

Dobrodružství GameCon 2009

Nájezdníci

spoluautoři:

Elden, Gandalf, John Jarik, Skála, Tari, Tramis, Wulf

Obsah

1. část	3
Osnova první části	3
1. Příprava na hru	3
2. Obecné informace pro PJ	3
2.1. Orientace na příběh	3
2.2. Smrt postavy.....	3
2.3. Cestování	4
3. Kapitola první: Nájezd na Llwyngwriil	4
3.1. Pozadí nájezdů	4
3.2. Popis Llwyngwriilu.....	4
3.3. Úvod pro postavy	5
3.4. Začátek hry	5
3.5. Průzkum okolí	5
3.6. Informace, které mohou zjistit	6
3.7. Co dál?	6
3.8. Smrt Wyrilina	8
3.9. Získávání informací po nájezdu	8
4. Cesta do Ponterwydu přes Glass Pwyll	8
4.1. Glas Pwyll	8
4.2. Prosakování atmosféry	9
4.3. Křik z lesa	9
4.4. Příchod druida Worena	10
4.5. Worenova zkratka	10
5. Vesnice Ponterwyd	11
5.1. Ponterwyd	11
5.2. Příchod postav.....	11
5.3. Co jim (ne)řekne druid Woren	12
5.4. Úkol postav v Ponterwydu	12
5.5. Legendy, báchorky, povídačky a historky	13
5.6. Získávání informací	15
5.7. Určení lokace.....	15
5.8. Souboj s MacBraenem	16
5.9. Vstup za vodopád	16
2. část	17
Osnova druhé části	17
1. Jiný svět - úvod	17
1.1. První setkání – mladík v opuštěné vesnici.....	19
1.2. Druhé setkání – žena na skále	19
1.3. Třetí setkání – stavitel hráze	20
1.4. Pradlena u brodu.....	20
2. Hrad Caterach	20
2.1. Před hradem.....	20
2.2. Hrad Caterach	21
2.3. Boj ve věži	21
2.4. Z hradu	22
3. Cesta zpět z Jiného světa	22
3.1. Správné řešení	23
3.2. Místo opuštění Jiného světa	24
3.3. Když hráči na nic nepřijdou.....	24
4. Cesta za králem Ulthyrem	25

3. část	26
Osnova třetí části	26
1. Porada u krále – návrh druida	26
1.1. Rituál přenosu vědomí.....	26
1.2. Zajatí nájezdníci k výběru.....	27
1.3. Průběh rituálu	27
1.4. Jak rituál vnímají postavy	28
1.5. Herní mechanismus pro hru – znalosti a vlastnosti zajatců	28
1.6. Útěk zajatců.....	29
1.7. Návrat do ležení	30
2. Meeting jarlů	30
2.1. Scéna - meeting	31
2.2. Vlk schází!	31
2.3. Výslech zvěděů a postav.....	31
2.4. Vyostření meetingu	32
3. Rozvrat	33
3.1. Co by se dělo dál bez zásahu postav	33
3.2. Cíl postav	33
3.3. Reálné varianty úspěšného zakončení	34
3.4. Scénář	34
3.5. Herní mechanismus ovládnání volby	35
4. Závěrečná volba	37
Přílohy	38
Tajné informace dodané před hrou.....	39
Charaktery jarlů	44
Zajatci na výběr.....	52
Jména a názvy z dobrodružství	58
Jména a názvy volně k dispozici.....	59
Oslava Samhainu	60
Mapa Llwyngwrlu a okolí	61
Mapa kraje.....	62
Mapa okolí Ponterwydu.....	63
Hrad Caterach	64

1. část

Osnova první části

1. Organizační záležitosti a uvedení postav do děje

cca 30 minut herního času

2. Probuzení ve tmě a průzkum situace
3. Boj / útek nebo jiná reakce postav

cca 1,5 hod herního času

4. Cesta do Glas Pwyll, mrtvá vesnice
5. Matka chránící dítě před krolly
6. Příchod druida Worena – odvede je do Ponterwydu

cca 2,5 hod herního času

7. Pátrání po cestě do Jiného světa

cca 3,5 hod herního času

8. Souboj s McBraenem

1. Příprava na hru

Informace pro PJ

Příprava osobních deníků. Rozdělit 5md, 5st, 5zl každý. (Měj na vědomí, že zloděj dostane 7-7-7, ale on o tom ví.) Kůň žádný.

Četli všechny texty vyšlé na webu? (Mají informace o pojetí ras a povolání pro tuto hru? Vědí, že tato země je jejich domovem a že ji mají rádi? Pokud ne, tak jim to sdělit.)

Zkontrolovat, zda mají všechny (tajné) informace, které se váží k povolání (Příloha - Tajné informace dodané před hrou)

2. Obecné informace pro PJ

2.1. Orientace na příběh

Toto dobrodružství je orientované především na příběh. Nesnaží se simulovat svět s přesně danými

vzdálenostmi a přesně daným počtem hodin, jak dlouho to kam odkud trvá. Místy se stane, že ať postavy nasadí jakoukoliv rychlost pohybu, je nutné, aby se do cíle dostaly prostě „navečer“.

Pokud nastanou nějaké nečekané situace, jako že se omylem vydají přesně na opačnou stranu, než mají, pokusí se jim napřed PJ naznačit, že něco není v pořádku – že tudy už před pár dny šly nebo že do takového kopce by ta cesta podle jejich znalostí jít neměla. Pokud je to nepříměje přehodnotit směr, doporučuji odečíst bod, ale nechat pokračovat příběh tak, jak bylo naplánováno (dorazí k vesnici, ke které dorazit mají).

