žena. Nedá se moc odhadnout, jak se bude situace odvíjet, ale neměl by být problém ji postavit někam stranou tak, aby Sekáč uslyšel její křik a viděl jen, jak její tělo mizí ve tmě (mezi stromy, za rohem, v závoji deště...). **Tady je třeba přizpůsobit se situaci. Nahrajte to tak, aby se k tomu postavy nachomítly.** Vzhledem k tomu, jak je vesnice malá, neměl by být problém vylákat je třeba jen křikem.

**Sekáč je zdrcen** (zahrajte ho tak), popadne ho amok, vběhne do domu pro obrovský nůž a vrhne se do lesa. Na kraji vesnice se zastaví a okamžitě beznadějně hledí do deště. Ví, že se mu Madla ztratila, vzdal její hledání. **A nyní si svou zlost vylije na družině.** Zaútočí na ně agresivně s nožem, v breku, v afektu. Většina družin se bude automaticky bránit protiútokem. Projeví-li družina jakoukoliv snahu o pacifikaci, Sekáč nezemře. Při prvních ranách pustí Sekáč svůj nůž a půjde pěšmi. To už mu potečou slzy a bude zajíkávkově křičet. Teď je na postavách, jestli ho nějak zpacifikují, nebo jej zabijí.

Do této doby mohou být mezi ním a postavami vztahy různé, čím víc záminek mu zatím dali, tím bude zuřivější. Bude po nich křičet, na pozadí toho křiku je slyšet nepotlačitelný brek.

Když si postavy všechno shrnou (jediné, co mají, je „zázemí“ vesnice, venku běhá příšera a Sekáč po nich vyjel jen ve smutku), výsledek tedy je: Zabití Sekáče jim vůbec nepomůže, naopak ve všech ohledech uškodí! Pokud jej takhle zabijí na ulici, vesničané se s nimi přestanou bavit a budou se je snažit vystnadit z vesnice. Toho by se mohla ujmout nějaká hysterická selka. Každopádně budou vesničané proti nim. Corona ve strachu uteče do lesa a bude velký problém ji získat zpět. To si vyžádá velkou daň na lidských životech. Bude pak velmi těžké v takové situaci udržet vlastní život.

Podaří-li se jim Sekáče nějak zadržet a trochu uklidnit, nebude je chtít zabít, ale bude po nich impulzivně vyžadovat, aby VYPADLI a už se nevraceli

(ano teď hned, do lesa a v noci). Budou to ale plané výhrůžky, protože Sekáč už není ve stavu, kdy by je mohl opravdu donutit odejít.

Po nějaké době ze zpacifikovaného řezníka agrese vyprchá a on se nejspíš půjde domů opít slivovicí.

Je třeba myslet na to, že všude kolem je vesnice a lidé vidí, slyší a ví, co se jak děje. Podle toho se budou samozřejmě chovat.

*Vítr se uklidnil, dešť přestal. Mračky byly rozfoukány a odkryly nebe. Na něm září rudý měsíc v úplňku.*

*„Ach... Vlk se vrátil!“ Zaseptala vědma dívající se na oblohu. Rudý měsíc je děsivý, ale šepot vědmy jej udělal ještě děsivějším.*

Dejte postavám ukázkou souhvězdí na obloze, která je součástí přílohy. Nyní se budou postavy asi nejvíc vypyávat. Přišel tedy čas na legendu. Potom už si musí postavy samy poskládat, co se tu děje a jak je možné s tím bojovat.

Rozhodnou-li se jít postavy na Vlka, poradí jim vědma:

**„Vlk je lovec. Dokud budete kořistí, nemáte šanci. Budete-li jako on – lovci, snad jej ulovíte jako králíka!“**

To má postavám napovědět, že v lese jsou v nevýhodě, ale najdou-li jeho noru, mohou jej dostat. Podobnou informaci mohou ještě získat, pokud donutí Coronu, aby jim přeložila nějakou část knihy, kterou má rozvěšenou ve své chýši.

Kdyby se náhodou stalo, že postavy před tím vším vyrazí někam do lesa (hledat oltář, nebo pevnost), nechte odnášet jiné obyvatele vesnice – podle toho, kolik hodin tam budou, tolik obyvatel bude uneseno. Na řezníkovu ženu by mělo dojít až před postavami. Každopádně to bude pro hráče nevýhoda, protože počet úmrtí je hodnotící kritérium.

Budou-li se postavy ptát, může jim vědma vypovědět, co všechno o legendě příchodu vlka ví.

### LOV POKRAČUJE

Smrtí Madly to nekončí. Vlk se bude zhruba každou necelou hodinu vracet a vždy si jednoho odnese. Pokud nebudou postavy nic dělat, dojde i na ně (tak 1:1, že si vybere postavu a ne vesničana). **Pořád by ale postavy neměly útočnicka vůbec spatřit.** Maximálně stín, siluetu apod. Neměl by to být problém, protože je tma, vlhko, Vlk umí ložit po střeších a dobře se plížit. V krajní situaci – nebude-li k postavám jinačí přístup – sešle Cor temnotu.

Vždy, když přijde, Corona vykřikne. Cítí jej. Co nejdříve by mělo postavám dojít, že Corona jej cítí a bude se dát použít k nalezení Vlka. Jedinou možností, jak přežít, je vydat se jej najít a zabít v jeho doupěti (jako králíka v noře). Corona je tam zavede, cítí přítomnost Vlka, ví, kterým směrem se dát.

Pokud se postavy rozhodnou vyčkávat a barikádovat se v nějaké budově, bude je Cor postupně odnášet. Zabarikádovat se v obyčejných domech je takřka nemožné, protože mají většinou vchody bez dveří a okna bez okenic. V úvahu připadají akorát

Sekáčův, vědmin dům a stodola. Do všech objektů se Cor dokáže dostat střechou a nečiní mu problém proběhnout tenkou stěnou stodoly. Aby nebyl vidět, sešle vždycky temnotu.

Cor bude lovit až skoro do rána, pak si celou kořist odtáhne do Kostnice. Záleží na postavách, jak rychle budou jednat a kolik lidí této noci přijde o život. Čím déle tedy budou čekat, až se rozední, tím méně šanci budou mít.

## BLLOUDĚNÍ

Postavy se tedy vydají najít Cora v jeho doupěti.

*„Mímm, vím kudy chodí, cítím ho.“ Corona se třese a každé slovo polyká. „Ne.. nechci jej už znovu potkat, je v mé hlavě, mmmm, ví o mě...“*

Dá práci Coronu přesvědčit. Ale nakonec nepříliš přesvědčeně kývne a bude pokračovat.

*Těžce polkne a zatřese se jí spodní ret. „... Tudy...“*

Když se postavy vydají do lesa, budou nejdřív dost bloudit.

*Prodíráte se hustými větvemi, jdete pomalu, Corona se každou chvíli zastaví a těká očima po lese. Přerývaně dýchá. (Zahrajte to, ať musí hráči reagovat) „Já nevím...“ rozpláče se.*

Tohle nejspíš postavy vyděsí.

*Iste unavení, sotva dýcháte a oči vám mrkají až příliš často. Houpete se v monotónních krocích. Ve chvíli, kdy Corona vyjekne, vidíte, jak nějaký stín srazil **válečníka**. Vše se děje krok od vás a přesto nedokážete dost rychle reagovat, když ohromné bojovníkovo tělo bezvládně mizí mezi stromy. „Nee, je všude! Je tu! Je tu! Néé!“ křičí Corona a drží se za spánky. Po tvářích jí kanou slzy a poslepu klopýtá mezi stromy.*

K hráči **válečníka**: *Tvé vyděšené oči sledují, jak pod nimi ubíhá zem, necítíš vlastní tělo, jakoby nebylo. A co je nejhorší, nedokážeš ani křičet...*

Nechte hráče reagovat a rychle něco zkoušet. Hra by se však měla zrychlit. Přestože necháme hráče zasáhnout (měli by mít možnost s tím něco udělat), ale musí to být AKCE. Vše rychle, na jeden nádech.

Aby to bylo fér, řekněme, že vlk přerazí páteř válečníkovi (nebude-li, tak jiná fyzicky založená postava) v případě, že válečník nepřehodí past na obratnost + sil o nebezpečnosti 12.

Hráči budou nejen vystrašení, ale také jim bude jasné, že jejich přítel žije (samozřejmě jen herně, postavy to vědět nebudou). Což otestuje jejich týmový duch a dá jim naději na záchranu přítele. Ten je bude čekat pěkně na hromádce, společně s Madlou a Josefem.

Tak a teď jak to je doopravdy. Vlk má v lese hodně navrch a není pro něj problém se připlížit dost blízko. Les je hustý, křovinatý, navíc je to VLK, pravý lovec. Svě oběti nezabíjí – potřebuje teplou krev. Vždy je nějak vyřadí z činnosti – zláme končetiny, omráčí

pořádnou ranou do zátylku, přerazí páteř. A to poslední se stane našemu válečníkovi. Vlk si jej chytí prackou a druhou mu vrazí plnou silou do zad. Má dost velkou sílu na to, aby prohl i plechové brnění. Tím válečníka úplně odzbrojí. A proč zrovna válečník (chodec, či jiný silný článek družiny)? Protože postavy vyděsí, že šel k zemi tak snadno a navíc zůstanou v družině jiná povolání, která se musí takticky využít jinak než jen k přímému boji.

**Tady se ukáže, jak byly postavy připraveny a jak se dokážou ubránit.** Pokud se Vlkovi nepodaří úspěšný útok, zmizí v lese (je na to dost rychlý a umí se dobře skrývat). Jako každý lovec neriskuje zranění příliš silnou kořistí. Ale za čas, až bude dobrá chvíle, to zkusí znovu.

*Běžíte lesem a jen slyšíte, jak si Corona něco mumlá: „Mami, vidím tě. Věřím... ano, až přijde čas... ano, nebe.“*

Takhle nějak bude pokračovat a když se jí postavy na cokoli zeptají, bude vypadat, jako vytržená z transu a nebude vědět o čem mluvila.

## NALEZENÍ VLKA

Teď postavy mohou:

- pronásledovat vlka poslepu
- počkat až se Corona trochu uklidní, aby je dál vedla
- vrátit se do vesnice
- dělat nějaké nesmysly

Slepé pronásledování nikam nevede, Cor se ztratil bez sledovatelných stop (jen tu a tam nějaká, ale držet se jich nedá). Potáhnou-li vyřízenou Coronu s sebou, dá se dívka po chvíli celkem dohromady a brzy jim oznámí, že jdou špatně a ukáže jim správný směr.

Nyní musí postavy přesvědčit Coronu, aby stopovala Cora až k jeho doupěti. Corona se k němu nechce přiblížit, ale v koutku duše se v ní něco zažehlo. Proto se bude bránit opětovnému setkání a postavy budou nuceny využít možná trošku násilí a silných slov, aby ji přesvědčily. Na lichotky a utěšování Corona nereaguje.

A tak zneužijí Coroniny nově nabyté schopnosti, aby je dovedla až k doupěti.

## Doupě

*Všudypřítomný vítr najednou utichl. Slyšíte jen své kroky a neúprosné kapky padající z mokrych listů, jak vám odpočítávají každý další okamžik. Před vámi se tyčí skála a v ní úzká špičatá průrvka...*

*Svírá vás nervozita a kapky stále počítají okamžiky. Vstupujete dovnitř.*

Chodba v jeskyni se chvílemi zužuje a zase rozšiřuje, jak můžete vidět na mapě. Vlk je schován ve stropní průrvě. Všude kolem jsou výčnělky, takže je dokonale ukryt před všemi možnými viděními (hobití čich, ultrasluch, infravidění).

*Plamen pochodně kmitá po zdech, vrhá strašidelné stíny a vy jen čekáte, kdy uvidíte za skálou stojící siluetu. Chodba se zužuje, aby se mohla rozšířit, buší vám srdce a skoro nedýcháte.*

*Tu na zem spadne kamínek a připoutá vaše oči.*

K jednomu hráči: *Instinktivně zvedneš hlavu. Vraaagh (zařvete si a křídne po hráči skřete)*

*Pádem tě srazila k zemi obrovská stvůra. Ukáply na tebe sliny, pařát se zaryl do masa. Ucítil's strašnou bolest. Svět se s tebou zatočil, když tě stvůra strhla v kotoulu stranou.*

K ostatním: *Kus před vámi se ze země vztyčil mohutný černý vlk stojící na dvou nohách, z chlupů kape odporný sliz a jeho řev se vám zařezává morku kostí. Drží vašeho přítele jednou tlapou za krk vysoko nad zemí...*

*„Aagr, chcete se postavit vlku na lovu? Jste slabí a slabí umírají. Dejte svá křehká těla, dejte je v plen vlčího rodu. Vlč se vrátil a s ním pokvetou tyto lesy. Sami jste se zvolali křovistí, není cesty zpět... wrooaagh“*

*Vlč hodil chlápem o stěnu (ten ztratil vědomí) a nadpřirozenou rychlostí se řítí na vás.*

Dojde tedy na boj. Chodba je zde dost široká, aby se tu dalo plnohodnotně bojovat. Vevnitř je ale tma a jediným světlem jsou pochodně a lucerny postav. Takže boj v šeru míhajících se stínů nebude žádná sranda. Cor v boji plně využívá terénu – skáče po stěnách, přebíhá jeskyní ze strany na stranu. Pokud hráči dobře zareagují nějakou speciální formou boje, budiž jim k dobru.

Budou-li postavy chtít diskutovat, nechte je prohodit pár zbabělých vět, ale příliš to neprotahujte. Nezapomeňte na zmínku o tom, jak všude kolem stříká sliz, krev a sliny. Měli by být potřísněni pokud možno všichni, je to klíčový moment celého dobrodružství.

Vlkodlak má navíc sebou velkého psa, kterého přebral lovcí na svou stranu (ano, je to chudák zaběhnutý Dan). Tento tmavý vlkodav se začátkem boje vběhne do jeskyně a zabráni každému, kdo by chtěl úzkou chodbou vyběhnout ven. V tu samou chvíli se hraničářští psi obrátí proti postavám.

## Vlkodlak - Cor

ÚČ: 14 pařáty a pěsti

10 tlama

OČ: 7

Životy: 90

Zranitelnost: zbraně, bílá střela, hraničářská kouzla (nikoliv blesky)

Zranitelnost: A, B, C, D, E, F, I, N, P

Síla myslí: 25

### Zvláštní schopnosti:

Regenerace: Každé kolo regeneruje 5 životů, které nebyly způsobeny stříbrem

Ovládnutí psů: Všichni psi v dosahu (50m) bojují na jeho straně. Hojně toho využívá k odvádění pozornosti, nechá psy štekat jedním směrem a zaútočí z druhého.

Rezistence: Ochrana proti bleskům a ohni, a psychickým útokům. Oheň na jeho kůži jenom blafne, hořící oheň Corovi nevadí. Blesky po kůži přeběhnou, zamrazí ho, ale nijak zvlášť mu neublíží.

Temnota: Používá ji jen při lovu. Všechna světla (i magická) v okruhu 15m od něj zhasnou a nastane absolutní tma – kromě Cora neprohlédnutelná.

**Cor je sice vlkodlak, ale je také nemrtvý – nedá se vidět infraviděním, v lese infrasluch nefunguje (jeskyně je na něj příliš členitá), hobit (pes) vycítí jeho smrad, ale nedokáže jej lokalizovat. Cor je**

**tedy takřka nespátitelný. Není však klasickým nemrtvým, proto jej nedetekují kouzelné předměty, ani na něj nepůsobí. Stejně tak obvyklé prostředky proti lykantropům nemají žádný účinek. Prakticky je Cor jakousi mýtickou bytostí, na niž neplatí běžné způsoby jejich ovládnutí a ochrany před nimi.**

Je to mohutný nemrtvý vlkodlak! Jmenuje se Cor, ale s tímto jménem se postavy setkají nejdříve ve třetí části (uslyší o něm jen jako o Vlkovi). Dokáže se v omezené míře proměňovat, ale během hry by k tomu nemělo dojít. Vždy při setkání bude vypadat, jako velký černý chlupatý napůl vlk, napůl člověk – stojící na zadních nohách, dosahující výšky 3,3 metru.

Je to příslušník kmene Vlka, vlkodlak s obrovským odhodláním, s nezměrnou sebejistotou a s neutichající touhou po krvi. Není ale šílený, je chytrý. Mluví sice dost zaslepeně, ale věří tomu, co říká. Pohrdá lidmi, je to jen potrava, která se kdysi přemnožila. Nikdy neuzná porážku. Ví, že udělá cokoliv, aby se Vlci vrátili opět do tohoto kraje, vlčí rod musí být obnoven za každou cenu. To je volání přírody, to je instinktivní cíl, kterého se nehodlá vzdát. Je to Vlč, je lovcem, který se své oběti nevzdává.

Vlkovo tělo má sice základ na dvou stojících mohutného vlkodlaka (napůl člověk napůl vlk), ale jeho oči jsou kalné, huba plná napěčených slin a kůže pod srstí, jakoby se rozkládala v černou olejovitou hmotu. Každá kapka této hmoty, stříkanec krve, nebo sliny jsou nakažené. Při boji a i když postavy Vlka vítězoslavně zabijí, vytryskne z něj spousta jedovaté krve a potřísní je. Všechny tekutiny po několika minutách pálí na kůži, zažírají se do ní a dělají v ní černé fleky, bolí to a pálí. Čím více jsou postavy zmazané, tím rychleji ztratí vědomí a přestávají dýchat. Nakonec tak zhasnou všichni. **Snažte se nějakým způsobem dostat na každého alespoň kapku, aby se nemoc dotkla všech. Pokud se tak nestane, nechte postavy jednat. Budou určité obvazovat raněné, prohledávat mrtvolu atd. Hlavně nedejte příliš najevo, že se těch tekutin nesmí dotknout. V nejhorším případě zbylé postavy padnou vyčerpáním a nemoc se na ně přenesou formou prokletí – bez zjevných fyzických následků.**

## Okounův pes Dan

ÚČ: 6 tlama

OČ: 6

Životy: 25

*Dýchá se vám stále huř, zčernalé rány pálí jako oheň a zdá se vám, jak se pomalu rozlézají po kůži. Ztrácíte veškerou sílu, v bolesti křesáte na zem, dech ustává, oči se zavírají...*

## CHCI ŽÍT? – ČÁST II.

### PŘÍBĚH

Cor byl poražen a zahnán zpět do světa duchů. Jeho tělo se pomalu šine do Kostnice, odkud vzešlo a postavy se nad ránem probouzejí. Na těle mají rány od Corových tělesných tekutin a jsou nakaženy prapodivnou nemocí. Je třeba najít lék!

Vědma je ve vesnici odkáže na havraní rod, že on by mohl pomoci s vlčí kletbou. U Corony doma najdou postavy skládačku, jejímž vyluštěním dají dohromady mapu do havraní osady. Tam duchové rozhodnou o jejich osudu. Postavy budou muset projít jakýmsi virtuálním lovem, který rozhodne, zda jsou „hodní“ havraní pomoci. Projdou-li, získají recept na svůj lék: tesák bájněho vlka + havraní pohár + srdce člověka, jehož ruce se koupou v krvi.

Havraní pohár dostanou postavy od havranů, pro tesák budou muset jít do Kostnice (vlkodlačího pohřebiště). Zde svedou boj s nemrtvými kůžemi vlkodlaků, které jsou zde zaklety kvůli rituálu Obětování měsíci. Následně porazí kostěného vlka a tesák mu seberou.

Nakonec musí získat srdce člověka, to bude složitější, o tom ale až dál.

Když budou mít všechny ingredience, lékem vyléčí svá těla a mohou postoupit do třetí části.

### ZÁMĚRY HAVRANŮ

Kdysi žili Havrani a Vlci v rovnováze, pak ale přišel člověk a rozbil ji. Vlkům se toto stalo osudným, Havrani taktak přežili. Zpočátku čekali Havrani na vyplnění věštby a návrat starého pořádku. Ale časy se změnilly. Nyní vědí, že bez Vlků se jim žije lépe. Podobně, jako Vlci, mají i Havrani svou věštbu. Mají vidinu, přáli by si povýšit Havrana na novou úroveň vývoje – stvořit dokonalého lykantropa. Pak bude jejich rod silnější a oni už se nikdy nebudou muset skrývat.

Ve druhé části za Havrany přijdou postavy a budou žádat o pomoc. Nejdříve mají Havrani strach, že je v postavách díky nemoci až příliš Vlka a že by tito míšenci mohli narušit jejich poklidný čas. Lidská ctižádost, pýcha a závist spojená s vlčí silou a odhodláním by pro Havrany mohla být zničující. Ale duch havraního proroka brzy zjistí, že postavy pro ně mohou být užitečné. Proto jim pomůže, ale také pomůže svému zájmu a zradí je. Havraní prorok jim nabídne rituál, kterým vyléčí svá těla, ale zároveň smíchají svou krev se vším možným (vlčí tesák, havraní lebka, krev člověka). Pak budou postavy takovou smíšenou esencí, která může dopomoci k povýšení havraního rodu.

Ale něco si Havrani neuvědomí. Corona, dívka s havraní matkou a lidským otcem, je také potřísněna vlčími slinami. Na rozdíl od postav je Corona starého rodu, takže pro ni to neznamená zhoubu, ale posílení. Vlk v ní zanechal něco víc, nyní se začíná cítit i ona vlkem a Vlk – Cor s ní má stále spojení.

### CESTOVÁNÍ

Ve druhé části se bude hodně cestovat. Postavy nepůjdou příliš rychle, protože jsou stále trochu unavené a není jim moc dobře. Budou ale chodit lesem. Podzimním, vlhkým, stinným lesem. Bylo by dobré udržovat náladu první části a občas zmínit něco o počasí, tichu a naopak hluku v lese apod., aby nebyly cesty postav příliš nudné a neodváděly by od atmosféry.