2.2. Smrt postavy

Pokud v průběhu první části někdo zemře, je právě jenom jemu potřeba ve vhodnou chvíli sdělit, co se s ním dělo po smrti. Probudí se na tom stejném místě, jen mu svět přijde trochu ponuřejší. Po zranění není ani památky, jen ho tam bolí. Chvíli hledá ostatní, nějakou dobu osaměle bloudí bažinami, a nakonec se dostane na skalnatou mořskou pláž. Slunce zapadá a zalévá zlatým svitem ostrov v dáli (Avalon). Kousek u břehu je loďka, vypadá, jakoby tam na něj čekala. Ten ostrov jej vábí, vypadá to, že tam je krásně, ale něco mu říká, že by se měl vrátit, že ho tady ještě něco čeká, že tu má povinnosti, že by měl splatit dluhy.

Když zůstane, bloudí dál, nakonec se dostane na lehce zatravněný plácek, místy nějaká dlažba, cítí, že by tam měl zůstat a čekat. *Ve druhé části, kdy postavy navštíví „Jiný svět“, se bude moci družinka shledat se svými druhy. O tom však více až v druhé části.* Pokud se vypraví na ten ostrov, připlouvá, vidí jabloňový sad a v něm si hrající mladé dívky... určitě mu na ostrově bude krásně (a hra pro jeho postavu končí).

Pokud zemřelo víc postav spolu, postupně se všichni i setkají a mohou se domlouvat mezi sebou.

2.3. Cestování

V první části dobrodružství se nachází **tři důležitá místa: Llwyngwrl (nájezd z moře), Glas Pwyl (mrtvá vesnice) a Ponterwyd (vstup do Jiného světa)**. Pro zdárný průběh dobrodružství je nutné se dostat z prvního přes druhé do třetího. Je to dlouhá cesta.

Na zahrání cesty zřejmě nebude v průběhu GameConu čas, pokud bude družina rychlá, může být zahrána, ale pokud se nebude stíhat, doporučuji ji podat jen jako krátký popis PJ.

Počet mil (kilometrů) jsou taktéž orientační a – kromě toho, že rámcově odpovídají realitě – jsou šity na míru spíše více akčním a odolnějším družinám, aby měly pocit dobrého výkonu a cítily se vyčerpaný.

Je konec října, je docela zima (5 °C) a sychravé počasí. Není vhodná doba na dlouhé cestování. Slunce vychází kolem osmé a zapadá před pátou.

CCA 30 MINUT HERNÍHO ČASU

3. Kapitola první: Nájezd na Llwyngwrl

3.1. Pozadí nájezdů

Nájezdníci z Dánska a severního Německa – především Sasové - jako každý konec léta podnikli výpravu na západ. Jednalo se o dvanáct velkých jarlů, každý z nich představuje kmen jednoho zvířete. Doma ve Skandinávii to jsou rivalové (a někdy znační), ale předloni provedli velký nájezd na území Západorímské říše, kde byli římskou armádou obklíčení a donuceni spolupracovat. Bitvu vyhráli.

Letos se dostali k pobřeží Británie – na bohatší jihovýchodní pobřeží, kde je několik bohatších měst ještě z doby římské říše. V honbě za bohatstvím nechali odjezd na později, ale pak nebylo vhodné počasí, bylo hodně bouří. Část návrat risknula a vrátila se, část se vydala drancovat neznámý sever, který ale byl chudý,

drsný, a díky tannímu počasí, které bylo ještě horší než to na jihu, se nečekaně dlouho zdržela. Nyní je plavba přes otevřené moře těžko myslitelná a návrat domů by byl velmi riskantní. Na popud Losa se tedy opět spojili dohromady, vytvořili menší armádu, a rozhodli se strávit zimu v této zemi, kterou si napřed podmaní.

Většina právě přijíždí ze severu. *Menší část pluje z jižního pobřeží*. Hodlají dobýt vše, nač jim vystačí síly. Jsou to zkušení válečníci, co mají za sebou už hodně nájezdů i bitev, je jich hodně, a jsou relativně organizovaní. Jedná se o cca 50 lodí, na každé je cca 16 válečníků. Očekávají, že zde najdou zemi s připravenými zásobami na zimu, které jim pomohou ji přežít.

15 lodí (dva jarlové) míří k Llwyngwrlu, hlavní voj je vidět v dálce u obzoru (cca 12 mil od pobřeží), jak pokračuje na jih. *Co se postavy nedoví je, že dalších 30 lodí míří z jihu na Caterach*.

3.2. Popis Llwyngwrlu

Osada leží na mírném kopečku u výběžku u moře, na rozšířeném konci úzkého a prudkého údolí. Tím údolím přitéká potok a vede pěšina, která není od moře příliš vidět. Tou sem postavy přišly. Moře je západním směrem. Kolem osady jsou políčka, za nimi les. Na severu mezi políčky a lesem protéká potok.

Osada je obehána valem, na němž je palisáda, před valem je z vnější strany příkop. Osada má dvě brány, jednu větší, od východu, jednu menší, na západ, vedoucí k přístavišti, hůře chráněnou. Cca deset sáhů od ní už začíná moře a molo „přístavu“. U východní brány je větší ohrada se společným dobytkem – zvenčí osady.

V osadě jsou převážně sruby, několik chatrčí, u některých z nich ohrádka s dobytkem. Vše ze dřeva, příp. rákosu. Volný prostor je před branami a uprostřed osady.

Osadě šéfuje starší muž, dříve válečník, který se jmenuje **Gwyr**. Je docela rázný a schopný, ale

k cizincům trochu nedůvěřivý. Je zvyklý spoléhat se na sebe, na své lidi, a na svou osadu. O svou osadu však bude mít opravdu strach. Má dlouhé vlasy spletené do copánků, prošedivělé vousy.

3.3. Úvod pro postavy

Asi tři měsíce nazpátek putovala družina o něco více na sever a při svých toulkách náhodou potkala dávného přítele Connru – spolubojovníka z počátků jejich dobrodružných výprav. Setkání to bylo milé a bujaré, ale nemělo dlouhého trvání, protože družina musela pokračovat dál za prací a Connra zpět do své osady a za obchodem. Dohodli se ale, že až se bude skupinka přátel vracet zpět, určitě to vezmou přes Llwyngwril a zastaví se za Connrou a pořádně s ním a jeho rodinou zahodují. Bude to velmi milé zpestření na jejich cestě, před zimou chtějí dorazit do Caterachu – královského města – budou to tedy mít po cestě.

Čtvrtek uplynul jako voda a dnes navečer (již za tmy) konečně při zpáteční cestě došli do větší osady, chráněné palisádou, kam byli pozváni **Connrou** (35). Moc nevědí, jak ta osada vypadala, pamatují si, že procházeli větší bránou (velkou na místní poměry). Connrův srub není moc velký, má pohostinnou **ženu Gwendybreth** (32), mladou krásnou **dceru Laidgwynn** (16), tak akorát na vdávání, a malého **kluka Conilla** (10), jednou z něj bude dobrý muž. Pro případ nájezdu nepřilíš vhodná kombinace. **Dalšími hosty večera byli Deire (18) a Wyrilin (20)**, kteří však přenocovali ve svém domově.

Menší hostina (jehněčí pečínka) začala včera po příchodu postav krátce před setměním (něco před šestou večer), pokračovala pitkou (medovina). Hodně se s pitím hecovali a Connrova fyzická nestačila fyzice postav, dost ho bude po probuzení bolet hlava. Ke spánku ulehli pozdě (cca kolem půlnoci), kde se dalo. Srub není moc velký, kór když do něj přijde 2x – 3x lidí navíc, takže leží skoro všude.

Na Llwyngwril však podnikli krollové nájezd a první problém našich postav je vůbec dostat se z baráku, u kterého si ani nepamatují, kde má

vlastně dveře. Při hostině totiž spálili v krbu všechno dřevo a nikoho pozdě v noci už nenapadlo přinést další. V ohništi sice zbylo pár uhlíků, ale vědí o nich jen to, že tam jsou, nedá se s nimi svítit na cestu.

3.4. Začátek hry

Do snu vám proniká pláč malého dítěte. Křik. Údery sekyrou o štít. Zabušení na okenice. „Vstávejte! Nájezdníci! Vstávejte!“

*Začíná Real-time pasáž. Důraz na dynamiku, napětí, rychlost a efektivnost řešení. **PJ stopuje čas. 1 kolo = 10 vteřin. Trvání 2 minuty.***

Situace

Jak asi tak může vypadat situace, kdy v domě o jediné místnosti pro čtyři lidi spí lidí dvanáct, je naprostá tma, a osm lidí to v tom domě nezná, po včerejší pitce vlastně asi ani neví, kterým směrem a jak daleko jsou dveře a okna, a po překotném vstávání po chvíli nevědí, kde spali před chvílkou a kde mají svoje věci? Connru třeští pěkně hlava a je dezorientován.

Zkuste to udržet ve vážné, i když trochu absurdní rovině. Tahle scéna má mít dynamiku, hraje se real time, nedělejte z toho frašku. I když postavy v naprosté tmě přes sebe packají, a hledají východ, zvenčí se stále ozývá křik, pláč vyděšených dětí, volání hledajících se příbuzných a klení našťvaných mužů.

*Smyslem takového probuzení je zajímavý začátek s předzvěstí akce. **Rozhodně ne buzerace.** Vyhněte se negativnímu přístupu, kdy budete postavám bránit v tom a onom, protože chcete být realističtí. Ano, není tam vidět, neví, kde mají věci a neznají to tam. Netuší ani kde je okno a dveře.*

3.5. Průzkum okolí

Když se postavy konečně zorientují, začnou zjišťovat, co se venku děje. Nájezdníci tady zatím nejsou a chvíli ještě nebudou. Přesto sledujte, jak postavy reagují, když nic o situaci neví.

Venku je samozřejmě noc. Měsíc je sice chvíli před úplňkem (ten bude zítra), ale za protrhanými mraky. Není ani světlo, ani tma, je přítmí. Rozlišit případné přátele od případných nepřátel na více než deset metrů je těžké. Nikdo pořádně neví, co se děje, venku pobíhají hloučky, jen u přístaviště se shlukli muži.

Zhruba někde tady končí real-time pasáž a hra se stává klidnější. Do této chvíle se snažte udržet napjatou atmosféru. Postavy by měly být opatrné – nemohou vědět, kdy jim někdo urazí hlavu neopatrně vystrčenou zpoza rohu.

Pokud se vyptávají na podrobnosti, na to, jak to vypadalo včera při setmění, když vjížděli do osady, dozví se, že je chráněna palisádou, má zhruba sto sáhů v průměru, je v ní celkem cca 40 domů, před palisádou je ohrada se stádem koz, ovcí, prasat a krav. Koně v Llwyngwrillu nemají.

Každopádně při prvotním průzkumu (během prvních několika desítek sekund) zjistí toto: akutní nebezpečí (v rámci kol) nehrozí. Někde venku byli zřejmě vidět nájezdníci, velmi podivné, že právě v tuto dobu – to už bývají dávno pryč. U přístaviště se rozrůstá skupina mužů, zřejmě ti budou vědět víc. V osadě panuje chaos.

V okolním zmatku a shonu mohou vidět jejich mladého známého Wyrlina, kterak se připravuje do boje, Deire mu s pláčem pomáhá do jednoduché zbroje.

Nezapomeň, že čas stále běží a útok začne poměrně brzy. Poháněj je, ale zároveň, pokud budou mít nápady, jim nechej možnost je realizovat. Pokud budou bezradní, postup dále.