Protože v tomto dobrodružství hraje nemalou roli čas, je třeba vědět alespoň zhruba, jak dlouho trvají cesty mezi různými místy na mapě. Pro jednoduchost řekněme, že cesty mezi Řeznem, Kostnicí a Havraní osadou trvají zhruba hodinu. Poměrně k tomu lze odhadnout, časové náročnosti jiných cest.

### KRESBY

Mají-li postavy v batohu stránky z knihy, popřípadě podivný kámen z Coroniny chýše, mohou si všimnout, že podivně září. Ve chvíli, kdy se podívají do batohu, zjistí, že kámen svítí a na stránkách knihy se rozsvítily podivné kresby.

Kdyby postavy nenapadlo podívat se znovu na knihu a kámen, můžete je přinejhorším popostrčit poznámkou, že mají velký hlad a měly by se podívat do batohu po nějakém jídle.

### DAVID

David je malý asi 6letý kluk, hnědé vlasy, hnědé oči, lehce pihovatý obličej. Není to obyčejný chlapec. **Je to duch.**

Kdysi chytil lovec v lese mladou dívku a když si na ní užíval, uviděl za stromem vyděšeného chlapce – řezníkovu syna Davida. Tehdy chlapec nemohl strachem křičet o pomoc a lovec jej zabil ranou kamenem do hlavy. Potom jeho tělo shodil se skály a přinesl do vesnice s tím, že ho našel. Dívku zamordoval a nechal v lese.

Tehdy nemohl David ani promluvit a od té doby je jako duch němý. **Je zakletý do lesa a proto nemůže jít až k vesnici. Davida vidí jen postavy**, protože jsou poznamenány vlčí kletbou (a jednou nohou tak v hrobě), a on sám se jim chce zjevit, ale normální smrtelníci Davidova ducha nevidí. Postavy jej vnímají všemi smysly, jen na dotek vypadá David, že v noci „prochladl“ (to můžete říct hráčům – není dobré hned prozradit, že je nějaký studený, spoustu družin by postihla paranoia z nemrtvých). **David se chová jako fyzický, jen když chce, prochází hmotou. Nikdy po něm nezůstávají stopy.**

David je sice tělem dítě, ale duchem je už nějaký čas. Leccos toho viděl, leccos si pamatuje a rozumu už má také dost. Není tak naivní, jako jiné děti. Dovede se zamračit i usmát s jistou důstojností – ne dětskou nevinností. Protože je němý, nemluví, ale ani příliš negestikuluje. Měl by postavám přijít klidný a možná i trochu smutný, ale ne moc. Úsměv se mu na tváři zaskvěje jen výjimečně. Když příkyvuje, nebo ukazuje rukou, činí tak pomalu, lehce. Dívá se postavám upřeně do očí a tím jen podporuje svou přesvědčenost. Pořád v sobě má něco z malého kluka, ale není toho mnoho (kupříkladu rád se těší pozornosti a lítosti k němu samému)



Tato postava by měla působit trochu tajemně, ale zase dost důvěryhodně. David bude postavám průvodcem druhou částí a proto by pro hráče měl být pořád zajímavý. Na druhou stranu by neměl být odpovědí na každou otázku hráčů. Navíc bude David takovým tím podivným přítelem, co je následuje a neustále je nutí k přemýšlení – pochybovat, nebo věřit jeho dětské nevinnosti?

Ve vesnici si na Davida pamatují a vědí, co řezníkova syna potkalo, ale nikomu nepříjde důležité to vzpomínat. Postavy by se musely cíleně ptát (**takže informaci o Davidově „pádu se skály“ a o záhadném zmizení dívky příliš nezmiňujte**).

Budou-li se postavy snažit nabourat se Davidovi do mysli a číst tam, uvidí trochu zmatek, takový, jaký v hlavě malé děti mívají. Uvidí: *Stromy, máminu sukni, hvězdy, zlobný obličej řezníka, malou dívku, vlastní ležící tělo v jehličí, černý vlk*

Budou-li chtít čtením v mysli zjistit jeho jméno, vyjeví se jim obraz rozloženého Sekáče, jak zařve: *Davidě!*

## ÚSVIT

*Otevíráte oči, celé tělo vás bolí, vaše rty jsou vlhké, jakoby vám někdo dal pít. Oslepi vás slabé světlo přicházející dírou ve stropě. Konečně jste se dočkali úsvitu. Když se pomalu, opatrně rozhlížíte, je s vámi ještě někdo cizí. Malý chlapec, v ruce hadr, otírá jednomu z vás čelo.*

*Tu v probuzení ucítíte palčivou bolest. Na těle každého z vás jsou mokvajících černé skvrny. Rozlézají se vám po kůži, v místech, kde vás pálila krev vašeho nepřítele...*

David všem postavám pomůže. V jeskyni tryská pramen, kterým David omyje postavám rány. David je duch a má schopnost, o které sám neví – dokáže léčit. Vše, co projde jeho rukama, je na několik hodin posvěceno a je léčivé. Proto i voda z pramene postavám vyléčí zranění (napraví i přeraženou páteř) a odstraní velkou část únavy.

Protože má jen jeden hadr, otre všechny jím. Tím rozšíří nákazu na celou družinu a od té chvíle budou všichni oběti Vlkova hněvu. Sám už není živý a tak se nenakazí. Ostatní Corovy oběti už jsou mrtvé. David se do jeskyně dostal až nad ránem a to už tak tak zachránil uneseného **válečníka**. Josef i Madla zemřeli na vnitřní i vnější krvácení. Madla je Davidova matka. Nad ránem už David Madlinu smrt dávnou oplakal a už se s tím smířil. A **Corona, ta v jeskyni není**. David ji viděl odcházet a tak jim může ukázat alespoň směr, kterým se vydala.

## NÁKAZA

Nákaza se projevuje zčernalými fleky na kůži – v místech kontaktu s tělem Vlka. Skvrny se pomalu rozšiřují po těle – tak o 1 cm do šíře (na všechny strany po kůži) za tři hodiny. Kůže je na nich seschlá a trochu jemnější než zdravá kůže (něco jako jizva). Každý dotek je nepříjemný, v pozdních fázích velmi bolí. Průběžně se oběť cítí oslabená a unavená, bolí ji klouby a kosti. Jak nemoc postupně zachvacuje celé tělo, začíná se oběti těžce dýchat a přijdou různé další potíže doprovázené bolestí hlavy a blouzněním. Na to ale u

úspěšných družin nedojde. Hraničářské léčení nepomáhá, akorát bolí. Lektvary vyvolávají zvracení.

Budou-li hraničáři nebo alchymisté zjišťovat, co je to za nákazu, dojde jim, že jde o nějakou nadpřirozenou až mystickou nemoc. Rozhodně nejde o typické onemocnění.

Pokud se sliny a krev dostaly i na psy a kouzelníkovy přátele, ti nákazu nevydrží a zahynou.

## TŘI CESTY

Když postavy vyjdou před jeskyni, najdou ve zmáčené půdě dvojí stopy. Nejvýraznější je hluboká brázda v bahně občas zastríkaná černým usychajícím slizem, to jak se těžké tělo mrtvého Vlka sunulo zpět do Kostnice. Corova mrtvola se jako slímák plazila zpět do svého hrobu. Podobným směrem se ubírají další stopy. Jsou velmi plytké a těžko rozeznatelné. Jsou to Coroniny stopy. Nyní mají postavy tři možnosti kam jít. Po tom co si „popovídají“ s Davidem se budou muset každopádně někam vydat. A malý chlapec je bude následovat.

Ale ještě někdo jim bude průvodcem. Sotva vyjdou z jeskyně, bude je sledovat krkavec. Nebudou o něm zprvu vědět, ale pak si jej všimnou. Bude létat pořád za nimi, občas se posadí na větev, občas vyletí nad koruny stromů. Tím krkavcem je jeden z havraního lidu a chce zjistit, co se to tu děje, protože minulé události nejspíš brzy začnou hýbat tímto krajem. (Kdyby se postavám podařilo krkavce nějak sestřelit, po dopadu na zem se malý pták promění v umírajícího člověka. Teď je na nich, jak se v situaci zachovají.)

## Ke Kostnici

Brázda po sunoucí se vlčí kůži vede na sever, je dobře zřetelná a není problém ji sledovat. Cesta vede přímo do skal a přivede postavy až ke Kostnici. Zkuste udržet atmosféru nějakým šustěním v lese, pohybem křoví, krákáním krkavce, občasný pohyb stínu apod.

*Hluboká stopa vás vede až pod skalní stěnu. Jestli se máte vydat dál, je třeba šplhat. Zatímco vybíráte cestu, postaví se před vás ten chlapec a neustupně krouží hlavou. Když nereagujete, rozkročí se a rozpráhne ruce. Dívá se vám do očí a pořád v záporu krouží hlavou...*

*Teď už se chlapec opravdu mračí, stojí před skalní stezkou a nehodlá vás pustit dál...*

Není problém chlapce násilím odstavit. Pokud bude některá družinka jednat zvlášť tvrdě a s Davidem hodí, bude se divit, jak chlapec bez jediného škrábnutí proletěl stromem.

Pokud vstoupí do Kostnice přes Davidův odpor, budou se velice divit. Popis Kostnice je až o kus dál. **Uvnitř podzemí jsou duchové zakletí do vlčích kožešin a pro postavy jsou prakticky nesmrtelní. Dokud nebudou mít postavy Havraní kalich, přes tyto nestvůry by se neměly dostat.**

Dobrodruhové nebudou mít očividně šanci a proto se budou muset zbití dát na jinou cestu. Pokud budou bojovat do poslední kapky krve, jednoduše zemřou. Dobrodruhové jsou ale vynalézaví a mohou přijít na způsob průzkumu pomocí kouzel a alchymistických

výrobků. Ta možnost tu je, ale oživlé kožešiny jim budou stále v patách.

## Zpět do Řezna

Jak bude postupně nemoc slít, vydají se postavy do Řezna hledat pomoc. A zatím neznají nikoho jiného rozumnějšího než vědmu. Každopádně vesnice je jediná jistota a tak předpokládám, že se tam dříve nebo později vydají.

### Na cestě

Během cesty do vesnice se ale opět setkají s Coronou.

*Jděte lesem směrem k vesnici, unavenýma očima se díváte pod nohy, abyste zbytečně nekloupytali. Uslýšíte podivný skřek. Zafouká vítr a vy mezi stromy spatříte na zemi klečící postavu. Sotva se k ní přiblížíte, zaječí. Začne se v bolesti svíjet, vidíte jak jí křečovitě tulinou prsty. S každým výdechem se lesem ozývá její křik. . .*

*Sotva uděláte několik kroků blíž, všimnete si křkavce, který vás celou dobu sledoval, jak sletěl až ke Coroně a ve chvíli jeho černé peří zmizelo, zobák se změnil v tvář a tělo se zvedlo ve šlachovitého muže. Podívá se na Coronu, na vás.*

*„Stát!“ řekne s důrazem, na který se neodporuje. V tom se dívka napruží a tělo se jí shrbí v křeči „Nechte ji, má-li přežít, musí sama,“ ubral na tónu muž s černými vlasy a spletenými havraními pery. I kolem pasu a na stehnech má svázaná pera. . .*

*„Patří mezi nás a vy ji necháte jít!“ zamračil se. Corona zaječela, ruce vzpráhla k nebi, její tělo se zavlnilo. S výtryskem krve vyšlehla ze zad černá pera, kosti v rukou praskaly a měnily se v křídla. Šaty se trhaly, Corona křičela. Nakonec se z černého zobáku vydralo zakřákaní.*

*Pomalů se postavila na své spáry, křídly odhodila cáry šatů. Stal se z ní havran.*

*Havraní muž na ni křákuje cizím jazykem. Pak skloní hlavu a promění se v křkavce. Rozepne svá křídla a vzlétne. Corona se odrazí a vznese se též. . .*

**Sledovat havrany je nemožné,** letí příliš rychle, letí mezi stromy, dříve nebo později se ztratí. Lze zjistit maximálně jejich směr (letí do havraní vesnice). Kouzla ve stylu Cizích očí nepomohou, protože křkavci letí chvíli v lese a tím kouzelník ztratí veškerou orientaci. Navíc po přiletu do havraní osady jsou Havraní skryti mýtickou silou toho místa, jako ostatně už přes 200 let.

Pokusí-li se postavy zaútočit šípy nebo blesky, je to jejich problém, protože si tím zavrou jedinou cestu k přežití. Toto setkání je jen takové trochu na oživení příběhu, nemá žádný velký hluboký smysl, ale zbrklé družinky si tu mohou dost znepríjemnit život.

## Za Coronou

Vydají-li se postavy po stopách Corony, půjdou asi 100m podél brázd, která zůstala po Vlkovi. Což může vyvolávat pochybnosti o straně, na které Corona stojí. Pak se ale stopy oddělí a zamíří víc na východ. Jen slabé stopy se v lese po chvíli úplně ztratí. Bez kouzel se najít nedají. Corona si to namířila do havraní vesnice, ale nezná přesnou cestu a tak bloudí po okolí - proto na ni na cestě narazí postavy. Setkání viz předchozí odstavce.

## OPĚT V ŘEZNU

Zranění z boje budou bolet a pálit a dříve nebo později začnou postavy hledat nějakou pomoc. Proto by se mohly zastavit za vědmou, která jim vyjeví, co se jim vlastně stalo.

**Celou cestu, pořád s nimi byl David. Když se budou blížit k Řeznu, zůstane stát a počká na ně. Za žádnou cenu se nenechá dotáhnout do vesnice. V kritické situaci umně zmizí.**

## Příchod

Těsně před příchodem do vesnice potkají postavy lovec (*tou dobou už s nimi David nebude*), jak přes ramena nese **vyvrhnutou srnu**. Lovce je na slovo skoupý. Sice postavám odpoví, ale není opravdu zvyklý příliš mluvit. Budou-li žádat o pomoc, pošle je k vědmě. Bude působit jako prostý zálesák, takový normální trochu samotářský člověk. Navíc je dost našťvaný, protože jeho věrný černý vlkodav Dan se zaběhl v lese a už se k němu nevrátil. Pokud se postavy svěří, že Dana zabily, bude lovec našťvaný nad ztrátou dobrého psa a bude drze chtít náhradu.

Lovce s postavami ten kousek do vesnice půjde.

*Vesnice už není taková, jako byla včera. Je tu ticho, na zemi ještě leží vylomená okenice a větrem shozený plotek. Zpoza řezníkovy domu slyšíte supění, rány a občasně heknutí. . .*

*To Sekáč porazil svou křávu. Krve je všude jak z vola, a on zrovna vytahuje vnitřnosti. Následně velkým nožem odkrýváje kůži, je udýchaný, očividně našťvaný.*

*„Nesu srnu Sekáči,“ řekne lovec. A hodí ji řezníkovi pod nos. Řezník se nasupeně podívá, aniž by promluvil pokračuje v práci. Je vidět, že nedělá čistou práci, maso očividně znehodnocuje. Skrz pach krve je z něj cítit pálenka.*

Sekáč se s postavami moc bavit nebude. Je přio opilý a našťvaný na celý svět. Lovce pokrčí rameny a půjde si po svém. Ve většině případů povedou kroky postav rychle k vědmě, takže se hned přesuneme tam.

Vesnice je taková ponurá, zalitá mlhou. Není tu od pohledu moc příjemně.

## U vědmu

Vědma se první zeptá na Vlka, co se s ním stalo, kde je mu konec. Až potom ji budou zajímat problémy postav.

*„Oh, rány jsou to hluboké, toť cena za pomíjivé vítězství. Nechte vědmu nahlédnout do vašich trápení, jestli padlo na vás zatmění.“ Vědma je všechny nechá kleknout do kruhu, doprostřed připraví doutnající uhlí a stoupne si mezi ně. Při zařikávání bude každému do tváře vhnět dým labutím brkem a bude se snažit věstit z kouřových obrazců.*

*„Vaše bolest je velká, brzy však bude ještě větší. Vlk se vrátí, aby přinesl nový čas, vy jste byli silnější, zabili jej a už nepřijde zas. Však jeho zlobná slína ve vás zůstala, by bolest a smrt křesala. Jeho nenávisť ve vás oheň budí, nepřestane, dokud vás až k smrti nezapudí. Rány na těle jsou hluboké, v duši však bezednější. Sžírají vás – zabíjejí. Co nedokonalý zuby vlčí, to brzy jejich jed ukončí. To vidím já, tak vidím vaše dny. . .“*



„Žádná z mých masí na kletbu nepomůže – musíte najít vlastní lék. Však povídalo se, že kde Vlč brah, tam Havran dával. Tak mohli oba žít vedle sebe, společně. Snad havraní moudrost bude vaším vykoupením... Ale havrana – v tomto kráji – již dlouho nikdo nespatril.“

Po tomto postavy propustí. Moc toho neví, tak toho ani nedokáže postavám mnoho říct. Snad jen, že cestu k tomu kmeni nikdo nezná – navíc projeví pochybnost, že lidé z kmene vůbec ještě existují. Bude překvapená, sdělí jí postavy, co se stalo s Coronou a že Havrani opravdu jsou. Každopádně její nadšení nebude zase tak velké. Vrátili-li se oba kmeny zároveň, není to pro lidi dobré znamení.

Výsledek dostaveníčka u vědmy má být takovýto: „Umíráme. Jestli nenajdeme lék, skončili jsme!“

## Mapa k havraní osadě

Z posledních událostí by měly mít postavy ke Coroně jisté pochybnosti. Pokud tak ještě neudělaly, měly by se vydat do Coroniny chýše a získat kouzelným kamenem pokreslené stránky knihy. Corona na ně v jednom ze svých blouznění nakreslila mapu k havraní vesnici. Sama neví, co ta čmáranice znamená, šlo totiž o vizi, o pocit, nikoliv o přesné uvědomění.

Mapa je zvláštní skládačka, která může hráče pěkně potrápít. Jedná se o 3 oboustranné listy, které je potřeba správně sestavit tak, aby celá mapa pěkně seděla.

Všimněte si tlustých tmavých čar na mapě, jsou vždy jen na jedné straně každého listu. Při správném řešení musí být všechny tyto čáry na svrchní straně. Listy mapy se přes sebe musí překrývat, aby daly dohromady správnou sestavu. Naspodu musí být část mapy, na níž je nakresleno srdce, na ni je třeba položit list s havraním vajíčkem tak, aby roh papíru zapadl do rohu naznačeného silnými čarami. Přes tyto dva listy je třeba položit poslední část mapy tak, aby seděla značka vesnice, Corova doupěte a řeka i cesta vedly správně.

Ve chvíli, kdy hráči složí mapu právě takhle, řekněte jim, že se listy spojily, jakoby to byly magnety. Není problém je od sebe znovu oddělit, ale takto drží pohromadě. Na mapě jsou nyní jen tři značky. Corovo doupě, Řezno a havraní vejce – pro postavy jediná nová lokace.

Až postavy dojdou na místo havraního vejce, stane se podivná věc. Čára přecházející přes levý dolní roh mapy se rudě rozzáří. Nyní je úkolem přijít na to, že je třeba mapu v tomto místě přeložit. Po přeložení opět všechny značky zapadnou a na mapě kraje se objeví nové místo – prasklá skořápka. (Pokud si budeš zkoušet mapu skládat, nezapomeň si udělat kopii, protože hráči by měli dostat mapu nepřekládanou.)

Dojdou-li postavy do těchto míst, rozsvítí se jim čára vedoucí od Řezna do pravého horního rohu mapy. Tento roh papíru je také třeba přehnout a objeví se další místo. Až k němu dojdou, rozsvítí se poslední nevyužitá čára. Po jejím přehnutí se objeví opravdové umístění havraní vesnice.

Pokud budou hráči chytrí, mohou si mapu popřekládat sami, bez toho, aby chodili po jednotlivých lokacích. Na druhou část mají totiž také jen 24 hodin a zde by mohli ztratit cenný čas.

Protože už nejsme na Gameconu, není důležité, aby na řešení mapy přišli hráči opravdu sami. Hádanka je to totiž velmi zapeklitá a je možné, že se na ní zarazí a nehnou s ní dál. Až už nebudou vědět, snažte se jim alespoň trochu poradit: „Zkuste přemýšlet prostorově.“ „Ta mapa má dvě strany“ atd.

Pozn: Oboustranná mapa je v přílohách. Je nutné ji vytisknout na obě strany listu a potom vystříhnout.

## OSADA HAVRANŮ

**Ještě než sem postavy dojdou David jim uteče do lesa (nebo prostě zmizí).**

Osada leží na pahorku, který je celý v mlze, nad ním létá hejno krkavců. Domy jsou zde nízké vystavěné z kamení prokládaného dřevem a zacpaného travnatými drny. Největší budovou je tu jakási svatyně sloužící k rozpravě s duchy (bude popsána dále). Vzhledem k vlhkosti je tu všude tráva – žádné vyšlapané cesty. Nejsou zde ohniště – havrani jedí syrové.

*Les před vámi se rozevírá v téměř holý pahorek. Nad mlhou, která se přes něj přelévá, se vznáší hejno havranů. Slyšíte, jak krákovájí, jak křičí a pískají. Je to zvláštní místo, zvláště proto, že nevidíte, co ta hustá mlha skrývá...*

*Vzduch je vlhký a těžký, nízká tráva vzdychá pod vašimi kroky a havraní hlas je stále nepřijemnější. Když spatříte první dřevěné stavení... „Co tu chcete?!“ řekne hlas za vašimi zády.*

Postavy zastaví jeden z havraních lovců (ne že by o nich nevěděl už dříve, ale nechal je přijít až do vesnice). Během několika okamžiků z mlhy, zpoza tmavých zdí, vystoupí další Havrani.

Havrani postavy zajmou a donutí, aby si odložily (zbraně). Pokud se budou postavy bránit, použijí různé donucovací prostředky (nejdříve slovní – bez servítek, pak i fyzické). Kdo se bude chtít prosekát, má smůlu – bude uklován zobáky a ubodán kopími.

*Svázané vás vedou vesnicí, havrani slétli níž a křičí stále víc a víc. Jdete celou vesnicí až se dostanete k malé enklávě, na níž stojí zvláštní půlkulatá budova. Z prostřed kopule trčí kůl a na něm je naražena již stará mrtvola. Havrani kolem ní létají a ohlodávají její kosti. Stěny jsou potaženy souvislou vrstvou zelené trávy, takže stavení vypadá, jakoby rostlo z pahorku.*

*Zde vás usadí do mokré trávy a několik mužů se postaví vedle vás. Tu přichází ramenatý muž s dlouhými temnými vlasy, v sukňici z havraních per. Na krku a rukou má spoustu kožených a kostěných ozdob. Na rozdíl od ostatních nadržel zbraň. Jeho černé oči se na vás prozíravě podíívají. Pak tázavě pokývne hlavou...*

Nyní by měly postavy vyklopit, proč přišly. Člověk, který se jich bezeslova táže, je místní náčelník. Jen jemu je dovoleno mluvit s duchy. Má velkou moc, protože všechny zásadní věci rozhodují duchové a následně ON. Ani dnes tomu nebude jinak, o budoucnosti postav rozhodnou duchové.

Náčelník si dobrodruhy vyslechne a pak klidným hlasem řekne. „**Vaším soudem budíž dnes duchové, oni rozhodnou.**“

Náčelník po diskuzi s dobrodruhy vejde do oné kopule – Síň duchů. Tam bude s duchem Prorokem mluvit o příchozích lidech. Shodnou se na tom, že pokud to jsou stále slabí lidé, ať zemřou. Pokud je v nich dostatečná vlčí síla, mohou být nebezpeční, ale na druhou stranu se jejich vnitřní síla může hodit.

**Mezitím dostanou postavy najít jakési masové a luštěninové kaše od havraních žen.**

Má-li kouzelník v družině havrana, bude muset chvíli poslouchat, co jsou to ti krkavci kolem za lůzu. Pak ale havran obrátí a protože vrána k vráně sedá, nechá se přesvědčit a svého pána opustí.

Asi po hodině se náčelník vrátí a postavy podstoupí zkoušku, která má o nich rozhodnout. Pokud postavy prokáží dost odvahy a síly a přežijí, budou považovány za vlčí míšence a dostanou návod, jak se toho zbavit. Pokud neuspějí, zemřou. Všimněte si, že obě strany mají celkem protichůdné záměry, ale cíl mají stejný.

*Muž v havraní sukničce vyšel po dlouhém čase ven. Vidíte jak zamžoural na denním světle. Křikl na svého muže a netrvalo dlouho, přichází s ním k vám známá postava – Corona. Její pohled už není tak šilně dětský, tváří se důstojně. Ide až k vám, dívá se na vás.*

**„Rozhodněte sami o svém osudu...“** řekne náčelník a ukáže ke vchodu. Lovci vás postrčili do křoku...

Corona samotná také ještě neví, co se bude dít. Sama je celkem zmatená. S postavami mluvit rozhodně nezačne, pokud se o to budou snažit postavy, přeruší je strážce.

## Setkání s Prorokem

*Vcházíte, zevnitř jde chlad. Křkavci vám nad hlavou křákají, jakoby vám chtěli povědět vše, co už možná neuslyšíte. Tma, nic než tma. Když projdete všichni a za vámi i Corona, dveře se zatáhnou havraními pery. Celé stěny jsou jen z havraních per. Černé a lesklé. Najednou se někde z prázdná nad vámi snese kužel světla...*

Síň je velká asi deset metrů v průměru. Její stěny jsou opravdu pokryty havraním peřím a to je vše, co se v místnosti nalézá. S tím, jak se peří stáhlo, dveře zmizely. Nejsou a nedá se jimi odejít. V této místnosti nefungují žádná kouzla. Není tedy cesty zpět. Nechte hráče dělat si, co chtějí, vše se začne dít, až si stoupnou do toho světla.

Corona s nimi klidně může mluvit. V této síni také nikdy nebyla a proto se tu cítí také nervózní. Její povaha se trochu změnila, už se tolik netřeše a v hlavě se jí to lehce srovnalo. Přesto je to v duchu stará dobrá Corona, jak ji postavy znají.

*Sotva vás světlý kužel obklopil, cítíte jak ze stěn sálá chlad. Přejede vám mráz po zádech a najednou cítíte, jak vaše těla tuhnou. Okamžik a vy se nemůžete ani pohnout. Jen mluvit můžete, ale i dech se vám tají...*

*Ve tmě před vámi se objeví dvě hvězdy a další a další... Nejsou to hvězdy, jsou to oči. Ozve se zakřákání – křkavci. Tisíce hvězd, tisíce očí, jsou všude kolem vás, klapou zobáky. Zatínáte svaly, nelze se hnout. Peří zašustí, cítíte jak pařáty dosedají na vaše tělo. Na ramena, na ruce, na hlavu.*

*To velké žluté havraní oko – dívá se na tebe, nakloněná hlava tě pozoruje. A zobák klapne. – Je to hrůza, když se nemůžeš strachy ani třást.*

*Najednou se tma zavlní a s přívalem chladu z ní vystoupí průsvitně šedivá postava. Hruběný slachovitý muž s havraními pery ve vlasech. Plášť z černého peří a v ruce čačkan s havraní lebkou. Stojí před vámi, pak nakloní hlavu a mlčí.*

*Corona se rozplácě. V zajíkávě hlase slyšíte: „Ano... ano... budu... Mluví k vám!...“*

**Duch - havraní Prorok** nedokáže mluvit s postavami, mluví telepaticky přes Coronu. Ta teď bude všechno tlumočit, opět roztřeseným hlasem. Když už jsme si hráče pěkně naladili, je potřeba udržet atmosféru pořád. Corona bude tlumočit, občas polkne zavzlyká. (Vzlyky nejsou v textu uvedeny, ale měly by tam být.) Tady se můžete PJsky opravdu vytáhnout.

*„Ptá, ptá se, proč jste přišli...“ mluví zajíkávě Corona. Duch se však ani nepohnul. Dívá se upřeně a jeho pohled mrazí v zátylku.*

Prorok ví, proč postavy přišly, náčelník havraní vesnice s ním už mluvil. Přesto si to Prorok nechá všechno vysvětlit znovu. Za celou dobu nepohne ústy, jen se skrz Coronu občas otáže: „Opravdu?“ „Proč jste se neskrýli?“

Měl by trochu provokovat. Budou-li postavy jednat drze nebo nebudou-li odpovídat, na nich sedící krkavci jim bolestivým klovnutím dají najevo Prorokovu nelibost.

*Duch havraního muže se rozešel k vám. Obchází vás. Křkavec si čistí křídlo a duch vás obhlíží ze všech stran. Odejde za vás, vy jej nevidíte.*

*„Pomohu vám, snad.“ špitne Corona. „Musíte však být dost silní, abyste mohli porazit vlka.“ opět přišel před vás a jeho oči se zamračily.*

*„Jen silní přežijí...“ „Nyní jste lovci, máte hlad. Chcete-li přežít, lovejte život, nasyťte se. Pokud ne, hlady zemřete!“* Coronin hlas vystoupal až do křiku.

*Pod sebou vidíte, jak se země zamlžila. Vitr odefnal oblaka kouře a odkryl vám obraz. Na něm slunce zapadá za skálu, na jejíž hraně je přikryčeno 8 černovlasých postav. Sami se hnout nemůžete, přesto cítíte tu svobodu. Svíráte kopy a luk, srdce vám tepe, žaludek se svírá, svaly se napínají. Vaše oči spatří v průsmyku kance...*

## Lov

Teď postavy neovládají svá těla, ale mají moc nad postavami ve výjevu. Každý z hráčů dostane svou postavu na zvláštním papíře (viz příloha) a budou muset prokázat své schopnosti při lovu kance. Postavy rozdělte zhruba následovně:

- Válečníkům – lovec s kyjem
- Hraničářům – lovec s ostěpem
- Alchymistům – lovec s foukačkou a jedovými šípkami
- Zlodějům – lovec s lukem
- Čarodějům – lovec se schopností napodobovat zvířecí zvuky a obracet vítr

Samozřejmě při neklasickém rozdělení družinky je třeba ty postavy nějak rovnoměrně rozdělit. Pro variabilitu je přednější, aby měla družinka co nejvíc různých typů postav. Všimněte si, jak málo mají ti lovci životů a jak mají malá čísla. O to bude na pohled prostý lov na kance zajímavější. Až hráči pochopí, co po nich chceme, pokračujte dál.

*V bříše vám zakručí, kanec je asi 50 metrů od vás. Tu pohlédnete na protější skálu. Vlk – černý a velký. Pomalu vystoupil nahoru, podíval se na kance, pak jakoby z druhého břehu na vás. Rozběhne se!...*

Zkuste zahrát alespoň hlavou pohyb toho vlka, aby měl popis svou energii, je potřeba vypustit přílišný popis a ten by mohl postavám chybět. Proto to zahrajte, aby hráči pochopili situaci.

Lov začíná! V těle černého vlka je Corona, ale to se mohou postavy jen domnívat. Vlk bude také lovit, je chytrý, rychlý a obratný. Udělá z lovu akci. A postavy? Ty nesmí o svou kořist přijít, nebo zemřou.

Postavy ovládají své figurky – lovce pomocí vlastní mysli. Nebudou příliš vnímat Síň duchů, ale pokud se budou chtít soustředit na ni, klidně mohou. Každá postava vnímá všechno, co vnímá její lovec. Kdykoliv se lovec zraní (a bylo by dobré tomu trochu napomoci – skály jsou ostré, kanec i vlk divocí), lační krkavci způsobí podobnou ránu i postavě, která jej ovládá. Kdyby něčí figurka umřela, jeho tělo se zase bude moci hýbat, ale v tu samou chvíli se na něj slétnou krkavci a rozklovou jej. Na Coroně žádní krkavci nesedí, a i kdyby její vlk umřel, jí se nic nestane.

### Prostředí

Lov se bude odehrávat kolem průsmyku, v němž na začátku ryje do země poměrně velký kanec. Nad průsmyk na obě strany vybíhají šikmé skály. Dá se po nich běžet, ale je třeba dávat pozor na zranění. Pád by také nebyl příliš příjemný. Postavy to mají ke kanci blíž (průsmyk se stáčí směrem k nim) a proto poběží-li okamžitě, budou u divočka dřív než vlk. Pokud začne kanec utíkat, průsmyk se za chvíli rozevře do lesa, kde může lov pokračovat. To vše zahaleno v atmosféře zapadajícího slunce.

### Řešení

Záměr je tedy jasný, vlk i lovci jsou konkurence. Obě strany jsou hladové, obě loví kance. Teď je tu situace a družinky ji budou řešit různě, pokusím se alespoň naznačit hlavní možnosti.

1. Postavy poběží hned na kance. V tu chvíli budou mít asi tak 3 kola náskok nad vlkem. Pokud se ale na kance hned vrhnou, ten vypískne a začne utíkat. Vlk zatím neloví lidi, ale kance, proto bude lovec téměř ignorovat a bude se hnát za utíkající kořistí. Běží rychleji a tak postavy předběhne. Využijí-li postavy šípů, foukaček apod. Kanec začne zpomalovat. Pak asi dojde k boji o kořist.
2. Postavy se pokusí vlka zadržet. Mohou jej zkusit odlákat hlasem jiného zvířete. Mohou po něm střílet (ale to až bude blíž, druhá strana

průsmyku je příliš daleko) Pak, když se zbaví vlka, mohou vymyslet vlastní způsob, jak kance dostat. Ale myslete na to, že kanec slyší a cítí. Ve chvíli, kdy začne vlku jít o krk, bude postavy považovat za nepřítele a přehodnotí situaci – nažere se jejich masa.

3. Pokud se postavám podaří ulovit kance dřív než vlk a budou se držet kořisti, on si na ně netroufne a bude jen obcházet kolem. Je na postavách, jestli mu dají nažrat.
4. Další možností je, že se postavy vykašlou na kance a půjdou po vlkovi. Vzhledem k tomu, že je to velký vlk a jed ve foukačkách je pomalý, měl by se vlk dostat až k postavám a také dostat příležitost jim ublížit.

Toto jsou hlavní předpokládatelné způsoby, jistě existují i jiné. Jejich smysluplnost už musíte posoudit vy jako PJ.

Pokud se hráči do lovu opravdu vloží, není účelem je vyzabíjet. Ale k nějakým poraněním by jejich postavy přijít mohly. Kanec se bude samozřejmě taky bránit. Setkání s jeho kly může nepěkně ublížit. Myslete taky na to, že při tomhle lovu nebude čas na žádné taktizování, hráči musí jednat rychle.

### Lov – Kanec

ÚČ: 6 kly

OČ: 8

Životy: 25

### Lov – Vlk

ÚČ: 7 zuby

OČ: 4

Životy: 25

### Symbolika

Kanec má zosobňovat kořist. Maso, kterým je třeba se nasytit. Smrt jednoho zvířete, aby lovec mohl přežít. Kanec znamená hojnost. Vlk je pravý lovec – konkurence, chce se také nasytit. Symbolizuje nelehkost boje o kořist a pokud budou postavy příliš čekat, ukáže jim, co to je správný lov.

### Závěr lovu

Jakmile si lovci nasytí své žaludky (a je úplně jedno, či maso to bude), lov úspěšně skončí. Účelem je zjistit, jak si postavy poradí v jiných rolích v rychle se odvíjející akci a jak se budou umět rozhodovat. Minimálně to první bude důležité pro třetí část.

*Hlíáte syrové maso, horlivě polykáte, cítíte chuť zvířecí krve. Cítíte uvolnění – konečně jste syti. A slunce – to zapadlo. Výchv na podlaze zakryly mračky a nyní nastala úplná tma. Krkavci přešlapují na vašich tělech a jediné, co svítí jsou jejich hladové oči.*

*Najednou se na stropě začnou objevovat hvězdy – ne havraní oči, opravdu hvězdy. Poletují po nebeské klenbě, točí se a tančí. Sbíhají se a rozbíhají. Nakonec se seskupí do známého postavení. Vysvitne rudý měsíc a skrz něj na vás pohlédne vlk. Z vašich černých ran začíná sálat rudé světlo. Vaše svaly povolily, krkavci se polekaně zvedli a vzletli do*



temnoty. Vaše těla se kroutí v křečích. Vlk se na vás dívá, rány sálají, krev ve spáncích vám tepe. Křičíte bolestí.

Pač souhvězdí zhasne a vy se můžete konečně nadechnout...

„Vy – silní – jste přežili, jste hodni mé rady,“ slyšíte Coronin hlas. „Vlčí hněv vás schvátí a ovládl, s rozbřeskem vám vezme život, nepostavíte-li se mu. Vlkův tesák působil vám bolest, to on vás jí může zbavit. Tesák vlka, dávného vůdce vlčí smečky. Ano, tesák bájného vlka, může vás osvobodit.

Vaše tělo se rozpadá, vlčí krev ho ničí. Přežít můžete jen, když spojíte svou krev s krví člověka, jehož ruce se koupou v krvi. Najděte takového. Jen krev jeho srdce se svede pobít s vlčí a jen jeho krev vás zachrání.

Tu je kalich Havrana. Má moc života a smrti. Vezměte a na oltáři starého rodu naplňte jej krví. Ne však ledajakou, vlčím tesákem křížem řeže srdce toho muže. Tato čistá krev bude vám lékem...“

Duch se rozplynul v mlhu a Corona se zhroutil na zem. Peří se rozestoupilo, a ve výklenku stojí podivná číše...

Ve chvíli, kdy ji berete, pera zašustí a rozhrnou se ve východ.

Snažte se mluvit pomalu, trochu tajemně (a taky poděšeně, protože Corona to pořád všechno tlumočí), aby byli hráči schopni pojmout všechny informace, které jim sdělujete. Těžko jim to bude někdo opakovat.

Nyní havraní Prorok ví, kolik je v nich vlčí síly, proto jim dal recept. Samozřejmě popsané ingredience vyhovují spíš jeho záměrům, než samotným postavám.

Postavy mají čas jen do úsvitu. Když vysvitne slunce, nemoc ovládne jejich těla a ony zahynou.

## Kalich

Je vytvořen z havraní lebky i se zobákem vsazené do kovové nožky. Nahoře je zvláštní poklička, která je háčky přichycená, aby se kalich samovolně neotevřel.

Dříve se tento kalich používal na chytání duší pohřbívaných Havranů, ale časy se změnila a Havraní tento rituál zavrhl. Nyní jsou „prý“ na takovém stupni duchovna, kdy už nepotřebují dopravní prostředek do posmrtného života. Havraní číše nemá v tomto dobrodružství sloužit jen k rituálu zakončujícímu druhou část, ale také pomůže postavám probojovat se Kostnicí. Na spodní části kalicha je vyryt „návod k použití“ – viz příloha.

Slunce a měsíc na poháru značí dva principy noci a dne, života a smrti.

Kříž (meč) znamená smrt.

Následuje rakev – pohřeb

Znak poháru (tento symbol můžete hráčům vysvětlit)

Poslední symbol je otevřený pohár, který pohlcuje duši.

Tyto symboly popisují pohřební rituál, při kterém se duše zemřelých zavíraly do tohoto poháru. Pokud budou postavy pohár zkoumat a otevrou víčko v blízkosti Davida, začne jej to nasávat. Zjištění funkce poháru je velmi důležitá pro druhou i pro třetí část.

Postavy vyjdou ze Síně duchů ven a tam je bude čekat havraní náčelník. Bude se divit, že jim Prorok dal havraní kalich. Varuje je proto, že jde o posvátný pohár

a že jej po použití musí ihned vrátit. **Varuje je, že je to Číše duchů a že není radno ji zneužívat.**

Pokud budou vyzvídat, mohou zjistit hrubou polohu Kostnice (Havraní ji však považují za Vlčí chrám) a celkem přesnou oblast vlčí osady. **Kde se nachází tesák bájného vlka havraní nevědí, ale ve Vlčím chrámu by mohl být.**

Když budou s havraními solidně jednat, mohou se dozvědět něco z minulosti. Pokud to postavy ještě neví, mohou se dozvědět polohu oltáře.

## VLČÍ SKÁLA

Na cestě do vlčí osady se nachází zvláštní místo, na které by měly postavy narazit. Pokud nepůjdou přes osadu a hned se vydají do Kostnice, je to pořád po cestě.

Když sem přijdou, jedna postava si všimne, že je tu do skály něco vyryté. Když se podívá blíž, nalezne vlčí stopu velkou jako celá lidská ruka, jež je vytesaná do skály. Pokud budou postavy hledat kolem, nic dalšího nenajdou, snad jen obyčejný potok. Ve druhé části je toto místo jen k tomu, aby si hráči udělali křížek na mapě a věděli, že se sem mohou někdy ještě vrátit. Když tu budou opravdu hodně hledat za použití svých schopností, najdou o dva metry výš další stopu, ale ta bude zarostlá mechem. Když se budou dál extrémně pít, objeví další dvě stopy, které je přivedou k prameni, jenž vyvěrá ze skály. Zde to není pro postavy ničím zajímavé, ale ve třetí části se sem postavy ještě budou muset vrátit.

Na toto místo by měly postavy jakoby „náhodou“ určitě narazit, proto z něj udělejte lokaci s pružným umístěním. Ve druhé části by přes toto místo měly postavy jít i za cenu toho, že jej bude nutno přemístit někam jinam.

## OSADA VLKŮ

Je to tu už dlouho zarostlé. Stoleté stromy se vypínají k nebi. Jen někde lze ještě v zemi zahlédnout zbytky trámů a opracovaných kamenů. Uprostřed toho všeho **vidíte došpičatá opracovaný velký kámen**. Je vysoký (asi 2m) kapkovitý, jeho spodek je zčernalý dávným ohněm. Kameny, které kdysi zdobily ohniště jsou kolem rozkutálené. Vše ostatní, co tu dříve bylo, už vzal čas.

Toto místo se také druhé části netýká a postavy tu nic rozumného nenajdou. Ten kámen uprostřed je může zaujmout, ale to je tak vše.

## KOSTNICE

Kostnice byla původně jeskyně přírodního charakteru, která se zavrtává do zdejších skal. Jeden z vlkodlaků trávil několik let jejím otesáváním a tak z ní vytvořil hrobku hodnou vlkodlačích lovců.

Až ke skále vede stopa sunoucího se těla Vlka. Od tohoto místa je to nahoru ke vstupu do kostnice sotva 50 metrů. Pokud by postavy nešly po této stopě, bude hledání ve skalách velmi složité, ale snad by měly i tak vstup najít.

## Vstup

Udýchání se vytahujete přes hranu skály. Před vámi se pod zamračenou oblohou otevřela tmavá jeskyně. Cítíte, jak

tu nahore fouká, vítr vám nepříjemně píská v uších, skoro se neslyšíte. Do šedivé skály je tu vytesána jednoduchá brána, která nevypadá, že by vás vítala...

Pokud je s nimi pořád David, bude se jim snažit zabránit ve vstupu, ale brzo jej to přestane bavit. Ať si postavy jdou kam chtějí. **Protože Davidovi vevnitř nic nehrozí, půjde za nimi, ale bude se držet vzadu.**

Vstupní chodba je poměrně široká, ale neopracovaná. Pokuste se pomalu navazovat atmosféru (nebudu to zde už vypisovat, to určitě zvládnete). Každopádně ta temnota a neznámo před nimi by mělo být cítit!