3.6. Informace, které mohou zjistit

Doposud bylo popsáno, co mohou zjistit prohlídkou svého okolí. Budou-li nějak šikovně špehovat na lodích nájezdníků, mohou zjistit i další detailní informace. Pokud je napadne jak šikovně špehovat, dej jim tu příležitost a podle toho jak dobrý plán to je mohou zjistit něco

z následujícího:

- Nájezdníci nemají žádný velký plán, sází na překvapení a hrubou sílu.
- Všímají si světél ve vesnici a mluví mezi sebou o tom, že už je asi spatřili, ale jsou si jisti tím, že to stejně celé dobudou.
- Hodlají to tu vyplenit, pobavit se ženami, nabrat nějaký dobytek a cennější věci a pokračovat dál na jih.
- Postupem času se někde jižněji chtějí usadit.
- Lodí je dohromady několik desítek.
- Chtěli by se vrátit domů, ale nemohou kvůli dlouhodobě rozbouřenému moři.
- Někteří byli ještě před týdnem docela zoufalí, ale jarlové se sešli a udělali velký plán, že dobijí tuto zemi a na zimu se zde usadí, řadoví vojáci jim věří a těší se na toto skvělé dobrodružství, o kterém pak budou ještě dlouho vyprávět, tohle ještě nikdo neudělal.
- Los s Lišákem to dobře vymysleli

3.7. Co dál?

Pokud se začnou dohadovat nad tím, co dělat, přejdi do real-time módu a dej jim tři minuty času (stopuj).

Jak to tedy vypadá ve vesnici? U přístaviště se shlukují muži, odbíhají pro zbraně a brnění, posílají pro své syny, synové posílají pro otce, hledají kamarády, hledají své ženy a dcery, domlouvají se co dál. Po osadě pobíhá vyděšený dobytek, začíná mrholit a zem se stává blátivou. Mimina a malé děti křičí, jak se bojí, vyrušení ze spánku nenadálým ruchem. Ženy hledají svůj dobytek, své muže a své děti. U východní brány (ta do kopců) se začíná vytvářet velký shluk.

Nyní by měli dostat svůj hlavní quest pro tuto část: **jít varovat krále, že od severu podél západního pobřeží připlula velká armáda a že celé zemi hrozí velké nebezpečí.** Není času nazbyt, musí to zít přes Glas Pwyl, kde mohou získat koně (je tam statek, kde koně chovají) a oni tak budou moci cestovat rychleji. **Chodec (pokud není, tak druid nebo někdo jiný) ví, že normální chůzí by to nikdy nestihli dříve než nájezdníci po moři. Po moři je to**

nebezpečné, protože jsou tam další nepřátelské lodě, a vyslat pouze chodce na rychlý pochod je riskantní, neboť země už může být plná nájezdníků. **Rozhodně jsou potřeba koně z Glas Pwyl, jinak to nepůjde.**

Určitě má nějaký význam, pokud použijí jakýkoliv další informační prostředek – vyslání havrana se zprávou, kouzlo posel apod. Ohodnotíme to, ale bylo by obrovskou chybou se na to spoléhat, když jde o tak důležitou věc.

Zároveň by se ale nyní měli snažit pomoci zachránit osadu a nejlépe i znemožnit invazi severanů. Nyní mohou dělat v podstatě cokoliv se jim zlíbí. Předkládám tři hlavní varianty, aby se i méně důvtipné skupiny měly čeho chytit, a abys viděl, do jakých scénářů by mohli směřovat.

Útěk

Jednou z přirozených reakcí bude útěk. Buď chtějí utíkat co nejdál, nebo se po chvíli zastaví, zapřemýšlejí, zjistí, že zas až tak akutní nebezpečí nehrozí a teprve teď začnou zjišťovat informace nebo zkusí osadě pomoci. Bezhlavý útěk v noci s kocovinou do neznámého lesa není žádná sranda, ale nakonec by s touto variantou neměli mít žádné problémy.

Pokud postavy samotné nenapadne, že by měli varovat okolí, vlož do cesty nějaké CP, které je vybídne k tomu, aby šli varovat krále – postavy to koneckonců stejně mají po cestě.

Zapojí se do boje

U západní brány (k moři) se shlukli muži a 5 lučištníků vyčkává na bráně (více se jich tam nevejde) – čekají na vylodění nepřátel. **Dopřej jim tvrdý boj, ale nech je zvítězit.** Nech je okusit, jak jsou to tvrdí bojovníci – musí zjistit, že to není jen barbar v kroužkovce, ale že mají např. i v osmi co dělat, aby dostali dva. První kolo útočníků je poraženo zhruba poté, co vyčerpají třetinu svých prostředků (životů, magů). 1/3 z útočníků budou starší krollové, 2/3 mladší. Najde se i pár výjimek – lupič útočící ze zálohy, šamanka, sesílající na bojovníky rychlost apod.

Po odražení prvního útoku Gwyr oznámí, že musejí najít někoho, kdo půjde varovat krále Ulthyra, který sídlí na hradě Caterach, co se děje. Zdejšími lidmi se moc chtít nebude, daleko raději budou bránit vlastní město a rodiny. Pokud se postavy samy nepřihlásí, přímo jim to nabídne. Chodec (či jiná vhodná postava) by měl vědět, že Caterach měl stejně být jejich další zastávka a že to mají po cestě. Caterach má být asi pět dní cesty odtud, je tedy nutné vydat se tam co nejrychleji. Aby měli šanci předejít nepřátelské loďstvo, musí si zajistit koně, nejlépe ve vesnici Glas Pwyl.

Při této variantě ihned odchází z města, průvod lidí, co se jdou ukrýt do jeskyně, potkají cestou – další variantou se již nezdržují!