## Sál

Do sálu mohou (vidíte na mapě) postavy přijít dvěma chodbami. Popíšu jen tu hlavní, pokud půjdou vedlejší, adekvátně popis upravte.

*Světlo se rozlilo do jeskynní místnosti. Slyšíte ozvěnu vlastních kroků. A tu se vpravo něco pohnu! Nevidíte co, zmizelo to...*

*Uprostřed bublá jezírko a kolem něj jsou nataženy dvě vlčí kožešiny. Když plamen osvětlil podivné reliéfy na zdech, jedna kůže se pohнула. Sklouzнула se po zemi, zazářila a zapíštěla. Její zářivá srst se řítí na vás – za ní hned druhá.*

Kůže budou svítit, pištět a lepit se na dobrodruhy.

## Vlčí kožešiny

ÚČ: 12 škrčení, dušení, údery

OČ: 6

Životy: 30

Zranitelnost: zbraně, magická střela, hraničářská kouzla (nikoliv blesky)

Zranitelnost: A, B, C, D, E, F, I, N, P

Síla mysli: 20

### Zvláštní schopnosti:

Nesmrtelnost: Vždy když kůži dojdou životy na nulu, jedno kolo je nabírá znovu, a pak se hned zvedá a v plné síle útočí. Rozsekané kusy se jakousi nadpozemskou silou zase spojují dohromady a žádná síla postav tomu nedokáže zabránit.

**Mají-li postavy Havraní kalich, stačí jej otevřít, ale pozor na Davida – jeho to taky začne vysávat.**

(Na to mohly postavy přijít už dřív, pokud kalich otevřely.) V místnosti se začne točit vír, vytahovat zářící duchy z kožešin a zároveň požírat Davida. Teď je na postavách, jak si s tím poradí. Nechají Davida pro svůj život vtáhnout, nebo utečou a pokusí se jej nechat někde daleko z dosahu kalichu a pak se tam vrátí?

Parametry kalichu jsou takovéto: Všichni duchové v dosahu 15m jsou paralyzováni a během zhruba 30tisekundového víru nasáti do kalichu.

Abychom jim to trochu zamotali, třetí kožešina (to něco, co se mihlo ve tmě, když přišli do sálu) na postavy přijde zadní chodbou.

Uprostřed sálu je bublající jezírko s horkou solemi nasycenou vodou, jejíž výpary dobře „konzervují“ ostatky vlků. Na zdech jsou do kamene vytesané reliéfy.

Na jednom je vlkodlak sedící pod stromem a pijící z kravského rohu. Druhý obraz zobrazuje vzorně stojícího „člověka“ (vlkodlaka v lidské podobě). Na dalším vyobrazení je vlk s jedním zlomeným tesákem. A

na posledním největším je vyobrazen vlkodlačí lov na lesní zvěř. Když to budete popisovat, měly by ty obrazy být dost působivé. Jde o to, aby si hráči uvědomili, že i Vlci měli svou kulturu, svůj život – že to nejsou jen prostí zabijáci.

Ze sálu vede jediná tmavá úzká chodba. Vydejme se tedy po ní.

## Vlastní kostnice

*Chodba je to úzká, její stěny jsou však ohlazené. Pomalu našlapujete, tma před vámi se zdá být ještě temnější. Svou chůzí děláte dost hluku, i váš dech vám přijde hlučný. Když uslyšíte zašustění, nedokážete odhadnout odkud.*

*Pár kroků a zůstanete stát. Všude kolem navršené kosti, ruce, žebra, lebky. Čekají tu na vás. Chrrrrghh – skočil na vás kostlivec...*

On ten kostlivec našťestí jen spadl na jednu postavu (přímo na její záda). Ale možná postavy křehkou kostru rozsekají dřív, než dopadne na zem. V této místnosti jim nic nehrozí. Jak vidíte na mapě, vede odsud cesta do samotné hrobky. Je však zaskládaná kostmi, proto je málo pravděpodobné, že by ji někdo našel, ale je tam. Je široká asi tak akorát na prolezení. Postavám dá výhodu, že budou vědět, proti čemu dál stojí.

Kosti jsou tu úhledně naskládané, podle druhu a velikosti. Jsou tu jak lidské, tak vlčí. Ostatky totiž po lykantropovi zůstávají takové, v jaké podobě byl naposledy. Protože jich většina umřela v boji, jsou tu spíš vlčí a napůl vlčí kosti. Je to poznat hlavně na lebkách.

## Předsálí

*Chodba je vyskládaná kostmi, všude kolem je cítit podivný puch. Najednou ve tmě přímo před vámi něco zašustilo. Kosti zachrastily...*

*Jaká úleva, to jen krysa. Řev, chrastění kostí, ze tmy se vyřítí mohutný kostěný vlk. Jeho zlomený tesák přitáhl vaše oči, a zaryl se do masa.*

Na tohoto vlka je pohár krátký. Zde přijde na řadu nejspíš hrubá síla.

## Kostěný vlk - Tesák

ÚČ: 12 tlapy

16 tlama

OČ: 6

Životy: 85

Zranitelnost: zbraně, magická střela, hraničářská kouzla (nikoliv blesky)

Zranitelnost: A, B, C, D, E, F, I, N, P

Síla mysli: 28

Tento vlk je jediný, který si tak nějak zachoval velký kus své duše i po tom, co se při rituálu Obětování měsíci, obětoval pro svůj rod. V posledních dnech strážil hrobku ostatních velkých lovců kmene Vlka. Při cestě do fyzického světa ale přišel o zrak a o sluch (což je možná pro postavy obrovské štěstí) a zůstal mu jen čich. Podle toho taky pořád funí.

Toto je ten bájný vlk. Jeho tesáky jsou očividně největší, jaké lze v Kostnici (a vůbec v celém kraji) najít. Podle havraního receptu na lék by měly postavy použít vlčí tesák. Nezáleží na tom, jestli vezmou ten zlomený

nebo celý. Účinek má obojí. Pokud by postavy napadlo vzít tesák z Corových ostatků, řekněme, že i ten bude fungovat.

## Hrobka

V hrobce je do kamene vytesáno několik sarkofágů. Jeden je otevřený (v něm spal onen Zlomený tesák) a druhý vypadá použité (je z něj setřený prach, na zemi je černá olejovitá kapalina – zde zhaslo tělo velkého Vlka Cora). Další tři sarkofágy obsahují jen kosti (to jsou ty, ze kterých vylezly nemrtvé kůže).

## Hřbitov

Zde leží pohřebiště celého vlčího národa. V kamenných hrobech tu jsou uložena celá těla vlků (v podobě lidské, polovlčí i zvířecí). Každý, kdo zemřel za války, byl uložen zde – vlčí muži i ženy.

## OBĚŤ

Nemocné postavy mají recept na svůj lék. Mají Havraní číši i tesák bájného vlka. Teď jim v cestě za dalším životem schází poslední ingredience – srdce muže, jehož ruce se koupou v krvi.

„Kdo by mohl být takový člověk?“ Budou se možná ptát postavy a protože to má být člověk, a jediní lidé žijí ve vesnici, nejspíš se vrátí zpět. Nejjednodušší cesta vede k řezníkovi:

- to on zabíjí zvířata a prakticky stále má ruce od krve
- to on se na postavy vrhl s nožem, aby si vylil svou zlost
- to on možná zabil Davida

Ale řezník není jediný, kdo odpovídá havranímu receptu. Ještě někdo si máchá ruce v krvi – lovec:

- lovec zabíjí zvěř
- lovec zavraždil Davida (to ale nikdo neví a David si to nechá pro sebe)
- lovec znásilnil a zavraždil několik dívek (to také nikdo neví)

Že je vrahem Davida lovec jde zjistit jen čtením myšlenek lovcem nebo Davidovi.

To už máme dvě vhodné postavy, ale jsou i další. „Hrdinové“ samotní:

- to oni už zabili tolik lidí, že to nedokážou spočítat a prolili potoky krve
- to oni zabili vlka
- to oni pojedli syrového kance

Řeknete si, to není jen tak zabít člověka. Postavy jistě zabíjely, ale většinou neznaly jména těch, co zabili a pokud ano, pasovali se do vykonavatelů vyšší moci.

Dnes ne, dnes budou muset s největší pravděpodobností zabít opět, ale jejich oběti mají jména, mají duši. O to to bude těžší. Ale považte, co je čistší? Zabít někoho v rozsudku nad jeho činy, nebo zabít, aby člověk přežil? A postavy už vědí, že slabí umírají, aby nasýtí silné; že smrt jednoho je životem pro jiné. Taková je pravda v **tomto příběhu** a tu musí postavy pochopit, aby uspěly!

Jsou tedy tři možnosti. Ale hlavní bude jen jedna. A to zabít Sekáče. K němu vede nejvíc přímočarých indicií, na něj postavy přijdou jako první. Ostatní možnosti jsou skryté. Jen ty nejchytřejší a nejlepší družiny se je dozví. Nikoliv proto, že vy jim pomůžete, ale proto, že budou dostatečně důvtipné, aby si daly ty malé střípky dohromady. Nepreferujte proto obět' lovce jen proto, že on nemá čisté svědomí!

Obět' bude pro postavy tak jako tak těžká. Bude to zkouška toho, co se v dobrodružství hráči naučili. Jestli chtějí přežít, musí jíní umírat. Ve světě tohoto příběhu to tak chodí a tak to je – v přírodě, mezi vlky, mezi havrany, mezi lidmi. Proto jim nebudeme jejich nynější boj o život ztěžovat. Zde nebude záležet, jak postavy získají svou obět'.

## Ingredience

Vlčí tesák potřebují postavy proto, že zobrazuje vlčí sílu a bojovnost. Vlkem byly postavy zraněny, vlk je opět vyléčí.

Havraní pohár je tam proto, že umí pracovat s nemrtvými, umí očistit tělo od duše, umí připravit tělo na posmrtný život. To postavy nevědí, ale Prorok to moc dobře věděl. Bez poháru by postavy zemřely (úplně, bez posmrtného života).

Když se krev dotkne kůže, vsáknou se jí část do těla. Zde se krev mísí a člověk dostává část síly tvora, jemuž krev patřila. S každým zabitým tvorem sílí každý člověk. Jeho krev je hodnotnější a jeho vlastní esence mocnější. Proto postavy potřebují krev ze srdce člověka. Ten kdo má krev dostatečně silnou, dokáže porazit vlčí nemoc.

## RITUÁL

Rituál potřebný k očistění jejich těl jim popsal již havraní Prorok. Nyní je potřeba jej vykonat. Postavy musí přijít k oltáři, otevřít kalich, vyříznout srdce a pak jej nařezat vlčím tesákem. Krev, která do poháru takto nateče, je léčivá. Každý, kdo se krve napije, vyléčí své tělo od zhoubné nemoci.

*Řízneš do hrudi a vyjmeš srdce. Je ještě teplé, není to dlouho, co bílo.*

*Hláčky cvaknou a zazvoní, otevřeš víčko poháru. Z něj se zvedne vír, v něm vyletí spousta duší, ty kvílíš a pištíš kolem vás. Točí se a řvou. Vítr fíčí a rve listí. Na nebi září vlčí hlava a rudý měsíc.*

*Pak řežeš křížem srdce. Vlčí tesák krájí maso. Krev kane do poháru, v něm černá a točí se s vírem...*

*Napijete se postupně všichni. Když odložíte pohár na oltář, duše se rozprsknou, vítr ustane, víko číše se zavře. A co se děje dál, to se dnes ještě nedozvíte...*

## SVĚT ZA ŘEKOU – ČÁST III.

### PRÍBĚH

Postavy byly opět obětí. Svá těla vyléčily, ale havraní Prorok je zneužil a díky havranímu poháru jsou teď z postav duchové. Prorok chce ty duše, chce jejich esence, aby mohl stvořit měňavce.

Postavy se probudí jako duchové nad svými těly a hned se před jejich zraky odehraje několik scén. V první odnáší živá Corona zavřený havraní kalich, který, jak víme, může duchy (postavy) vysát. Následně dojde k ukončení Davidova příběhu a jeho osvobození z posmrtného bloudění. Aby toho nebylo málo, přijde k postavám Strážce smrti, který duchy postav naučí různým duchovním schopnostem.

V další fázi jim Cor nabídne spolupráci a vzájemnou pomoc. Bude po nich chtít legendu vytesanou na kameni ve Vlčí osadě, kam sám, jako vyhoštěný, nemůže. Navíc ale postavy „varuje“, že jejich těla jsou v nebezpečí (vesničané se je chystají upálit). A kromě toho po Coroně, která je jediným klíčem k bráně zpět na zem, jdou havraní lovci z fyzického světa.

Postavy se tedy musí rozhodnout, jestli budou zachraňovat vlastní těla, Coronu, nebo Corovi přinesou legendu.

Corona se zachrání tak nějak sama, ale těla postav mohou skončit na hranici. Proto budou muset duchové postav jít do vesnice a díky svým duchovním schopnostem zabránit vlastní kremaci.

Potom se vydají do Vlčí osady, kde se setkají s vlky a zjistí, že nejsou takovými vrahy a zabijáky, jak vypadají. Na základě rozhovorů a přečtení legendy mohou postavy zjistit, že vlkodlačí duchové si celou legendu vykládali špatně. Podaří-li se jim ji správně rozluštit a vlkodlaky tak vrátit zpět do světa, mohou se postavy „svést“ s nimi opět do svých těl. Tím končí dobrodružství na letošním GC.

### INFORMACE

Třetí část je velmi náročná na informace. Postavy budou muset těžit hlavně ze svých znalostí získaných z posledních dvou částí. V tomto dobrodružství, a ve třetí části obzvláště, neznají postavy přesně dané cíle, musí si je samy hledat a samy nacházet řešení. Informace jim nespádnou jen tak do klína, vše bude chtít notnou dávku uvažování a vyptávání. Nebudou-li dostatečně přemýšlet a skládat si jednotlivé střípky, jejich příběh může velmi rychle skončit.

### VLCI

Vlci bývali mocnými bojovníky, jen trochu zbrklými a často pro jisté věci slepými a to se jim možná stalo osudným. Nyní je tento kmen fyzicky mrtev. Jejich nejsilnější – Cor - zklamal. Místo oslavy návratu vlčího rodu je opovrhovaným zatracencem. Ti vlci, jež zemřeli v bitvě s lidmi, existují nyní jako duchové. Ve světě stínů žijí stále v tomto kraji. Není tu však pro ně zvíř, proto nemohou lovit. Přišli o smysl svého života.

Promrhali příležitost, kterou jim dala věštba. Ale Cor, ve snaze napravit svou čest, hledá způsob, jak dostat druhou šanci. Jen Cor ví, že Havraní udělají vše proto, aby zabránili Vlkům vrátit se zpět. Jedině on totiž postavy hodně sledoval a snažil se pochopit celou situaci.

### CORONA

Corona s každou hodinou stále více zjišťuje, kam patří. Zvláštní cit ke Corovi ji žene za ním. Cor k ní mluví a ona cítí s ním. Chtěla by mu pomoci, chce jej zpět. Vlk se neprobouzí jen v její duši, ale i v jejím těle. Ve třetí části se mohou postavy dočkat její konečné proměny.

Po Coroně jdou havraní lovci, protože jim utekla a spolčila se s Corem a navíc vzala havraní pohár. To už jsou dostatečné záminky k tomu, aby ji havraní zneškodnili.

### PROCITNUTÍ

*Pamatujete? Napili jste se z poháru. Pak vše kolem utichlo, vaše oči se zavřely. Dlouho bylo ticho a tma. Pak v dálí slyšíte nesrozumitelnou ozvěnu. Rozednívá se. Světlo vás oslňuje vaše rány studí. Nad vámi se točí koruny stromů, vidíte oltář. Ležíte a Corona vás přešlapuje. Sotva držíte víčka, nedokážete se hnout, vaše hrdlo nevydá ani hlásku. Černovlasá dívka sahá na oltář a bere číši. Takřka neslyšným krkmem mizí mezi stromy.*

*Pomalu procítáte, zvednete hlavu, prohnete záda. Rozhlédnete se, svět kolem je šedý, studený a tichý. Zvedáte ruce, cítíte mravenčení v konečcích prstů a pomalu vstáváte.*

*Pak se podíváte pod sebe. Tam leží vaše těla, spící, nehybná, mrtvá...*

Nyní nechte hráče, aby se chvíli divili, ale pak nasadte na další scénu. Na začátku třetí části dojde ke sledu několika událostí po sobě a hráči by tak neměli zpočátku dostat příliš prostoru k vlastnímu jednání. Tím zajistíme, že se nám nebudou toulat, kde nemají.

Od této chvíle jsou postavy duchy. Procházejí jakoukoliv hmotou, nedokáží brát předměty, mohou projít zdí. Jejich vlastnosti jim zůstávají, ale platí jen pro stínový svět (tj. v boji s ostatními duchy). Všichni jsou jen v těch nejnutnějších hadrech (košile, kalhoty, čapka). Mají na sobě to, co je pro ně typické a co nosili v době své smrti. Nicméně nemají žádné své věci, nemají zbroj, nemají zbraně. **Ve světě stínů nelze kouzlit, mentálně bojovat apod. Alchymista vidí magenergii všude kolem. Používat lze jen fyzické schopnosti povolání (všechny bojové finity, zlodějské schopnosti) a některé obvyčejné duševní schopnosti (odhad soupeře, stopování apod.).**

Celou třetí část budou postavy hrát za své vlastní duše. Proto jsme si je museli vyzkoušet v Síni duchů, jak se budou potýkat s hraním jiných postav.

### Přítelíčkové

Protože už nejsou postavy živé, kouzelníci přítelíčkové je opustí (pokud se tak již dávno nestalo). Stejně tak přeživší hraničářští psi očichají mrtvolu svého pána, stráví u ní noc a pak odběhnou do lesa.

## Vzhled stínového světa

Všechno je zde takové šedé a rozmazané. Obloha je zatažená, slunce je jen rozmazanou šmouhou, ale dá se poznat, kdy je noc a kdy den. Hlasy se tu mírně ozývají. Všichni duchové vypadají celkem normálně. Stejně jako David byl k nerozeznání od živého chlapce. Jen barvy jejich šatů a jejich kůže jsou mdlé a vybledlé.

Postavy pořád vidí oltař, pořád vidí stromy kolem. Mohou vidět i lidi ve vesnici, Coronu, Havrany. Mohou vidět ostatní duchy (duchy Vlků, Proroka). Obyčejní lidé však nevidí je. Celý stínový svět má působit nepříjemně a přes svou rozlehlost tísnivě. Je na vás, vybarvit jej tak, aby jim nebylo příjemné v tomto světě zůstat. Postavy normálně dostávají zranění, jejich duchovní těla mohou „umřít“. Když přijdou o všechny své životy, jejich duše se rozplynou v nicotu.

## DAVIDOVO VYKOUPENÍ

Protože postavy mohly obětovat až třemi různými způsoby, je každá scéna rozepsána zvlášť.

### Obětí je řezník

*K vašemu překvapení se ze země zvedl ještě někdo další. Sekáč - řezník. Pomalu přimí své tělo, rozhlíží se. Spatří vás. Spálí vás ohněm svých očí. Jeho tvář rudne, nozdry funí, zkrvavená zástěra se dme jeho dechem. Zařval a hrne se na vás, jako rozzuřený byk, ..*

*Než stačíte zareagovat ozve se: „Táto.“*

*Sekáč se zastaví. Supí a rozhlíží se. Zpoza stromu vyjde David, oči mu září směsí pocitů, jde dětským krokem ke svému otci. Čím je blíž, tím víc mu slzy kanou po tváři. Zrychlí. Až příběhne k Sekáčovi, obejmě jej kolem pasu a hlavu zaboří do zástěry. Sekáč se skloní, amok je ten tam. Hladí svého syna a i jemu uvízne slza v oku.*

*„Táto. Nechtěl jsem umřít! Táto, měl jsem utíkat, měl jsem křičet a utíkat!“ Sekáč se udiveně mračí na svého syna.*

*„Měl jsem před ním utéct, nemožil jsem, moc jsem se bál. On, on zabil i tu dívku. Ona křičela, já, já nemožil.“*

*„Kdo? Kdo tě zabil?!“ Zařval řezník a zatřásl s Davidem.*

*„Lovec...“ řekl David a rozplakal se.*

*Řezník svého syna obejmě, pak se vyčítavě podívá na vás. Na jeho smutné, vyčítavě oči dlouho nezapomenete. Pak se oba promění v záři a zůstane po nich jen ticho...*

Po tomhle hned bude následovat scéna se Strážcem smrti. Takže nenechte hráče moc rozprávět.

Vysvětlím, k čemu právě došlo. Lovec zabil Davida a ten ani po smrti nemohl promluvit, protože tehdy nedokázal ani špitnout, natož tak křičet. A nyní se konečně měl komu vypovídat, konečně se sebe shodil tu tíhu bolestného tajemství. A řezník, ten to vyslechl, ale protože už je mrtev, nic už udělat nedokáže. Role obou těchto postav končí, jejich duše se rozplynuly a došly věčného klidu.

### Obětí je lovec

*K vašemu překvapení se ze země zvedl ještě někdo další. Okoun – lovec. Pomalu přimí své tělo, rozhlíží se. Spatří vás. Zašklebí se, zamračí.*

*„Vrazi!“ To jedovaté slovo vámi projelo jako blesk.*

*„Sám jsi vrah,“ ozve se odnikud. Zpoza stromu vyjde David, oči mu září směsicí pocitů, jde dětským krokem ke*

*svému vrahu. Na jeho chůzi je vidět odhodlání, odvaha. David se mračí, zle, tak jste ho ještě neviděli.*

*„Co ty spratku?“ ušklibne se lovec a vyhrne si rukávy.*

*„Aaaaa!“ rozeře se David. Křičí ze všech sil, svírá pěsti. Zvedne se vítr, fičí a řve kolem vás. Lovec se drží za hlavu, padá na kolena, svíjí se. Křičí bolestí. Pak se rozplyne v mlhu, jejíž cáry víchr rozfouká.*

*Pak v tichu se David otočí, oči plné slz. Skloní hlavu a jeho obraz pomalu mizí, až se rozplyne docela...*

Asi není třeba příliš vysvětlovat, že David se konečně mohl lovcem postavit a pomstít se za vlastní utrpení.

## Obětí je postava

Obětuje-li se postava, k žádné z předcházejících scén nedojde. V takovém případě se postavy s Davidem už nikdy nesetkají.

## STRÁŽCE SMRTI

Následuje takřka hned po zmizení Davida a Sekáče (Okouna).

*Postavy se rozplynuly, zmizely. Cítíte samotu, avšak jen na malý okamžik.*

*„Cítíte v srdci jejich příběhy?“ Když se otočíte za zvukem, z lesa vychází další postava. Díváte se jejím směrem. Je to muž v medvědí kůži. V ruce místo hole páteř. Tak čistou a bělavou, páteř nějakého podivného zvířete, jehož zubatá hlava dělá holi ozdobu. Přes medvědí tlamu mu nevidíte do tváře.*

*„Ptám se! Pamatujete dobře na jejich příběhy?...“*

*„Také vy budete žít svůj příběh...“ Udělá další dlouhou pomlku.*

*„Příběhy začínají, aby skončily. Na vás je, abyste rozhodli, jak dlouhý ten váš bude. Vězte, že svět za řekou je stejně krutý, jako ten, který jste opustili. Pomohu vám udělat první krok, ale dál, dál už musíte sami.“*

Postavy mluví se samotným Strážcem smrti. Funguje zde něco jako Cháron převozník, svatý Petr apod. Když někdo umře nějakou podivnou smrtí a není mu souzeno rozplynout se v nicotě, zůstává ve stínovém světě. Každý z duchů Strážce viděl, každý ale jen jednou. Strážce nikdy nemluví o sobě ani označení si nedal sám, tak jej nazývají druzí. On mluví hlavně o smrti, o „světě za řekou“, o příbězích.

Svým vzhledem připomíná medvěda. Je mohutný a přes sebe má medvědí srst. Mluví pomalu, vláčně, s takovým mrazivým šepotem. Měl by na postavy působit důstojně, ale přitom trochu děsivě. Něco jako sama smrt. Jeho medvědí hlas si přizpůsobte tomu svému, ale snažte se na hráče touto postavou zapůsobit.

*„Nyní jste mrtví. A tento svět má jiná pravidla. Vaše moc je tu nicotná, ale každý rub má i svůj líc. Svět za řekou vám dává jiná umění.“*

*Ty, ač to nevíš, sis přinesl schopnost mluvit. Jsi zvyklý používat ústa, nechť tobě je dán dar mluvy s živými.*

*Ty, byl jsi silný na těle, svými pažemi jsi ovládal svět. Nyní budeš moci opět brát pevné věci, budeš-li chtít.*

*Ty, celý život žiješ ve skrytu, tvá schopnost bude skryt svůj obraz jiným z tohoto světa.*



*Ty, jež často jsi mámil lidi, ty nyní je můžeš mámit zas. Mohou tě vidět, zjevíš-li se jim. Můžeš i mluvit, oni tě však neuslyší.*

*Ty, máš rád život, teď jsi o něj přišel. Ale můžeš jej i dát. Tvá moc dovede zacelit rány, ať již zde, nebo tam.*

*A tobě budíž dána moc přemoci svaly a udržet sebesilnějšího tvora. Dej ale pozor, držením cizí síly o vlastní přicházíš.*

*Tot vše, co vám chci dát. Žijte nyní svůj příběh... " To řekl a rozpadl se v podzimní listí.*

Postavám jsme tedy vzali kouzlení, mentální souboj apod. a dali jsme jim schopnosti hodné duchů. Teď záleží na hráčích, jak je využijí. Předchozí monolog samozřejmě upravte, protože může být různý počet postav, některé věty se na postavy nebudou hodit. Po dvou částech už by měl PJ svou družinku znát dost na to, aby dokázal schopnosti rozumně rozdělit. Je nutné, aby tam byla každá alespoň jednou a některé silné ne mockrát. Opět se dá vycházet z povolání, ale není to nutností.

Nejmocnější je **telepatie**. Tato schopnost umožní duchovi mluvit ke kterémukoliv živému tvorů. Nedokáže ale číst myšlenky a nikdo nedokáže zpět odpovídat. Protože je telepatie nejsilnější schopností, bude ji mít jen jedna postava z družiny a to ta, jejíž hráč nejvíce mluví a nejlépe hraje. Budiž mu tedy tato důležitá schopnost odměnou. Další je **telekineze**. Tu dostanou fyzicky založené postavy – válečníci, hraničáři. Telekineze umožňuje duchovi vzít nějaký předmět a dělat s ním cokoli, co by dokázal jako živá postava. Takže může vzít meč a zaútočit s ním, ale už nedokáže vyrvat strom z kořenů. **Zneviditelnění** dostanou asi zlodějové nebo hraničáři. Duchové se mezi sebou normálně vidí a díky této schopnosti se může duch zneviditelnit pro ostatní. Duch ovládající **zjevení** se může ukázat jakémukoliv živému tvorů a dokonce dokáže ovládat svoji průhlednost a barevnost. Toto bude schopnost pro čaroděje a theurgy. Schopnost **léčení** umožní duchovi během 5 kol vyléčit zranění jakémukoliv tvorů a jakémukoliv duchovi. Zraněný však musí být stále naživu. Ta se bude týkat asi hraničářů a alchymistů. **Paralýza** umožní duchovi paralyzovat jednoho živého tvora. Každé kolo používání ubírá duchovi 2 životy. Toto se hodí pro theurgy a čaroděje. Napadne-li postavy využít kombinaci léčení a paralýzy, není třeba jim to zakazovat.

## NEPŘÁTELE SE SETKÁVAJÍ

Postavy viděly odbíhající Coronu s pohárem. Nyní jsou duchové a Havraní pohár je pro ně hrozba, ale to si musí uvědomit samy. Nyní mohou jít kam chtějí – do Havraní vesnice, do Řezna, do Kostnice..., ale ať už půjdou kamkoliv, narazí postavy na Cora.

Po porážce se duch Cora vrátil zpátky do vlkodlačí vesnice a požadoval, ať se obětují další čtyři vlci a pošlou ho to dokončit. Docela se divil, když se vlci rozzuřili a vyhnali ho. Všichni vlkodlaci jím teď opovrhují, a jemu je to samozřejmě hanba. O to víc než kdykoliv předtím chce svou porážku napravit a vlkodlačí lid zachránit. Sice je mu trochu proti myslí, že by mu přitom měly pomáhat postavy, ale vzhledem k tomu, co s nimi hodlá provést, ho to až tak moc

netrápí. Doporučuji si znovu pročit jeho povahu, jak je uvedena v první části.

Hrát ho jako chytrého, ale ne úplně inteligentního, posedlého touhou dokončit započatou věc, možná s lehkými náznaky šílenství. Slepě věřícího ve svůj cíl. Jako duch Cor postavy často sledoval, takže má celkem přehled o tom, co se dělo. A nyní přišla jeho příležitost, postavy mu mohou pomoci.

Ať se postavy vydají jakýmkoliv směrem, Cor půjde za nimi a zhruba v půli cesty se jim ukáže.

*Jdete už nějakou chvíli, máte pocit jako by vás někdo sledoval. Přijde vám, že se na vás dívá celý les, že skrývá bezpočet očí, které o vás ví vše, zatímco vy o tomto světě nic. Vpravo uslyšíte šelest, mihne se stín...*

Nechte postavy jednat podle svého uvážení. Když nezareagují, zkuste je nějak strašit dál. Až budou mít na krajíčku, pokračujte.

*Zatímco vy se děsíte každého šelestu, klidným krokem vyjde z lesa vlk. Černý, napůl člověk. Ano, poznáváte ho. Zamračí se na vás, odhalí tesáky...*

*„Nemá cenu utíkat, nejste nic než kořist. Kdybych chtěl, dávno bych vás dostal. Přišel jsem za vámi – rozprávět...“*

*„Vlčí věštba se nenaplnila. Nebyl jsem dost silný a můj rod? Ten mne odvrhl. Jsou to zaslepení, už vzdali boj o náš návrat. Já však ne! Chci se vrátit. Chci bojovat o svůj život. A vy, vy mi můžete pomoci. Naplníme konečně věštbu, probudíme vlčí rod a vy pak můžete jít s námi. Budeme opět žít, všichni...“*

Cor hodně narazí na přírodní zákony. Na principy lovců a kořisti na touhu po životě, po zachování rodu. Měl by působit dost přesvědčeně a odhodlaně. Budou-li postavy nerozhodné, či nebudou souhlasit, nasadí Cor více zotra.

*Nebo snad chcete bojovat sami? Nepřežijete dlouho, kořist nikdy dlouho nežije. Havraní jsou vám v patách. Dříve nebo později vás dostihnou a zneužijí. A i kdybyste přežili, to se chcete vrátit do svých těl? Vždyť už teď je žerou červi a trhá je zvěř, nebude trvat dlouho a přijдете o ně docela...*

Jestli si to postavy ještě neuvědomily, tak nárazka na jejich těla s nimi teď asi zamává. A to, že jsou postavám v patách duchové havraních lovců, je pravda, ale pokud nebudou postavy bezmyšlenkovitě bloumat po okolí, tak na ně nenarazí. Jen, kdyby se vydali do Havraní vesnice, je s nimi amen. Havraní je zabijí a jejich životní sílu využijí ke svým účelům.

Corovy požadavky jsou takové:

*„V naší osadě, tam, odkud mne vyhnali, je posvátný kámen. Do něj je vytesána legenda – věštba o našem probuzení. Sám si ji nepamatuji a vrátit se nemohu. Budu-li ji mít, najdu správnou cestu a pak se můžeme vrátit domů.“*

*Má Corona už mltí k Hrobu, to ona má klíč, kterým nám otevře. Na našem hřbitově, tam se máme sejít. Brzy však zemře, havraní lovci jsou jí v patách a budou se mstít za její zradu.“*

To jsou všechny důležité informace. Družina se bude nejspíš vyptávat, proto je třeba stále hrát toho o své pravdě přesvědčeného vlkodlačího ducha.

**Nakonec jim Cor řekne, že až budou mít legendu, sejdou se všichni u Hrobu Vlků.**

Nezapomínejte na to, že Cor je pořád Vlkem. Jeho kožich v bledém světě už není černý, ale šedivý. Přesto však mluví pořád agresivně, impulzivně a nenechá si jen tak brát slovo.

Doteď nemusely postavy nic dělat v podstatě jen mluvily a dozvídaly se nové věci. Teprve teď se musí samy pustit do dobrodružství. Musí se rozhodnout, zda budou zachraňovat svá těla, nebo budou chránit Coronu, anebo se rovnou vydají do Vlíčí osady.

## NA HRANICI

Pokud se postavy vydají zpět zkontrolovat svá těla, budou se asi docela divit, protože ta u oltáře nebudou. Rituál, který postavy prováděly byl hodně hlučný a toho se hned chytl vědma a poslala Okouna (Sekáče), aby se šel podívat, co se tam stalo. Když našli mrtvé, naložili je a přinesli do vesnice. Teď se co nejdřív chystá jejich spálení, protože vědma má strach, aby se třeba neprobudili a nepřinesli na Řezno nějakou další kletbu. Ještě předevčírem tam běhal vlkodlak a oni byli potřísněni jeho krví. Proto bude v jejím nejlepším zájmu všechna těla spálit na prach, aby nemohla už nikomu ublížit. Od oltáře vedou celkem znatelné stopy, takže není těžké se dovědět, kam se těla poděla. Na postavách bude nějak svou kremaci odvrátit.

Pokud se postavy vydají zachraňovat Coronu a pak se hned začnou shánět po svých tělech, stihnou vše včas. Vydají-li se ale do vlčí nebo dokonce havraní osady, o svá těla přijdou.

*Přicházíte do vesnice. Do ponuré šedi tohoto místa padají malé kapičky deště. Prochází vámi, jako byste tam vůbec nestáli. Lidé kolem vás chodí, nevidí vás. Přestože tu jsou lidé, cítíte samotu a nedosažitelnosti živého světa...*

**Postavám by se mělo (právě zde nejlépe) pořádně ukázat, jak je duchovní svět nepříjemný a jak by měli o svá těla a návrat do světa živých bojovat.**

*Skřez mrholení vidíte, jak se všichni schází u jednoho domu. Dva muži něco sundávají z povozu. Je to tělo – jednoho z vás. A druhé. Povoz je prázdný, dveře domu se zavřou a lidé se začnou přehrabovat ve vašich věcech...*

Zkuste popsat, třeba jak si lovec bere jejich meč. Těla postav jsou teď uložena v Josefově domě. Následně bude vědma naléhat, že je nutno je spálit apod. Nyní záleží na postavách, jak si zahrají na duchy a budou se snažit zajistit si vlastní těla. Vypíšu zase několik možností, ale tady to bude asi hodně individuální. Vědma se pokusí nejdříve věstit a nejpozději v poledne se vesničané dají do pálení mrtvol. Postaví hranice (dřeva je tu na to dost) a normálně je podpálí. Tím pro hráče hra končí a postavy jsou odsouzeny k věčnému blouzení v posmrtném životě, protože se již nemají kam vrátit.

## Strašení

Postavy se mohou pokusit začít využívat svých schopností k vystrašení místních obyvatel. Bude to chtít nápaditost a trochu využívání atmosféry. Nebude to jen tak jednoduché a hned, jak se začnou díť příliš podivné věci, nařídí vědma, aby se dala těla okamžitě spálit. To se pak budou muset postavy moc snažit, aby pověřivý dav rozehnali. Když to budou brát hráči jen tak lehce a dají vědmě čas, rozhodne, že je třeba nejdřív odseknout hlavy a pak zakopat, aby nebožtíci náhodou nevstali z popela.

Nemám strach, že by hráči něco pořádného nevymysleli. Mohou se jako duchové zjevovat, manipulovat s předměty, mohou telepaticky mluvit, mohou paralyzovat. Když budou spolupracovat, dají se vymyslet velmi strašidelné scény.

Pokud budou postavy strašit opravdu dobře a vyženou vesničany z Řezna pryč, jejich těla budou zachráněna.

## Hlídní

Úplně nejjednodušší bude, když u domu s těly bude hlídat třeba i jen jedna postava s telekinezí. Vesničané jsou zbabělí a jen tak tam nevezou. Ale budou to různě zkoušet, proto je třeba, aby tam někdo hlídal neustále. Což je dost nepříjemná záležitost pro další odvíjení příběhu. Vesničané se budou bát, ale strašící těla si ve vesnici jen tak nenechají a proto pošlou pro nějakého lovce přízraků, zaklínače apod. Ale ten přijde nejdřív za den, spíše za dva, a to už bude po dobrodružství.

## Přesvědčování

Velmi zajímavé také bude, když se budou postavy snažit přesvědčit obyvatele, že jejich těla mají nechat být, že se do nich ještě vrátí. Abychom jim to trochu ztížili, vědma je odolná na duši telepatii. Hned jak ucítí nějaké nabourávání do mysli, začne provádět všemožná protiduchovská opatření. K ostatním vesničanům se ale telepaticky mluvit dá, takže se ukáže, jaké vztahy postavy navázaly v první části. **Vesničané jsou pověřiví a tak se na ně musí pomalu a s citem.** Ale když se budou postavy hodně snažit, nevidím důvod, aby se jim nepovedlo někoho přesvědčit.

Je dost možné, že se postavy hned po setkání se Strážcem vydají do Řezna. Pak narazí na několik vesničanů, kteří se vydali zkoumat, co se to tam dnes v noci dělo.

## ZÁCHRANA CORONY

Jak Cor řekl, Corona je pronásledována Havraní. Lovci ji dříve nebo později dostihnou a mají za úkol ji zabít za to, že se dala na stranu vlků. Cor ale nemá žádnou moc nad fyzickým světem a proto ji nemůže pomoci. Navíc jí ani nechce říct, že ji někdo pronásleduje, protože se bojí, že by ztratila své odhodlání ve chvíli, kdy on jí tolik potřebuje. Jediný, kdo může podat pomocnou ruku, jsou postavy. Pravda je taková, že nepomůžou-li jí, postará se o sebe sama, ale to teď neví ani Cor, natož postavy.

Lovců bude pět, což je dost na to, aby si s nimi postavy neporadily. Jejich schopnosti jsou na to příliš

slabé, ale snažit se mohou. Postavy narazí na lovce zrovna ve chvíli, kdy jsou od Corony vzdáleni zhruba 50 metrů. Mají tedy jen chvíli na to, aby jich několik odstavily, popř. zdržely.

Parametry havraních lovců jsou uvedeny v příloze.

Ve chvíli, kdy dostane Corona první zásah, začne se v bolesti a zároveň v hněvu proměňovat. Konečně došlo k úplnému spojení havrana a vlka a Corona může ukázat svou plnou sílu.

*Oštěp se zaryl do jejího těla. V tu chvíli v ní propukla obrovská zlost. Zatnulá všechny svaly v těle a za strašlivého křiku se začala proměňovat. Narostla a zmohtněla, na těle jí vytryskly chomáče chlupů proložené peřím. Z páteře se spustil ocas, z lopatek se roztáhly obrovské perutě. Ústa se proměnila v zoban plný ostrých zubů a na rukou i nohou vyrostly drápy. V očích jí plál hněv. Tlapou si vyrvala kopy z ramene a mrštila jím o zem. Dřív, než se havrani stačili proměnit, jeden z nich narazil tvrdě na strom. Další nabyl podoby člověka se zobákem, křídly a černými křkavčími pery...*

Corona má ohromně navrch, takže ty havraní lovce nemilosrdně rozseká. Nebude čekat a s krvácející ránou se vznese a rozletí se směrem ke kostnici.

Pokud se postavy alespoň pokusí Coroně pomoci, může to být pro ně malé plus za dobrý skutek. Pokud ji nezachrání, pomůže si, jak už bylo řečeno, sama.

## MEZI VLKY

*Na tomto místě jste už byli, ale tehdy nevydalo, jako dnes. Již z dálky vidíte stojící domy ze dřeva a kamene. Vlčí domy jsou rozestavěny v prohlubni a mezi stromy. Několik z nich dokonce prorůstá živý strom. V době, kdy se vlčí vesnice objevila na tomto světě, tam jistě nerostl...*

Sotva postavy přijdou do vesnice, sesypou se na ně vlkodlačí duchové. Někteří mají podobu lidí, jiní jsou v poloviční proměně a ostatní mají podobu velkých vlků. Vlci postavám nejdříve neublíží – nebudou nijak šetrní, jen malé škrábance a modřiny, ale postavy nezabijí. Násilím je přivedou do středu vesnice.

*Hrozivé vlčí tlapy a chlupaté ruce vás táhnou do středu vesnice. Tam na dřevěném trůnu sedí starý, přesto statný muž. Má dlouhé šedivé vlasy a výrazné lícousy. Jeho husté obočí se zamračí a chlupatou rukou odežene dvě vlčice, co se k němu lisají. Za ním stojí vám známý velký kámen otesaný do špice. Jsou v něm ale vyryty symboly, které tam včera nebyly. Tvrdě jste dopadli na zem. Tváře vás bolí.*

*„Neseme ti zraní, Priste! Slídili tu. Zabiju je pro tebe,“ křikl na muže na trůnu zrzavý vlk hned vedle vás. Jeho drápy se zaleskly.*

*„Vrrrahh.“ zavřel po něm Prist. „Žádná kořist si nedovolí přijít až do vlčího doupěte. Jsou buď zvláště odvážní, nebo obzvláště hloupí. Co tu chcete. Tady vás nečeká nic dobrého.“*

Tak a teď je na postavách svěřit se vlkům. A také na vás hrát nesmlouvavého, ale celkem rozumného vlčího vůdce. Je očividné, že postavy na vlky v žádném případě v boji nemají. Každopádně Prist bude mluvit s postavami se zájmem, protože už dlouho s nikým cizím nemluvil. Ostatní vlkodlaci ale budou nad

postavami stát a jen čekat na příležitost, kdy se jejich pán rozzlobí a oni se budou moci nažrat.

Budou-li se postavy ptát na legendu, Prist jim ji sám honosně přečte z písma vytesaného na kameni. Písmo má shodné znaky, s temi co jsou po stranách této knihy. Legenda o vlčích je následující.

## Zrození rodu

*Lupus Samotář byl prvním vlkem, co kdy žil. Byl silný, rychlý, bystrý, moudrý, odvážný a rozvážný. Byl však sám. Ulovil mnoho zvěře, než zestárl. Jeho srst zbělela, svaly ochably. Tehdy přestal být Lupus lovcem, stal se kořistí. Měl dost síly, aby zabil svého lovce, po boji se však jeho bílá srst zbarvila rudou krví.*

*Láska k Luně hnala Lupa dál, běžel loukami i lesy, běžel horami. Když došel k Měsíční skále, mocným skokem přešel kámen, až stanul na vrchole. Tam čekala jej Luny otevřená náruč a on v mlze naříkal:*

*„Luno, nikdy žádný vlk nesmí zakusit to, co já. Žádný již nesmí poznat stáří a slabost, nesmí být kořistí a nesmí pocítit samotou.“*

*Když dozněla i ozvěna jeho vytí, ulehl na skálu a jeho oči zhasly. A jeho duše, ta se vznesla k Luně, kde po jejím boku si našla místo na nočním nebi.*

*Luna se smílovala nad starým vlkem.*

*„Přijde čas, kdy se vlk vrátí. Pak třikrát nad tvým hrobem budu stát. Třikrát uvidíš mou krev. Najdeš čtyři vlčí tlapy, jeden vlčí chřtán, a pak, jeden vlk ve vlčí soudržnosti nasytí svou smečku. A tehdy kořist opět probudí vlčí rod.“*

*Tak pravila Luna, než zašla za obzor.*

*Za rozbrěsku byla Lupova krev semenem pro celou vlčí smečku, ve které mohli vlci lovit společně. Dle přání svého otce však vlci ztratili moudrost a rozvaňu. A tělo Lupovo tam leželo dlouho, tak dlouho, až se změnilo v kámen.*

Vlci jsou na svůj původ patřičně hrdí, proto na jakékoliv negativní poznámky budou reagovat. A Vlci nevarují víckrát. Vůbec po celou dobu bytí ve vesnici by měly postavy stále cítit, jak jim nějaký vlk dýchá na krk, aby věděly, že tady se musí chovat nanejvýš obezřetně.