Starší krollí válečník (obouruční kyj)

ÚČ	11/+5 (4 + 5/+4 +1 +1 +0/+1) (síla + těžký kyj + rodová zbraň + přesnost + drtivost)
OČ	4 (-2 +6)
životů	60 - 80
úroveň	6, bojovník
Odolnost	19/+4
Intelligence	4/-3
Charisma	4/-3
Velikost	C
Bojovnost	11
Zranitelnost	humanoid

Mladší krollí válečník (sekera + štít)

ÚČ	8/+1 (4 + 3/+1 +1) (síla + sekera + přesnost)
OČ	3 (-2 +4 + 1) (obr + KZ + štít)
životů	60 - 80
úroveň	6, bojovník
Odolnost	19/+4
Intelligence	4/-3
Charisma	4/-3
Velikost	C
Bojovnost	11
Zranitelnost	humanoid

Pomáhají jinak

Nemusí se nutně zapojovat do boje, mohou pomoci i jinak. Pomáhají najít ztracené děti,

uklidňují matky, chytají dobytek. U hlavní brány se dozví, že je třeba zformovat všechny nebojeschopné členy kmene a dobytek a odvést je schovat do jeskyně, co je v kopcích asi tři míle na východ, a ochránit je cestou proti případným přeпадům (k tomu však nedojde). Poté, co je doprovodí do jeskyně a pomohou ukrýt, velitel výpravy je požádá, aby šli varovat krále.

Zvláštní případy

Pokud vymyslí něco originálního, jako například hyperprostorovat se na loď na nenápadné místo, zneviditelnit se, podrobit si hlavního vůdce výpravy a jeho ústy vydat armádě jiné rozkazy, s náležitou obtížností (konzultace s puřákem), umožni jim to, (obodování takových případů probereme individuálně na poradě), ale pak je naved' opět na hlavní linii varování krále.

3.8. Smrt Wyrlina

Ať už se rozhodnou pro jakoukoliv variantu, ať už dělají cokoli, je **pro další průběh dobrodružství nezbytně nutné, aby zemřel Wyrilin – mladý partner Deire.**

Budou-li tedy utíkat, jeden z posledních výjevů, co uvidí je, jak je Wyrilin skolen daleko vrženým kopím a jak umírá v náručí své milované Deire, která neskutečně tklivě pláče, div zármutkem neskoná. Ano, můžete v nich tak vyvolat i pocit hanby, že tak mladý a nadějný jinoch, jejich přítel, padl za obranu své osady, zatímco oni utíkají. Třeba se v nich probudí svědomí a přispěchají na pomoc.

Stejně tak, když budou bojovat, najde si Wyrlina smrt. Ať už to bude boj muže proti krollovi, nebo opět zbloudilé kopí či šíp (v případě, že by hrozilo, že nestačí ani jedna z lodí dorazit ke břehu). Přehrajte zase nějakou truchlivou scénku, jak Deire hořce prožívá tuto ztrátu a oplakává svého nejmilejšího.

Podstatné je, aby Wyrilin zemřel, Deire žila a postavy v nich viděli milostné pouto tak silné, že by mohlo jít až za hranice smrti. Je to důležité pro druhou část, vychutnejte si tedy

tento pár jak při úvodním entré, tak u jejich smutného konce – hráči by si je měli pamatovat.

3.9. Získávání informací po nájezdu

Po boji (či jiným způsobem) se mohou zmocnit nějakého z přeživších útočníků a vyslechnout jej. Sám od sebe jim poví jen základní informace (je nás moc a vybijeme vás), ale sofistikovanějšími metodami (zvláštní schopnosti postav, nápadité či účinné mučení) se mohou dozvědět více:

- Jména a totemy až tří různých jarlů;
- Jarlů je dvanáct, obvykle každý jedná na svou pěst, ale jednou za čas se sejdou na společné poradě;
- Pod jednoho jarla spadá pět až osm lodí;
- Na lodi bývá až tolik mužů, kolik je prstů na nohách i rukách;
- Lodi je moc, mockrát prsty na rukou.

CCA 1,5 HODINY HERNÍHO ČASU

4. Cesta do Ponterwydu přes Glass Pwyll

Informace pro PJ

Postavy jsou na cestě z Llwyngrwilu, během ní se doberou k tomu, že by měli varovat širý kraj (možná) a především krále Ulthyra. Blíží se k vesnici Glas Pwyl, kde doufají, že získají koně k rychlejšímu postupu, vesnice je však již vydrancovaná. Tato vesnice slouží hlavně k tomu, aby získali náznaky z Jiného světa, další pojítko k němu a především lehce okusili cestování skrze něj. Glass Pwyll slouží jednak k navození atmosféry, jednak k tomu, aby si uvědomili, že už ani ve „vnitrozemí“ (tři míle odtud na západ je jiná vesnice a moře) není bezpečno a více se o svou bezpečnost začali starat.

4.1. Glas Pwyll

Cesta do Glass Pwyll je náročná, ale nebýt toho, co se děje, tak idylická. Kopce, údolí, řeky, potoky a jezero. Malebná krajina. V jednom bodě se mohou

rozhodovat, jestli půjdou širší cestou přes osadu Glyntwymyn , *(tu mohou varovat - 1 hodina a 7 mil cesty tam, 1 hod a 7 mil zpátky)* a nebo na Glass Pwyll. Hraničáři ví, že v Glass Pwyll by se měli dát sehnat koně a navíc je tak ta cesta o pár dní kratší. Navíc, bez koní to nemohou na Caterach zvládnout včas.