Prist legendu přečte jen jednou, ale protože i v postavách je kus vlka a už se to i projevilo (když viděli mapu k Havraní vesnici), začnou těm znakům najednou rozumět a mohou si ji pak číst znovu a znovu. Ve chvíli, kdy si ji budou chtít přečíst sami, dejte jim ji na papíře. Je také v příloze.

Pokud se postavy opatrně zeptají na rituál, který Vlci neúspěšně provedli, zjistí, že mají jediné štěstí, že Vlci ani tak neviní je, jako Cora, který nedokázal, co slíbil. Kořist za to prostě nemůže, to lovec, který se s ní nedokázal vypořádat. Tak Vlci přemýšlí.

Budou-li se postavy v úctě a rozumně ptát, mohou se dozvědět, že Vlci vycházeli z legendy. Tam si přečetli, co mají udělat, aby se vrátili na svět.

*Legenda o zrození praví, že Luna třikrát vysvitne. Dnes to bude již potřetí. Čtyři vlčí tlapy značí čtyři silné lovce, kteří se obětují pro svou smečku, a vlčí chřtán jednoho, který projde. Tím byl Cor, ale zmařil naši šanci. Měl nasytit naše těla nalovenou kořistí a nás tak probudit. Neudělal to však, nebyl s Vlky, už k nám nepatří!*

Pokud se budou vyptávat dál na rituál, vlci jim ho popíší podrobněji. Dozví se, že Cor zklamal a ještě měl tu drzost vrátit se a požadovat další čtyři vlčí oběti. Proto jej vyhnali. Pokud se budou vyptávat ještě dále, někdo se může zmínit, že jak zná Cora, sám se dál snaží vlky dostat zpátky a udělá pro to cokoliv - ale že se mu to nemůže podařit, protože k tomu potřebuje čtyři duše, a ty prostě nesežene.

Pravda je taková, že Vlci si celou legendu vyložili špatně. A nyní tu máme postavy, aby na to přišly a nalezly způsob, jak Vlky vrátit zpět. Protože, jak Cor říkal, když už bude jednou cesta otevřená, mohou projít i oni. Taková je úloha postav v našem příběhu. Vidět to, co vlci vidět nemohou, a pomoci jim s novým rituálem. A to všechno do dnešního rozbřesku, protože pak už bude pozdě navždycky.

Správný výklad legendy bude záhy popsán v popisu Měsíční skály.

Nyní mají postavy dvě možnosti. Vrátit se za Corem, který momentálně, jak slíbil čeká v Kostnici, anebo si vzpomenout na podivnou stopu, kterou viděli na skále ve druhé části a vrátit se tam a lépe to prohledat. Přeci jen – „Měsíční skála“ a „vlk, který ji pokřtil“ a „vlčí tlapy“ a poslední místo, které máme na mapě a nic se tam nedělo – by je mohlo přivést na správnou stopu.

Kromě jiných vlků se mohou postavy seznámit s vlkem Lapem, což je kameník-umělec, který nejenže zapsal celou legendu do kamene, hned potom, co sem mrtví vlkové přišli, ale také za svého života stvořil celou Kostnici. Zeptají-li se postavy na Strážce smrti, dostanou odpověď: „**Známe ho, ale každý z nás jej spatřil jen jednou.**“

## PODRAZ

Rozhodnou-li se postavy věřit Corovi a jít za ním s opsanou legendou, nezvolili správně, ale ještě může být cesta zpět, uvědomí-li si, proti čemu stojí. Havraní pohár je velkým nebezpečím pro toulající se duchy.

Když postavy dorazí ke Kostnici, bude u ní už čekat Cor. Nechá si přetlumočit legendu, chvilku si ji přeříkává, pak usoudí, že vše je správně a vše vychází. Řekne postavám, že přichází velká chvíle, že mají jít dovnitř a provést s Coronou rituál. Budou-li postavy naléhat, klidně půjde s nimi. Věří, že stihne včas prchnout. Cor je rozhodnut postavy podvést. I když je to Vlka nehodná věc, neví, jak jinak by mohl dosáhnout svého, a pro návrat vlčího rodu a obnovení jejich úcty vůči sobě je rozhodnut udělat cokoliv. Hodlá postavy použít jako oběti rituálu a sám zase přijít do světa a dokončit co začal.

Pokud postavy již přišly na to, že legenda není úplně v pořádku, nebo se jim dokonce podařilo ji vyřešit a řeknou mu to, bude přemýšlet déle. I když mu bude verze postav připadat málo „vlčí“, nezavrhne ji hned, ale dobře si ji zapamatuje. Nicméně bude chtít dokončit, co tady už začal – náláká postavy dovnitř, zkusí to po svém, a když se to nepovede, zkusí verzi postav.

Pokud postavy budou odporovat a nebudou chtít vlézt dovnitř, začne trochu zuřit. Přinejhorším pozabíjí několik postav, aby ukázal, že mu nelze odporovat, ale čtyři vždycky nechá žít, protože ty potřebuje k rituálu.

*Procházíte kostnicí, vejdete do předsálí a do vlastní hrobky. Ze hřbitovní komnaty se líne zvláštní světlo...*

*Naokouknete tam. Spatříte Coronu – známou útlu dívku s havraními vlasy. Před ní je provizorní oltář, na kterém ve světle svíček vidíte vám dobře známý kalich...*

*Jakmile vstoupíte, nervózně se usměje. Pokyne vám, že máte přijít blíž...*

*Nervózně jí cukne koutek, po chvíli se křečovitě zkroutí a promění ve velké podivné zvíře s vlčím tělem, havraním zobákem a černými křídly...*

*Pak přistoupí k poháru a zvedne jej... (poslední šance během sekundy střelbitě zareagovat)*

*Háčky na víčku cvakly, havraní lebka se otevřela. V tu ránu se nemůžete ani pohnout. Konec započal. Vaše těla strhává víchr, trhá je a roztahuje. Váš křik se rozléhá celým sálem, hrobka se otřásá. Svíce už dávno zhasly, kouř byl rozfoukán. Když víko zaklaplo, vy už jste nebyli...*

Tím postavy končí. Naneštěstí pro Cora byl tento rituál neúspěšný a Vlci na předlouhý čas ještě zůstanou v posmrtném životě.

## VLČÍ SKÁLA

Vrátí-li se postavy k vlčí skále, objeví opět onu velkou vlčí stopu. Teď už snad alespoň tuší, co mají hledat a tak budou mít štěstí. (Budou-li postavy tápat, můžete je nechat na toto místo opět narazit.)

*Hledáte, o dva metry výš odkryjete mech a pod ním je další stopa. O několik metrů dál a za ní čtvrtá. Musel to být velký skok. Stojíte na vrcholu a díváte se do krajiny. Není to krásný pohled. Lesy jakoby umíraly, obloha je ušpiněná. Vše dokresluje bubláni vody. Vidíte pod sebou kousek pod vrcholem pramen potoka...*

Místo, kde voda vyvěrá, by se s trochu fantazie dalo nazvat vlčí hlavou. To je to místo, které popisuje legenda. Čtyři vlčí tlapy (stopy – vlci dělají mezi stopou a tlapou velký rozdíl a tak by je takovéto vyložení nenapadlo), jeden vlčí chřtán (pramen vody). Nyní už chybí jen luna a souhvězdí vlka. Oboje se objeví na obloze tak hodinu po setmění. Prakticky kdykoliv v noci přijdou postavy k tomuto prameni, uvidí následující scénu.

*Mračky se rozevřely, na nebi vysvitl měsíc. Je to už třetí noc, co září takto rudě. Kolem něj stojí hvězdy ve tvaru vlčí hlavy. Celý nebeský obraz se zrcadlí v tůni pod padajícím pramenem. Najednou se ve vodě hvězdy i měsíc začnou pohybovat. Září a míchají se, točí a tancují. Jedna hvězda vylétne z vody, za ní další a pak i měsíc. Krásná hra světél prozaňuje vodopád, když hvězdy v padající vodě vykreslují stále jinak obrazec vlka. Pak se i s měsícem spojí v jedno. Rudě zasvití a rozprsknou se. Do tůně na koberec z mechových řas spadne spousta rudých kuliček...*

Co nám dál říká legenda? „Pak jeden vlk ve vlčí soudržnosti nasytí svou smečku.“ Vlč z hvězd, které vždy drží při sobě, má být pokrmem pro Vlky, aby se mohli vrátit zpět do lesů plných zvířet. Ve vodě nyní na řasách rostou červené bobulky vzniklé z krve prvního vlka Lupa. Aby se legenda naplnila, stačí jednu utrhnout

a hned sníst. Utrhnuté totiž během několika minut vadnou a hníjí. Stejně tak s rozbřeskem se všechny rozloží a v tůňce po nich nezůstane nic. Pokud je postavy okusí teď – samy pro sebe, nepatří do vlčí smečky a nejsou jim souzeny. Proto jim z nich bude zle. Pokud ale přivedou Vlky, otevře se jim cesta domů.

*Bereš bobulku do ruky. Je lesklá a krvavě rudá. Je zvláštně obyčejná, má své chyby, jako každé ovoce...*

## POSLEDNÍ KLOVnutí

Postavy jsou na cestě do Vlčí osady, aby přivedly Vlky a pomohly jim zpět na svět. Cesta ale opět nebude klidná. Havraní Prorok se ještě nevzdal.

*Jdete nočním lesem, klopýtáte přes kořeny. Tu vaše oči spatří krkavce. Na vedlejší větvi usedá další a další vedle něj. Černá křídla zakryla oblohu, celé mračno černých ptáků (tohle jsou skuteční krkavci žádní duchové, nicméně to postavy nevědí) se sneslo na stromy kolem vás. Ze šera noci se vynořil vám známý duch. Plášť z černého peří se k vám blíží, čaňan s havraní lebkou tuhá v křoku o kořeny.*

„Co to děláte?“ otáze se vás neznámý hlas. Slyšíte ho – hučí vám v hlavě, ale muž nehýbe ústy. „Chcete opět probudit vlky? Odešli, jak si zasloužili. Byli hloupi a to byla jejich slabina. Patří sem, pro ně už u vás není místo. Vždyť vás zbaví života, jen co jim pomůžete. Jsou to vlci! Mám pro vás cestu. Zesílili jste, vaše krev se smísila s jinou. Pro jiné by byla ta cesta smrtelná, vím, že vy ji přežijete. Umím otevřít portál a vrátit vás zpět. A nechci za to víc, než trochu krve každého z vás. Chcete-li pojdte se mnou. Zachraňte své bytí.“

Kývnou-li postavy, odvede si je Prorok do Havraního osady a tam je obětuje pro zrození dokonalého lykantropa. Budou-li se postavy vyptávat a klást nepříjemné otázky, zachrání se. Jejich štěstím je, že Prorok nemá už moc pevné nervy a začne na postavy agresivně naléhat.

*Krkavci se slétli blíž. „Pomohl jsem vám a vy mi nevěříte?! Chcete tu chci pnout?!“ křičí vám v hlavě. Havraní muž se mračí, ale nemluví.*

*„Vlci jsou zrádci, dejte se k nim a zabiju vás dřív, než to stihnou udělat sami. Vaše krev pomůže havranímu rodu a vy se zachráníte! Není snad lepší odchod!?“ Krkavci jsou na nejbližších větvích, sedí na zemi kolem vás a všichni se na vás dívají.*

Rozumné postavy se asi nenechají zlomit. I když v této fázi dobrodružství si už nebudou jisté, co si mají myslet, snad pochopí, že v jeho slovech různé věci nesedí. A že tato cesta je až příliš jednoduchá.

*„Uuaagh,“ zařval vlastními ústy. Krkavčí křídla rozčeřila vzduch a zobáky padají přímo na vás. Celé hejno vámi proletí – neublíží vám, jako byste nebyli. Křik se ozývá, krkavčí hejno se slétá na svého pána. Když se krkavci rozletí, on už tam nestojí.*

Pokud postavy rozluští legendu dostatečně už ve vlčí vesnici a rozhodnou se z nedostatku času vzít vlky rovnou s sebou, bude je to stát moc přesvědčování, ale budou-li hrát opravdu dobře, mohou jít nedůvěřiví vlci

s nimi. Potom se Prorok neodvážá k postavám vůbec přiblížit. Časově by to mělo vyjít stejně, protože čas, který zaberou s Prorokem, stráví přesvědčováním vlků. A u obou je třeba dávka pořádné konverzace.

## NAPLNĚNÍ LEGENDY

Nyní nezbyvá, než do rozbřesku přivést Vlky. Možná si postavy vzpomenou i na Cora a budou i jej chtít zachránit. Nechme to na nich, ale je třeba myslet na to, že Vlci Cora nenávidí. Nepůjdou jen tak s těmi, co se spřáhli se zrádcem.

Postavy tedy přivedou Vlky až k Vlčí skále, k tůni, kde rostou kouzelné bobule. Vlci budou nedůvěřiví, ale nechají se přesvědčit. První ochutná zrzavý vlk, který postavám vyhrožoval. Vlci pak počkají co to s ním udělá, jako všechna společenská zvířata i oni nenechají sníst něco špatného celou smečkou.

*Rezavý vlčí pařát se přiblížil k tůni. Sotva se dotkl vody, bobule začaly rudě zářit. Z celé studánky se zvedala načervenalá pára. Neucukl, nezalekl se. Utrhl jednu bobuli a vložil do úst. Dlouho se nic neděje, Vlci se na vás tázavě dívají a už jim cvakají čelisti. Rezavý kořich začne ovívat vítr. Vlč zařve a všechny jeho svaly se stáhnou. Z očí a úst tryská rudá záře, kůže praská, světlo se děre ven. Nakonec naposledy zazáří a rozplyne se.*

*Vlci se na sebe podívají a Prist se vydá k tůni...*

Všichni vlci snědí bobule a v tůni jich stále několik zůstane. Postavy v sobě mají kus vlka, držely se smečkou a pomohly jí. Tak se naplnila legenda, kdy „kořist opět probudí vlčí rod“. Nyní je jim dovoleno vzít si bobulku a vydat se na cestu domů.

## ZÁVĚR

*Všichni berete bobulky do úst. Prožíváte si horšokst deroucí se rudě záře. Po tom všem, co jste prožili, jste čekali, že to bude horší. Otevřete oči, stojíte na břehu řeky. Slunce zapadá a celý kraj je podzimově žlutý. Vedle vás sedí muž v medvědí kůži. Bez sebemenšího záchvěvu hází do vody malé oblázky.*

*„Vidíte tu vodu, prostý kámen ji rozvlí, stejně jako vaše osudy. Pak se ale voda ustálí, už nikdy není stejná jako dřív, ale je opět klidná. Nyní znáte cenu svého života, snad vnímáte i cenu žití druhých. Nevynášeje proto ortel smrti, aniž víme, co všechno pro nás ŽIVOT znamená. Váš čas jistě přijde, nyní ale žijte...“*

*Když domluvil medvědí hlas, řeka se rozlila a voda vás pohltila. Pak otevřete oči.*

*Procitli jste tam, kde ležela vaše těla. Díváte se na své rány, kůže na nich je hladká a zhojená, je však stále černá. Bude navždy památkou na předchozí tři noci. Něco však není v pořádku. Citíte Vlky, blíží se. Vyběhnete ven, nepřemýšlíte. Na kraji lesa vyběhne Prist a celá jeho smečka. Všichni jsou porostlí srstí, všem hoří oheň v očích. Zastaví se těsně před vámi. Prist se při své velikosti zvedne na zadní.*

*„Naplnili jste naši věštbu a vrátili nám náš kraj. Za to vám patří dík. Nyní se rozejdeme v dobrém, ale sledáme-li se opět, budeme zas lovcem a kořistí.“*

*Tak řekl Prist a vydal se se svou smečkou na lov do vesnice...*

## OSNOVA

*I. ČÁST*

- nalezení Corony na stromě kousek před vesnicí
- setkání se Sekáčem – odvedení dívky k vědmě
- příběhnu dva přeživší dřevorubci se zprávou, že Josef je po smrti
- vědma nadhodí vizi postavám, řezník svede vinu na postavy
- únos řezníkovy ženy
- řezníková agrese a následná bezmoc
- další napadení podle zdržení
- počátky hledání v lese
- napadení Corem uprostřed lesa – odtažení válečníka
- příchod k doupěti
- boj s Corem
- ztráta vědomí – konec první části

*II. ČÁST*

- probuzení + setkání s Davidem
- (cesta po stopě ke Kostnici)
- Coronina proměna
- u vědmy – uvědomění si situace
- nalezení a vyluštění mapy k havranímu kmeni
- havraní kmen – Síň duchů – získání kalicha a receptu
- „náhodné“ nalezení vyryté vlčí stopy do skály
- prohlídka vlčí osady
- Kostnice – použití poháru, získání tesáku bájného vlka
- obětování a aplikace léku

*III. ČÁST*

- Corona bere pohár
- probuzení
- Davidovo setkání se Sekáčem (Okounem, Madlou)
- Strážce smrti + získání schopností
- diskuse s Corem
- (záchrana Corony před Havraními lovci)
- zajištění těl postav proti spálení v Řeznu
- návštěva Vlčí osady + rozmluva s vlky + vyposlechnutí legendy
- (Corův podraz v Kostnici)
- vyluštění legendy, nalezení Vlčí skály a pochopení principu pramene
- poslední pokus Havraního Proroka přesvědčit postavy o jeho pravdě
- oživení vlků
- návrat postav

KONEC

## VLASTNOSTI POSTAV

### *HOBIT*

		<b>Sil</b>	<b>Obr</b>	<b>Odl</b>	<b>Int</b>	<b>Char</b>	<b>životy</b>
válečník	bojovník	13/+1	13/+1	18/+3	13/+1	14/+1	68
	šermíř	12/0	16/+2	16/+2	14/+1	12/0	66
hraničář	chodec	11/0	14/+1	11/0	14/+1	14/+1	42
	druid	9/-1	15/+2	10/0	15/+2	16/+2	39
alchymista	theurg	6/-2	19/+4	15/+2	15/+2	14/+1	46
	pyrofor	7/-2	20/+4	16/+2	13/+1	12/0	50
kouzelník	mág	5/-3	16/+2	10/0	17/+3	20/+4	27
	čaroděj	7/-2	14/+1	10/0	16/+2	21/+4	32
zloděj	lupič	7/-2	21/+5	10/0	13/+1	19/+4	26
	sicco	5/-3	20/+4	12/0	13/+1	20/+4	25

### *KUDŮK*

		<b>Sil</b>	<b>Obr</b>	<b>Odl</b>	<b>Int</b>	<b>Char</b>	<b>životy</b>
válečník	bojovník	15/+2	12/0	19/+4	12/0	10/0	74
	šermíř	14/+1	15/+2	17/+3	13/+1	9/-1	72
hraničář	chodec	13/+1	13/+1	14/+1	14/+1	10/0	48
	druid	11/0	14/+1	13/+1	15/+2	11/0	45
alchymista	theurg	8/-1	18/+3	16/+2	14/+1	10/0	46
	pyrofor	9/-1	19/+4	18/+3	12/0	8/-1	56
kouzelník	mág	7/-2	15/+2	12/0	17/+3	17/+3	27
	čaroděj	9/-1	13/+1	12/0	16/+2	18/+3	32
zloděj	lupič	9/-1	20/+4	12/0	12/0	16/+2	26
	sicco	7/-2	19/+4	14/+1	12/0	17/+3	31

### *TRPASLÍK*

		<b>Sil</b>	<b>Obr</b>	<b>Odl</b>	<b>Int</b>	<b>Char</b>	<b>životy</b>
válečník	bojovník	19/+4	9/-1	21/+5	11/0	10/0	80
	šermíř	18/+3	12/0	19/+4	12/0	9/-1	78
hraničář	chodec	17/+3	10/0	15/+2	13/+1	10/0	54
	druid	15/+2	11/0	14/+1	14/+1	11/0	45
alchymista	theurg	10/0	15/+2	18/+3	13/+1	10/0	52
	pyrofor	11/0	16/+2	20/+4	11/0	8/-1	62
kouzelník	mág	9/-1	12/0	14/+1	16/+2	15/+2	33
	čaroděj	11/0	10/0	14/+1	15/+2	16/+2	38
zloděj	lupič	11/0	17/+3	14/+1	11/0	14/+1	32
	sicco	9/-1	16/+2	16/+2	11/0	15/+2	37

### *ELF*

		<b>Sil</b>	<b>Obr</b>	<b>Odl</b>	<b>Int</b>	<b>Char</b>	<b>životy</b>
válečník	bojovník	18/+3	12/0	14/+1	15/+2	14/+1	56
	šermíř	17/+3	15/+2	12/0	16/+2	12/0	54
hraničář	chodec	16/+2	13/+1	9/-1	18/+3	14/+1	36
	druid	14/+1	14/+1	8/-1	19/+4	16/+2	33
alchymista	theurg	9/-1	18/+3	11/0	17/+3	14/+1	34
	pyrofor	10/0	19/+4	13/+1	15/+2	10/0	44
kouzelník	mág	8/-1	15/+2	8/-1	21/+5	19/+4	21
	čaroděj	10/0	13/+1	8/-1	20/+4	20/+4	26
zloděj	lupič	10/0	20/+4	8/-1	15/+2	18/+3	20
	sicco	8/-1	19/+4	10/0	15/+2	19/+4	25