Příchod do vesnice

Zničehonic se v lese otevře prostor a vejdou do malé vesnice. Je asi 10:00. (Pozor, pokud měli předvoj – havran, hraničář – bude je o tom informovat v předstihu.). **Atmosférická scéna.** Všude ležící mrtvoly – nejen muži, ale i ženy a pár dětí (cca 40 těl). Krev sražená na zemi, už se do ní ani nechtěla vsakovat. Nikdo útok nečekal. Nikde ani živáček. Vesnice prázdná, vyrabovaná. Ohrady od dobytka zejí prázdnotou. Na mrtvolách jsou mouchy a krkavci. Kus od většiny domů spáleniště, ještě doutná. Dříve to byl velký statek na kterém chovali koně. *Jedna z postav má v popisu, že se tato vesnice vždycky podobala té, ve které vyrostla, další zde měl milenku.*

Zjišťování informací

Glas Pwyll má 8 domů a 40 obyvatel, z toho polovina jsou děti a dorostenci. Pár políček v okolí, několik ohrad pro dobytek, proutěná ohrádka na drůbež. Kousek od vesnice studánka.

Na zemi lze nalézt dva velké těžké rozbité štíty, které podle tvaru a váhy musely patřit nájezdníkům. Mrtvoly ještě nejsou ani chladné – musely to být tak dvě hodiny, co se to stalo. Podle stop je nájezdníků 12 – 20, přišli z údolí od moře na západu a zase se tam i s dobytkem vydali nazpátek. Hraničáři vědí, že postavy mají pokračovat údolím na jihovýchod.

Koně zde nejsou

Při letmém průzkumu zjistí, že ve vesnici nezůstávají žádní koně, v které tolik doufali. Buď si je nájezdníci odvěkli sebou, nebo je chladnokrevně zabili na místě a nemilosrdně z nich strhali maso, které by se dalo využít. Družina by měla tedy trochu propadnout panice – bez koní nemají šanci dostat se na hrad včas.

4.2. Prosakování atmosféry

Toto místo utrpělo velkou emotivní změnu, navíc pár hodin před začátkem samhainu, kdy jsou si běžný a Jiný svět blízko, proto se zde mohou odehrávat podivné věci.

Například, pokud půjdou blíže k hromadě, jakoby na chvíli zahlédli plačící holčičku, jak na ně prosebně z hromady vztahuje ruce. Pohled to bude chvilkový, jakoby halucinace, ale o to více znepokojující. Podobně, když se pokusí hnout s některým z těl, najednou jakoby tělo ožilo a s nářkem se snažilo obejmout postavu. Po chvíli je zde zpět realita, ale hrůzná vzpomínka zůstává. Navíc to vpadá, že se nejedná o halucinaci, ale ono se to „skoro“ děje.

Postavy také vidí pohybující se postavy/stíny na hraně periferního vidění, když se ale otočí, nic/nikdo tam není.

Všechno jsou to obrazy z Jiného světa, které se vážou k tomuto místu.

4.3. Křik z lesa

Po několika těchto atmosférických situacích a hororovém znejistování zaslechnout z lesa ženský křik. Na chvíli může působit jako další výjev z Jiného světa, ale jeho děsuplné pokračování doprovázené dětským pláčem by mělo postavy utvrdit v tom, že se tady nedaleko něco hrozivého opravdu děje.

Asi 150 sáhů od vesnice se jediná přeživší žena snažila skrýt v hloubi lesa a zachránit tak život svůj a především život svého nemluvněte. Byla však dostižena posledními krollími válečníky, kteří se trochu zdrželi a teď mají v plánu si trochu užít.

Družina přibíhá zrovna v okamžiku, kdy se krollové téměř zmocnili ženy. Ta se však brání ze všech sil a dokonce se obětuje pro své dítě. Dělá vše proto, aby pozornost padala na ni a aby si nájezdníci nevšimli jejího mimina – to se snaží skrýt do dutiny stromu (ač se zdá být toto počínání sebevíc bláhové, její mateřská láska ji tak

velí). Chvíli na to ji jeden kroll pevně drží, jistí to nožem pod krkem, druhý si začíná hrát (popis upravte dle věku a konzervativnosti družiny). Jakmile se družina objeví, matka je podříznuta.

Matka musí zemřít, dítě přežít. Jasně musí být mateřské pouto mezi nimi – tak silné, že by mohlo jít až za hrob. Důležité pro druhou část.

Zde je prostor pro družinu, aby projevila své taktické schopnosti na malém prostoru. Krollí válečníci jsou dva.

Mladší krollí válečník (sekera + štít)

ÚČ	8/+1 (4 + 3/+1 +1) (síla + sekera + přesnost)
OČ	3 (-2 +4 + 1) (obr + KZ + štít)
životů	60 - 80
úroveň	6, bojovník
Odolnost	19/+4
Intelligence	4/-3
Charisma	4/-3
Velikost	C
Bojovnost	11
Zranitelnost	humanoid

4.4. Příchod druida Worena

Masakr ve vesnici Glas Pwyl zburcoval ponterwydského druida **Worena**, který se sem hned běžel podívat, co že se zde děje. K vesnici se dostal o něco později než naše družina, rovnou tedy zaslechl jejich probíhající boj a vydal se k tomuto místu. Na scéně se objeví chvíli po skolení posledního z nájezdníků. Viděl poslední okamžiky bitvy a i z výsledné situace mu bude vše jasné, nebude družinu považovat za nájezdníky, naopak k jim jakožto hrdinům bude mít důvěru (ale přesto je to pořád on, kdo je zde druid a vůči komu by měl být prokazován respekt. Je to mág (ale v tomto světě označován jako druid) na 7. úrovni).