## VLASTNOSTI POSTAV

### ČLOVĚK

		Síl	Obr	Odl	Int	Char	životy
válečník	bojovník	18/+3	11/0	18/+3	13/+1	11/0	68
	šermíř	17/+3	14/+1	16/+2	14/+1	8/-1	66
hraničář	chodec	16/+2	12/0	12/0	16/+2	11/0	42
	druid	14/+1	13/+1	11/0	17/+3	14/+1	39
alchymista	theurg	12/0	17/+3	15/+2	15/+2	11/0	46
	pyrofor	14/+1	18/+3	17/+3	13/+1	5/-3	56
kouzelník	mág	10/0	14/+1	11/0	19/+4	17/+3	27
	čaroděj	14/+1	12/0	11/0	18/+3	18/+3	32
zloděj	lupič	14/+1	19/+4	11/0	13/+1	16/+2	26
	sicco	10/0	18/+3	13/+1	13/+1	17/+3	31

### BARBAR

		Síl	Obr	Odl	Int	Char	životy
válečník	bojovník	19/+4	10/0	19/+4	9/-1	10/0	74
	šermíř	18/+3	13/+1	17/+3	10/0	7/-2	72
hraničář	chodec	17/+3	11/0	14/+1	16/+2	10/0	48
	druid	15/+2	12/0	13/+1	17/+3	13/+1	45
alchymista	theurg	13/+1	16/+2	16/+2	11/0	10/0	46
	pyrofor	14/+1	17/+3	18/+3	9/-1	4/-3	56
kouzelník	mág	12/0	13/+1	13/+1	19/+4	15/+2	33
	čaroděj	14/+1	11/0	13/+1	18/+3	16/+2	38
zloděj	lupič	14/+1	18/+3	13/+1	9/-1	14/+1	32
	sicco	12/0	17/+3	15/+2	9/-1	15/+2	37

### KROLL

		Síl	Obr	Odl	Int	Char	životy
válečník	bojovník	21/+5	7/-2	21/+5	5/-3	7/-2	80
	šermíř	20/+4	10/0	19/+4	6/-2	5/-3	78
hraničář	chodec	19/+4	8/-1	16/+2	10/0	7/-2	54
	druid	17/+3	9/-1	15/+2	11/0	9/-1	51
alchymista	theurg	14/+1	16/+2	18/+3	11/0	7/-2	52
	pyrofor	15/+2	17/+3	20/+4	9/-1	3/-4	62
kouzelník	mág	13/+1	10/0	15/+2	13/+1	12/0	39
	čaroděj	15/+2	8/-1	15/+2	12/0	13/+1	44
zloděj	lupič	15/+2	15/+2	15/+2	5/-2	11/0	38
	sicco	13/+1	14/+1	17/+3	5/-2	12/0	43



## BESTIÁŘ

***VLKODLAK - COR***

ÚČ: 14 pařáty a pěsti  
10 tlama

OČ: 7

Životy: 50

Zranitelnost: zbraně, bílá střela, hraničářská kouzla (nikoliv blesky)

**Zvláštní schopnosti:**

Regenerace: Každé kolo regeneruje 5 životů, které nebyly způsobeny stříbrem

Temnota: Zařváním může vyvolat temnotu stejnou jako druid

Ovládnutí psů: Všichni psi v dosahu bojují na jeho straně

Rezistence: Ochrana proti bleskům a ohni, a psychickým útokům

***OKOUNŮV PES DAN***

ÚČ: 6 zuby

OČ: 6

Životy: 25

***LOV - KANEC***

ÚČ: 6 kly

OČ: 8

Životy: 25

***LOV - VLK***

ÚČ: 7 zuby

OČ: 4

Životy: 25

***VLČÍ KOŽEŠINY***

ÚČ: 12 škrcení, dušení, údery

OČ: 6

Životy: 20

Zranitelnost: zbraně, bílá střela, hraničářská kouzla (nikoliv blesky)

**Zvláštní schopnosti:**

Nesmrtelnost: Vždy když kůži dojdou životy na nulu, jedno kolo je nabírá znovu, a pak se hned zvedá a v plné síle útočí.

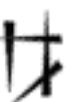
***KOSTĚNÝ VLK - TESÁK***

ÚČ: 12 tlapy  
16 tlama

OČ: 6

Životy: 65

Zranitelnost: zbraně, bílá střela, hraničářská kouzla (nikoliv blesky)



## LOV – HAVRANÍ LOVCI

### **CRAN**

Sil: 15/+2  
Obr: 16/+2  
Odl: 13/+1

Životy: 12

ÚČ: 5/+2 kyj  
OČ: 1

Dobře rostlý velký lovec.

### **CHREK**

Sil: 14/+1  
Obr: 17/+3  
Odl: 13/+1

Životy: 11

ÚČ: 4/+2 kyj  
OČ: 2

Šlachovitý muž s jizvou přes hrud'

### **ARAK**

Sil: 13/+1  
Obr: 16/+2  
Odl: 13/+1

Životy: 10

ÚČ: 7/+1 oštěp  
OČ: 2

Skvělý běžec.

### **DREVA**

Sil: 12/+0  
Obr: 17/+3  
Odl: 12/+1

Životy: 10

ÚČ: 8/+1 oštěp  
OČ: 3

Žena zběhlá v lovu - rychlá a obratná.

### **CROV**

Sil: 15/+2  
Obr: 14/+1  
Odl: 10/+0

Životy: 6

ÚČ: 5/1 prak  
OČ: 1

Mládenec se schopností napodobovat zvířecí zvuky a schopností obracet vítr.

### **CARAKAN**

Sil: 10/+0  
Obr: 14/+1  
Odl: 15/+2

Životy: 7

ÚČ: 6/+1 dlouhý luk  
OČ: 1

Starý, prošedivělý, vysloužilý lovec.  
Dva výstřely za kolo.

### **HRAVAK**

Sil: 9/-1  
Obr: 18/+3  
Odl: 10/+0

Životy: 6

ÚČ: 7/0 krátký luk  
OČ: 3

10tiletý chlapec

### **CREANA**

Sil: 7/-2  
Obr: 18/+3  
Odl: 9/-1

Životy: 5

ÚČ: 4/-3 foukačka  
OČ: 2

Dívka s foukačkou, jejíž ve foukačce působí po 5 kolech, pak zraňuje za 3 životy/kolo

## SCHOPNOSTI DUCHŮ

### *TELEPATIE*

Tato schopnost umožní duchovi mluvit ke kterémukoliv živému tvoru. Nelze jí ale číst myšlenky a nikdo nedokáže zpět odpovídat.

### *TELEKINEZE*

Telekineze umožňuje duchovi vzít nějaký předmět, a dělat s ním cokoli, co by dokázal jako živá postava. Takže může vzít meč a zaútočit s ním, ale už nedokáže vyrvat strom z kořenů.

### *ZNEVIDITELNĚNÍ*

Duchové se mezi sebou normálně vidí a díky této schopnosti se může duch zneviditelnit pro ostatní.

### *ZJEVENÍ*

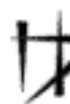
Duch ovládající zjevení se může ukázat jakémukoliv živému tvoru a dokonce dokáže ovládat svoji průhlednost a barevnost.

### *LÉČENÍ*

Schopnost léčení umožní duchovi během 5 kol vyléčit zranění jakémukoliv tvoru a jakémukoliv duchovi. Zraněný však musí být samozřejmě stále naživu.

### *PARALÝZA*

Paralýza umožní duchovi paralyzovat jednoho živého tvora. Každé kolo používání ubírá duchovi 2 životy.



## ZROZENÍ RODU

*Lupus Samotář byl prvním vlkem, co kdy žil. Byl silný, rychlý, bystrý, moudrý, odvážný a rozvážený, byl však sám. Ulovil mnoho zvěře, než zestárl. Jeho srst zbělela, svaly ochably. Tehdy přestal být Lupus lovcem, stal se kořistí. Měl dost sil, aby zabil svého lovce, po boji se však jeho bílá srst zbarvila rudou krví.*

*Láska k Luně hnala Lupa dál, běžel loukami i lesy, běžel horami. Když došel k Měsíční skále, mocným skokem přešel kámen, až stanul na vrcholu. Tam čekala jej Luny otevřená náruč a on v mlze naříkal:*

*„Luno, nikdy žádný vlk, nesmí zakusit to, co já. Žádný již nesmí poznat stáří a slabost, nesmí být kořistí a nesmí pocítit samotu.“*

*Když dozněla i ozvěna jeho vytí, ulehł na skálu a jeho oči zhasly. A jeho duše, ta se vznesla k Luně, kde po jejím boku si našla místo na nočním nebi.*

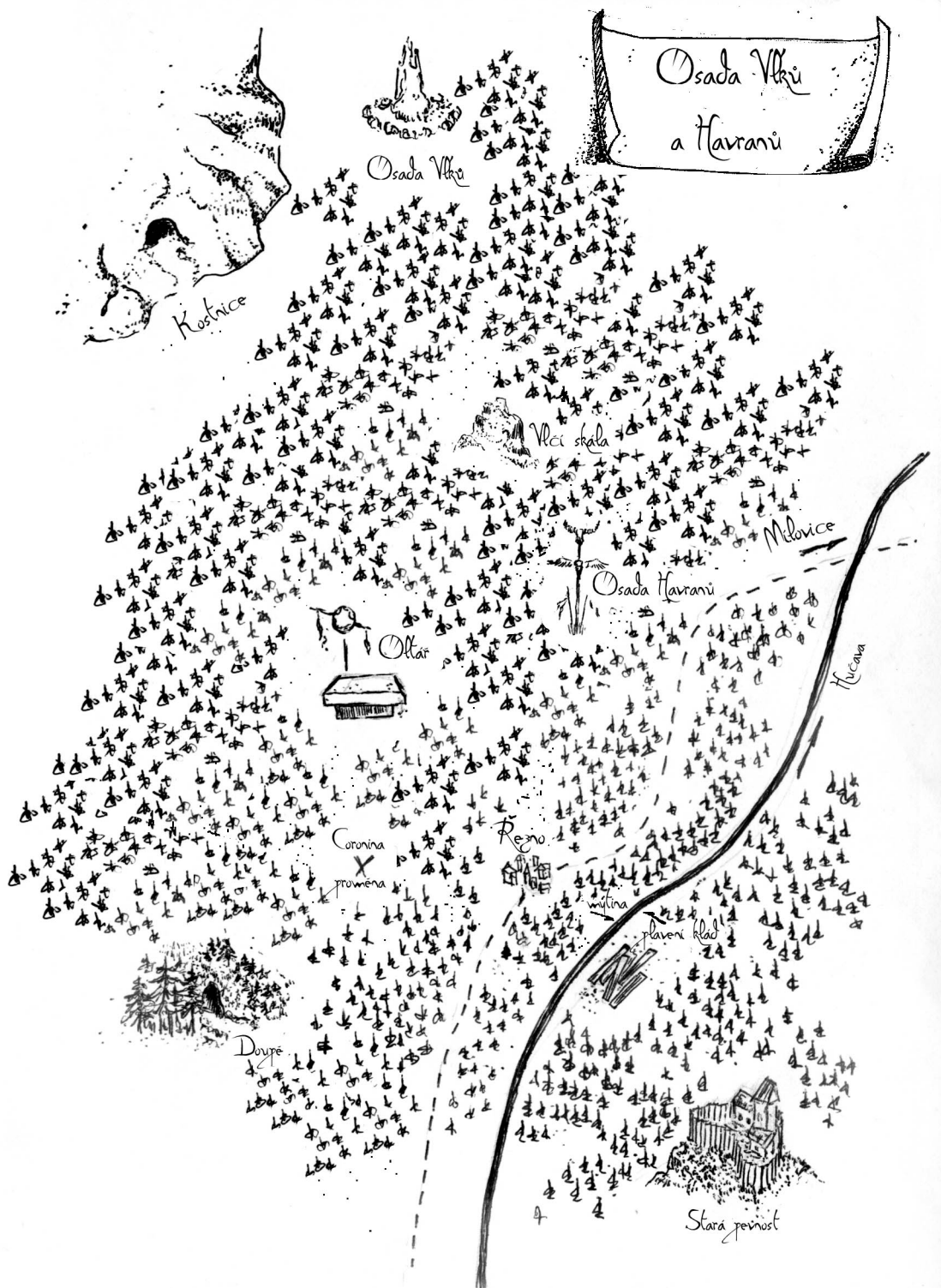
*Luna se smílovala nad starým vlkem.*

*„Přijde čas, kdy se vlk vrátí. Pak třikrát nad tvým hrobem budu stát. Třikrát uvidíš mou krev. Najdeš čtyři vlčí tlapy, jeden vlčí chřtán, a pak jeden vlk ve vlčí soudržnosti nasytí svou smečku. A tehdy kořist opět probudí vlčí rod.“*

*Tak pravila Luna, než zašla za obzor.*

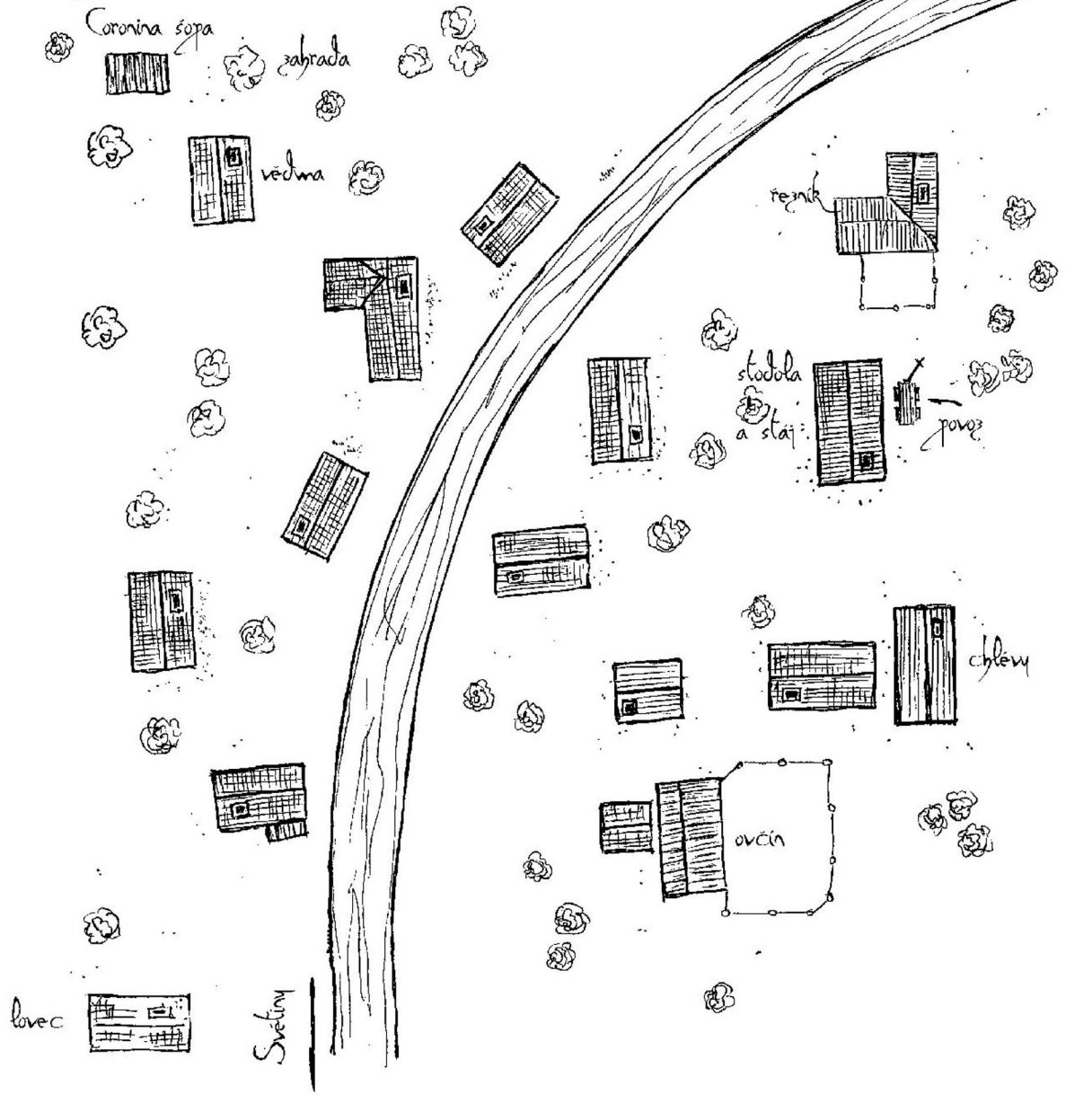
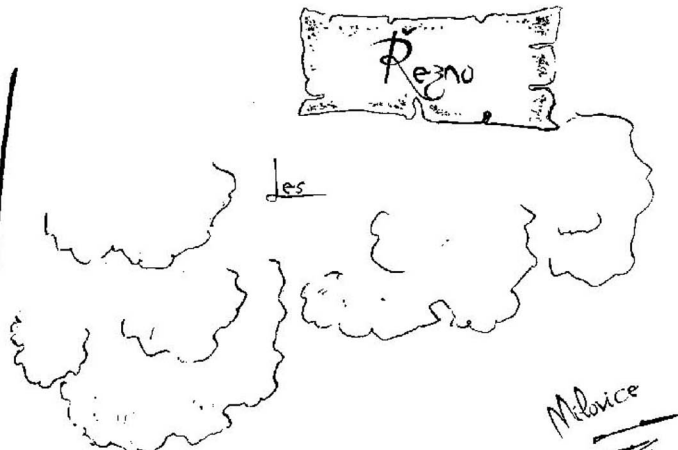
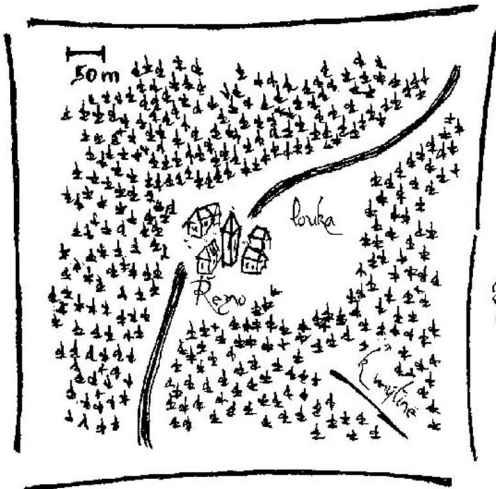
*Za rozbřesku byla Lupova krev semenem pro celou vlčí smečku, ve které mohli vlci lovit společně. Dle přání svého otce však vlci ztratili moudrost a rozvažu. A tělo Lupovo tam leželo dlouho, tak dlouho, až se změnilo v kámen.*





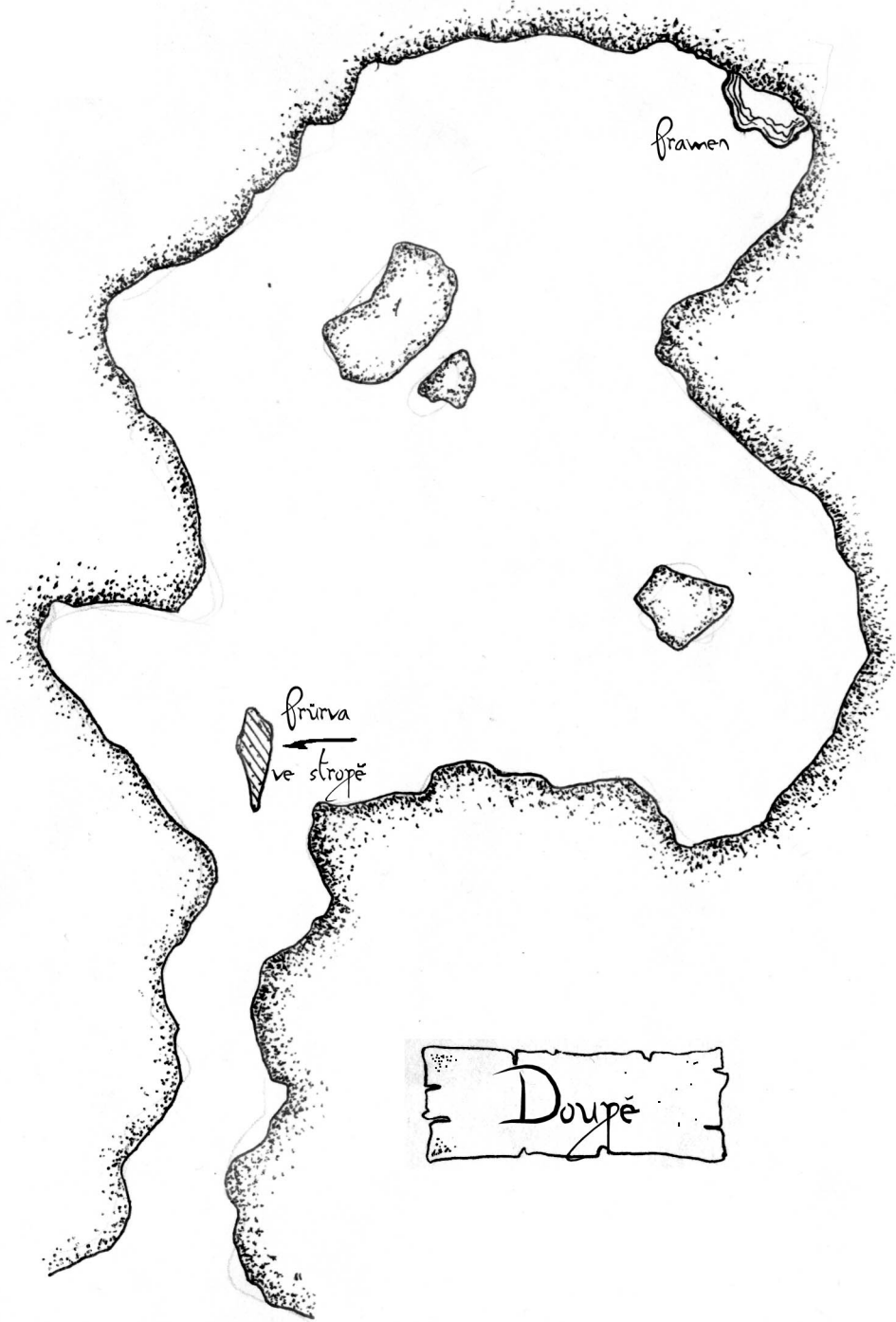
Handwritten vertical text on the right margin, consisting of several characters that appear to be a stylized or shorthand form of a name or title.

PŘÍLOHY



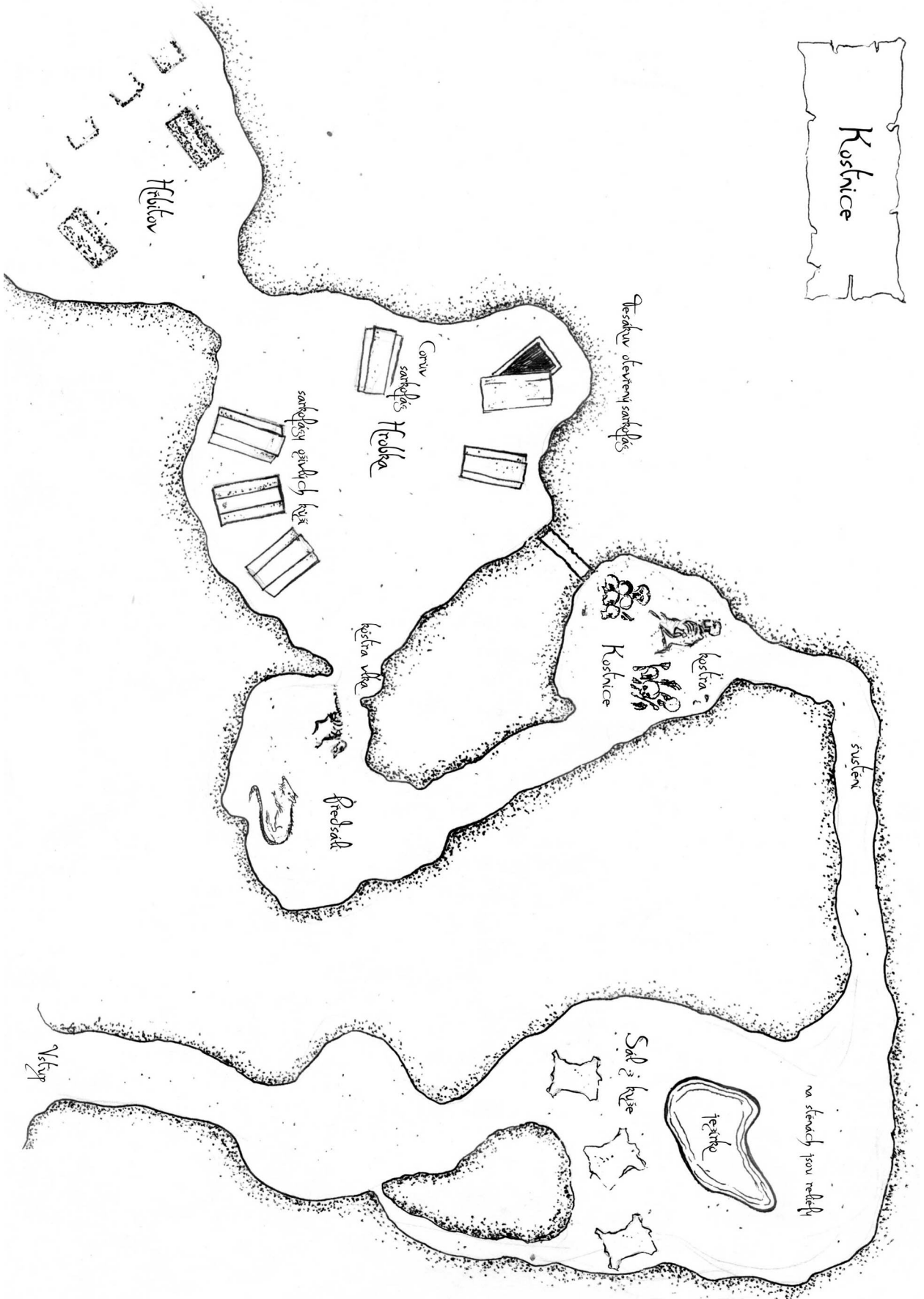
PŘÍLOHY

卅  
卅  
卅  
卅  
卅  
卅  
卅  
卅  
卅



PRÍLOHY

Kostnice



Handwritten symbols or characters along the left margin, including a cross-like symbol, a trident-like symbol, and a vertical line.



KRESBA KRVÍ – SOUHVĚZDÍ VLKA

# # # # # # # # # # #



NÁKRES SOUHVĚZDÍ VLKA



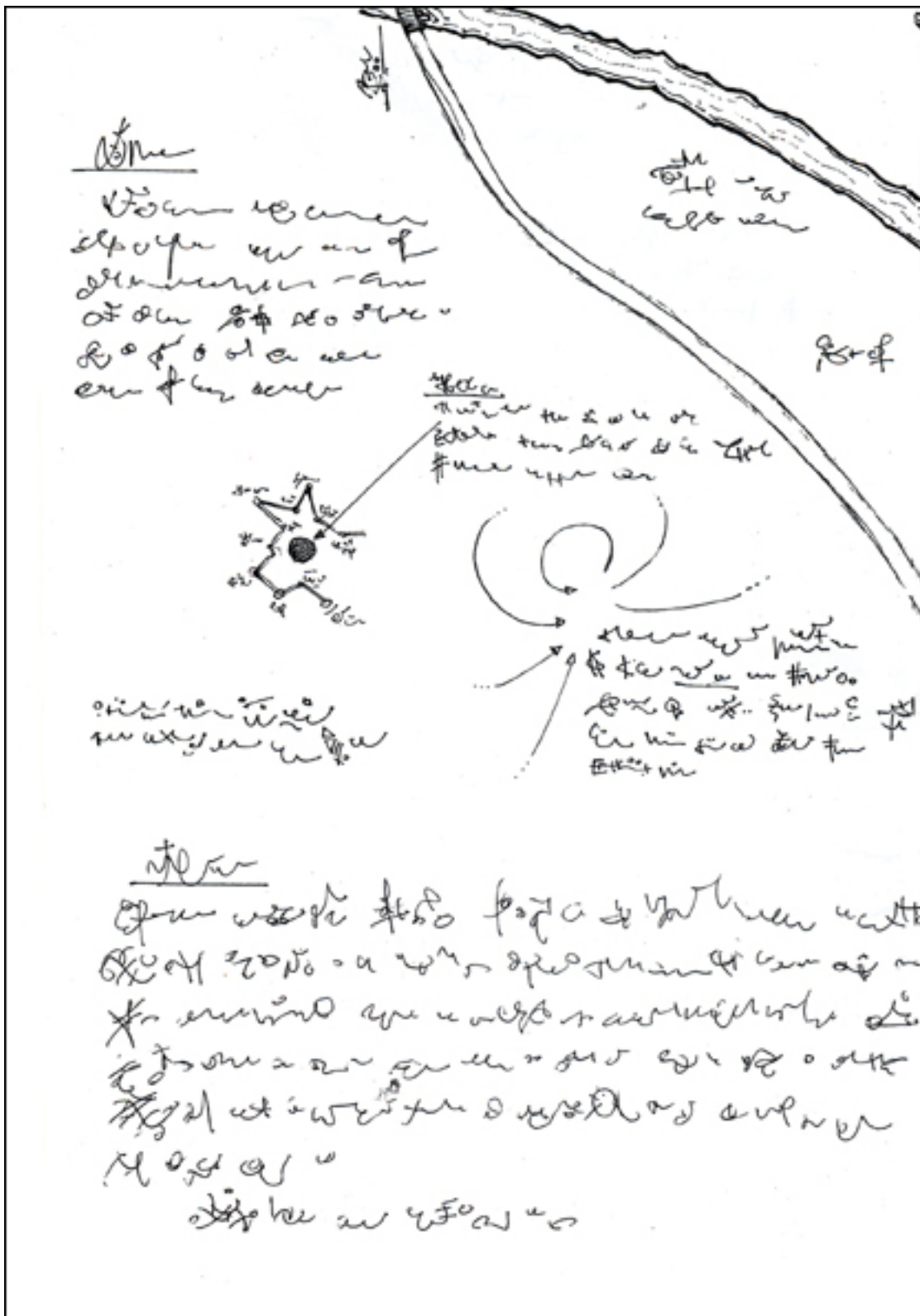
HAVRANÍ POHÁR



#  
#  
#  
#  
#  
#  
#  
#  
#  
#

MAPA K VESNICI HAVRANŮ

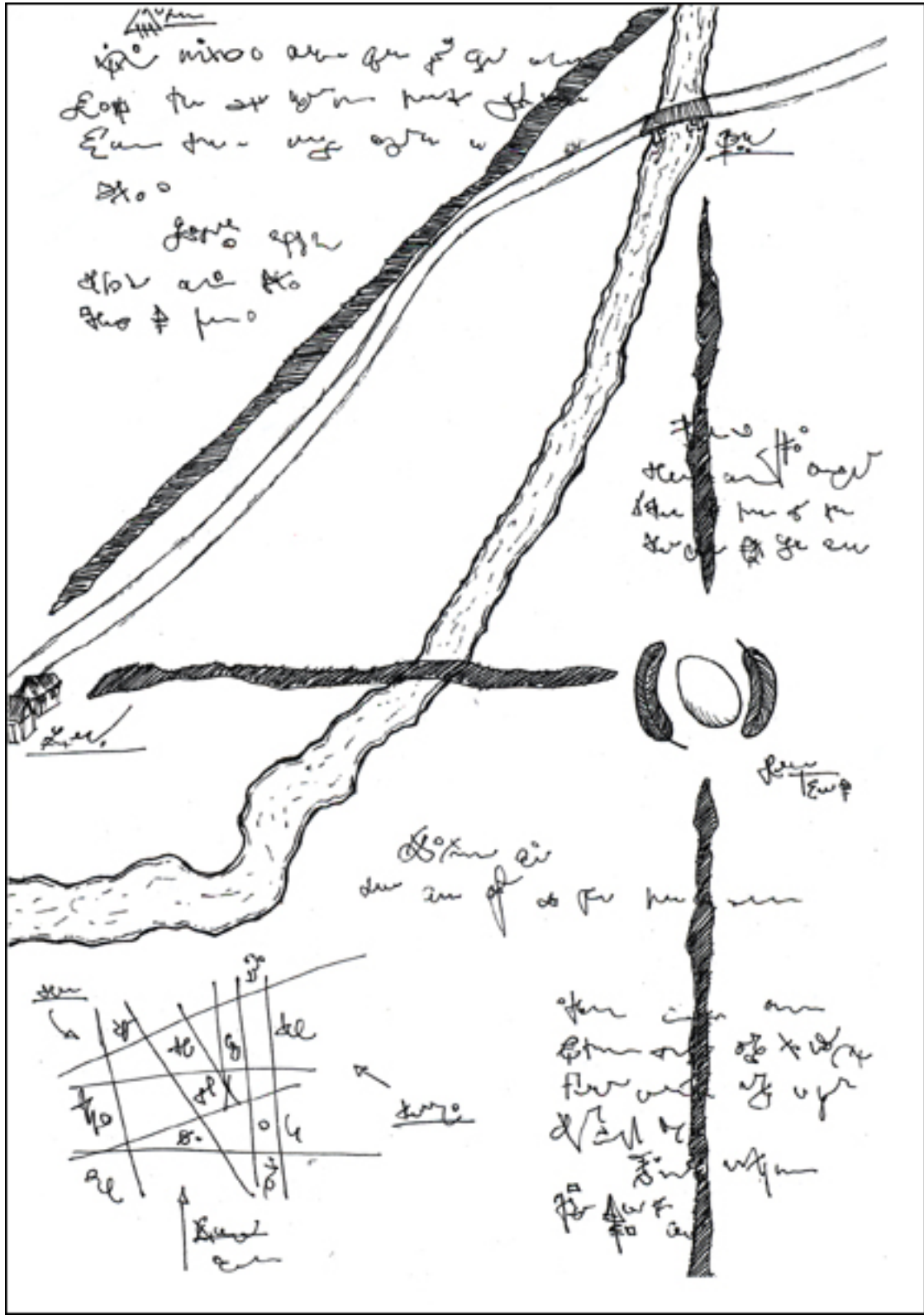
Vejce I



#  
#  
#  
#  
#  
#  
#  
#  
#

MAPA K VESNICI HAVRANŮ

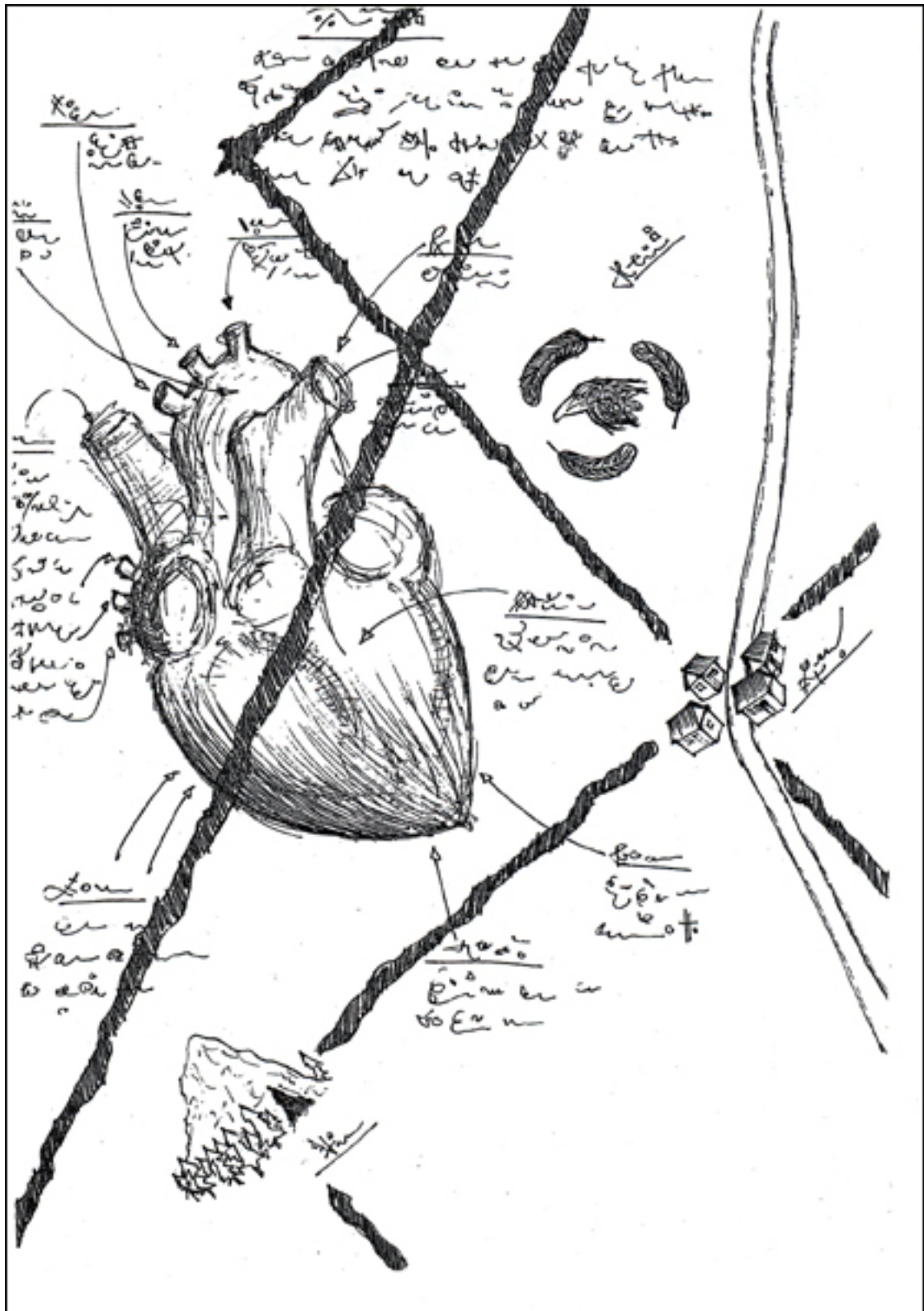
Vejce II



#  
#  
#  
#  
#  
#  
#  
#  
#



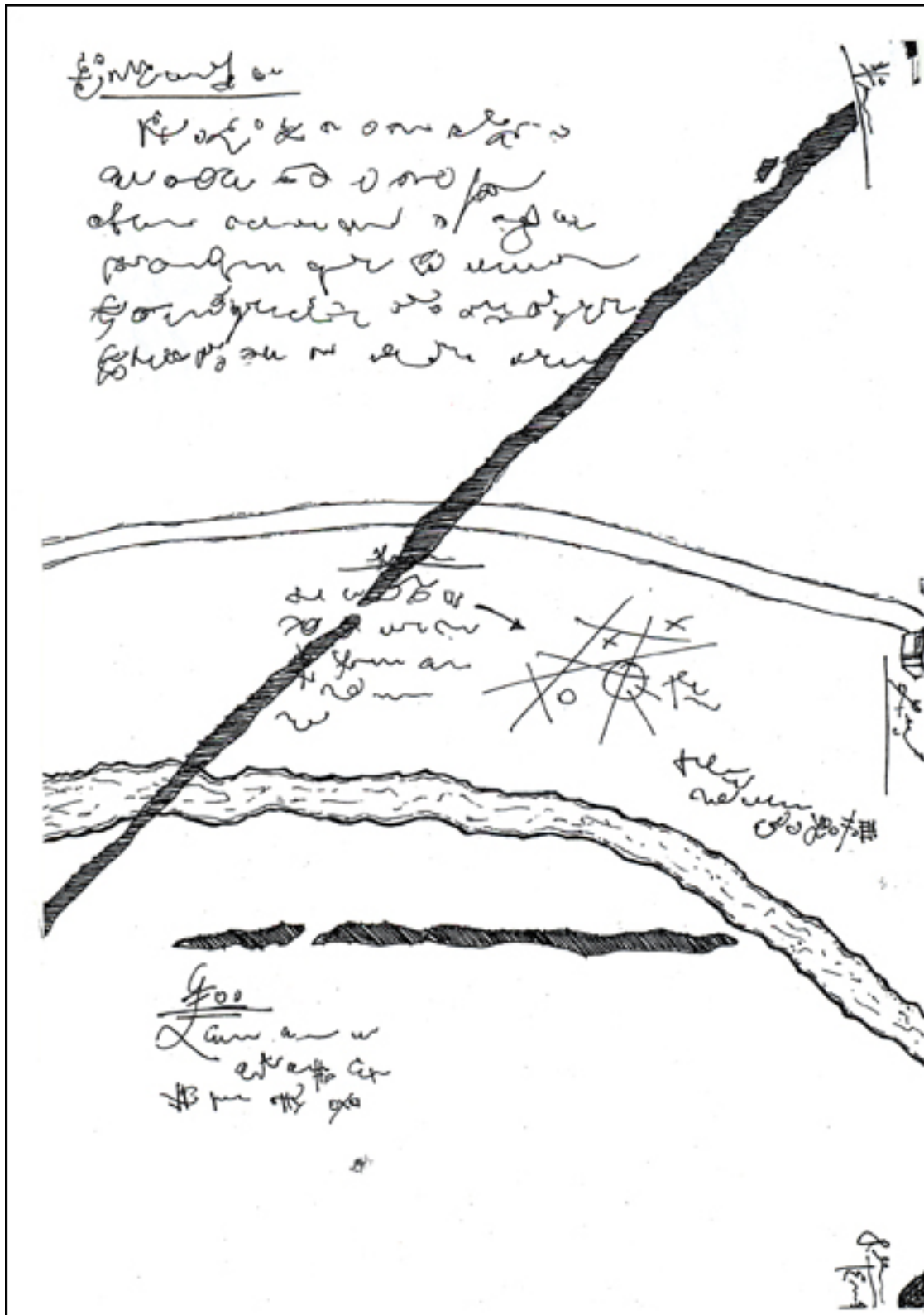
MAPA K VESNICI HAVRANŮ  
Srdce II



#  
#  
#  
#  
#  
#  
#  
#  
#  
#

PŘÍLOHY


MAPA K VESNICI HAVRANŮ  
Postava I











*„Přijde čas, kdy se vlk vrátí.  
Pak třikrát nad tvým hrobem budu stát.  
Třikrát uvidíš mou krev.  
Najdeš čtyři vlčí tlapy, jeden vlčí chřtán,  
a pak jeden vlk ve vlčí soudržnosti nasytí svou smečku.  
A tehdy kořist opět probudí vlčí rod.“*

Nahlédněte do příběhu o probuzeném mýtu,  
poznejte strach z neznámého,  
objevte, jak silný je pud sebezáchovy,  
a vyhraje-li boj o přežití, třeba zjistíte,  
jaká je opravdová cena života.

Tento příběh měli možnost prožít hráči na  
Mistrovství v Dračím doupěti - Gameconu 2005.  
Nyní jej můžete pocítit na vlastní kůži i vy.