Po krátkém rozhovoru s druidem, kdy družina popíše blížící se invazi, rozhodne Woren, že zde nejsou již co platní a raději svůj čas bude věnovat varování své vesnice a přípravám na samhain. Pokud jej bude družina přemlouvat, aby jim nejdříve pomohl s pohřbením vesničanů, nakonec

tak učiní, ale nepřijde mu to vůči času a hrozícímu nebezpečí rozumné. Pohřbívání může zabrat 1 – 3 hodiny (jednoduchý rov, vytvoření mohyly z balvanů a kamenů z okolí = 1 hodina; kopání hromadného hrobu, využití již nějaké existující jámy, magická kremace = 2 hodiny; kopání hrobu pro každého zvlášť = 3 a více hodin). Ochrana památky mrtvých je čin záslužný, ale právě teď jde o životy lidí, kteří ještě žijí. *Bodově zvýhodnění tak za svůj čin budou jen, pokud vše stihnou a bude se rozhodovat mezi dvěma družinami.*

Pokud by se družina chtěla vydat na trestnou výpravu, pomstít se a snad i ukořistit nějaké koně, musí jim to Woren vymluvit, že je to nerozumné, že patrně dosáhnou nanejvýš jen osobního vítězství (pokud jestli), koně budou nepoužitelní (pokud vůbec živí), zajdou si bokem a daleko (navíc v tom směru není žádná ves, kterou by mohli krollové ohrozit) a hlavně jejich hlavním posláním by mělo být varovat krále. Ať tedy jdou raději s ním do Ponterwydu, je to po cestě do Caterachu a navíc – což je hodně podstatné – zná výraznou zkratku.

V anotacích pro hraničáře a druida je zmínka o zvláštním druidském cestování. (Zel bohu Woren je příliš mladý druid, aby ho plně zvládal a umí to jen ve svém okolí.

Postavy nejspíše vezmou přeživší dítě sebou. Pokud to neudělají, vezme ho druid Woren.

4.5. Worenova zkratka

Je nutné postavy přesvědčit, aby se vydali Worenovou zkratkou. Výhody to má pro ně jasné, obyčejnou cestou by jim to zabralo alespoň půlden, takhle jen pár chvil.

Vyzve je, ať se všichni chytanou za ruce, ničeho si nevěšmají, ničemu se nediví, a jdou pořád za ním. Pak před sebou neznatelně mávne rukou a jde. Postupně začínají mít dojem, jakoby celý svět potemněl, přišel o barvy, vše kolem zpopelavělo, zvuky se prohloubily, objevil se všudypřítomný vánek a celkově to nabralo jiný nádech – družina vstoupila do Jiného světa, kam odchází mrtví.

Postavy přešly s Worenem do Jiného světa těch asi 150 sáhů od vesnice, ale mají ji na dohled. Jedna z postav se náhodou ohlédne a spatří, že vesnice je plná lidí. Teď tam nevidí žádné mrtvoly. Bezradně stojí, objímají se, naříkají. Někteří nepřítomně odchází pryč, směrem k moři (= na západ, k Avalonu). Pokud se tam někdo chce vrátit, Woren jim připomene, ať se drží jeho rady, kterou jim předtím dal.

Cesta je krátká a tak nic moc dalšího nezahlédnou, snad jen mezi stromy se mihne drobný palouček, co vypadá jako poutní místo, uprostřed něj stojí menhir, kolem něj jsou rozestavěné svíčky. Woren ale místo z nějakého důvodu obchází širokým obloukem. Pokud si to nějaká postava hodně prohlíží a otáčí se za ním, může se jí zdát, že tam zahlédla tři temné hrbaté přikrčené postavy. (Tři čarodějnice provádějící rituál). Jiná postava může na okraji palouku zahlédnout malou holčičku v bílé košilce.

Po chvíli koukání mohou mezi stromy zahlédnout i spanilého bílého koně. Neskutečně krásného. Počkat, neměl ten kůň na hlavě roh? Těžko říci, už je v nenávratnu, ale byla to srdcepotěšující nádhra.

Při přepočtu ураžené vzdálenosti a uběhlého času by měl být poměr mezi 40 mílemi za 20 minut.

CCA 2,5 HODINY HERNÍHO ČASU

5. Vesnice Ponterwyd

5.1. Ponterwyd

Od severu na jih protéká řeka Afon Rheidol, na západ a východ vedou údolí se dvěma potoky. Těmito údolními potoky vede široká, avšak nepříliš používaná cesta z Caterachu do Aberystwyth (což je velká, ale touto dobou již vyplundrovaná, osada).

Ponterwyd je malá osada – cca 20 domů, porůznu roztroušených, velké centrální náměstí, kudy

prochází i cesta, žádné obranné prvky. Brod přes řeku, ta protéká západně od osady. Žije zde cca 80 dospělých lidí, z toho 33 mužů schopných chopit se zbraně.

Probíhají poslední přípravy na samhain – uklízí se zbytky po zabíjačkách, voní právě pečené pečinky. Všude se válí hromady dříví na otop, po osadě pobíhají lidé a dokončují poslední přípravy.

5.2. Příchod postav

Až velmi pozvolna si postavy uvědomí, že les kolem nich najednou začal zase dýchat, že stromy mají opět svoji barvu, že kolem švitoří ptactvo. Netrvá to dlouho, les se rozestoupí a nabídne pohled na vesnici Ponterwyd. Je přibližně **šest hodin před západem slunce** (cca 11:30, z Glas Pwyllu sem šli pár minut; přitom od lidí ve vesnici se mohou dozvědět, že cesta tam trvá půlden). Pokud se postavy zdržely s pohřbívání nebo jinou činností, je nutno tuto dobu zkrátit o spotřebovaný čas. Nejmenší poskytnou dobou jsou ale dvě hodiny před západem.

Druid Woren je rád uvede do své vesnice, ale hned na úvod jim oznámí, že tohle je jediné přiblížení, které mohl poskytnout. Pokud se zeptají, **zjistí, že vesnice nedisponuje koňmi, a žádní další nejsou ani v okruhu mnoha a mnoha mil.** Sice si zkratkou ušetřili půlden cesty, ale ne dost na to, aby měli jistotu, že budou v Caterachu dříve než nájezdníci z moře. Respektive **mají jistotu, že nájezdníky bez koňů nemohou předhonorit.** Do Caterachu mají zbývat 3-4 dny cesty pěšky, to jim tady řekne každý.

Zde by mělo hráčům dojít, že jejich snahou je podobná zkratka, jakou cestovali z Glas Pwyllu do Ponterwydu. Pokud jim to nedojde hned, nech je ptát se prostých vesničanů na koně a mezi řečí můžeš třeba utrousit, že existuje taková a maková legenda (viz níže). Jestli jim to nedoklapne ani po té, připomene jim dávnou zmínku Woren.

Woren se jim však přestává věnovat, musí dokončit přípravy samhainu a hlavně zabezpečit

vesnici proti útoku. Oslavy samhainu nemůže zrušit, neboť jsou pro zemi velmi důležité (keltský silvestr a vánoce v jednom) a navíc jsou opravdu daleko od moře a tady nájezdníci nezaútočí. Zabezpečením vesnice proti útoku myslí její ochránění před mrtvými, kteří by si přišli povídat s živými, a hlavně před MacBraenem, kdyby se mu náhodou chtělo projet kolem.

5.3. Co jim (ne)řekne druid Woren

Woren sám jim nedá žádnou nápovědu. Pokud ano, ztrácí bod.

Když se budou ptát cíleně, **potvrdí jim, že je možný rychlejší způsob cestování přes Jiný svět**, protože tam jsou vzdálenosti jiné. Vždyť to sami mohli zažít při přechodu zkratku z Glas Pwyll do Ponterwydu. Jak na to však netuší, on sám to umí jen ve svých zdejších lesích a to převážně intuitivně. Ale slyšel a věří, že to jde odkudkoliv kamkoliv.

Řekne jim, že **je nutné se dostat do Jiného světa**. Není to lehké, ale na druhou stranu existuje spousta mýtů dokládajících, že se náš svět s Jiným světem čas od času prolne. “Ostatně, na tom, co se povídá mezi lidmi, bývá mnohdy hodně pravdy.“ Víc jim k tomu říci odmítne, s tím, že on u toho nebyl.

Pokud se jej budou ptát na provedení a vstupu a výstupu, bude opakovat, že pro něj je to hodně intuitivní a individuální záležitost, že v případě cesty k hradu by si nevěděl rady. Pokud mu nadhodí alespoň z části pravdivou hypotézu, jak by to mohlo fungovat, přikývne k tomu. Je moudrý a zkušený, Jiný svět trochu zná, **mohou jej tedy využívat pro ověření svých myšlenek**, ale on sám jim neporadí (pokud nebudou vyložené v háji).

Jeho znalosti se budou ale týkat pouze vstupu, neboť vše vychází z předpokladu samhainu a místních informací. Jak to bude s výstupem u hradu netuší a ani není schopen poradit. Pouze odvětví, že věří, že na to přijdou („nepropadejte strachu, i po zimě strom vypadá uboze, ale kdo v

trpělivosti vyčká, ten se v jar kvítku dočká. I tehdy je však potřeba zalévat a nezahálet.“)

Pokud jej budou chtít vzít postavy s sebou, odmítne, že musí během samhainu chránit vesnici. Kdyby jej chtěli poslat namísto sebe a že oni ochrání vesnici za něj, je to opět nemyslitelné, on by neměl oproti nim žádnou výhodu, byl by pouze sám v cizím prostředí. A navíc oni by se museli starat o vesnici, kterou neznají a která nezná je. Navíc v čas samhainu a možná blížíci se ho útoku.

Pokud po něm budou chtít, aby je zavedl do Jiného světa a ponechal je tam, odmítne jim to, že tohle jim udělat nemůže, že by tím nesl za ně zodpovědnost.

Pokud se Worena zeptají na MacBraena, bude o něm mluvit jako o přízraku z Jiného světa. To by je mělo trknout – ten přízrak se sem musel z Jiného světa někudy dostat, možná sem na samhain opět přijde, a oni budou moci projít stejnou branou tam.

Pokud budou mluvit s Worenem o tom divném místě, které cestou v Jiném světě potkali, mohou se dozvědět, že ten kámen má zvláštní sílu, protože tam blesk zabil malou holčičku, která se u balvanu schovávala před bouřkou.

Dobrovolně nedovolí ani účast některého z vesničanů. Ti jsou zde potřeba, naopak v Jiném světě by jim byli překážkou, nejsou zvyklí na život a způsoby dobrodruhů.

5.4. Úkol postav v Ponterwydu

Velmi brzy by jim mělo dojít, že pátrají po zkratce do Caterachu. Je jedno, jestli si uvědomí, že je to zkratka přes Jiný svět, nebo že tam hledají vstup. Postupně by si na základě indicií měli dát dohromady tyto informace:

- **Čas: západ slunce** – západem slunce začíná samhain a hranice mezi světy jsou nejslabší. V tento okamžik mají největší šanci i ti, co Jiném světě mnoho neví. Je potřeba, aby si tento limit uvědomili co

nejdříve, protože pak to bude vytvářet hezké časové napětí.

- **Místo: přepadliště a místo utrpení a smrti MacBraena** – velmi emotivní oblast, v Jiném světě má výraznou stopu a je tak jednoduché propojit se skrze něj do z jednoho světa do druhého.
Družina by měla přesnou lokalitu určit na základě několika neúplných legend, kde každá z nich vypráví o nějakém směru a místo je pak v jejich průsečíku.
- **Způsob: připravit past na MacBraena** – jakmile zmizí i poslední kousek z kotouče zapadajícího slunce, otevře se brána do Jiného světa a z ní se vyřítí prokletý jezdec MacBraen. Aby mohli postavy vstoupit do Jiného světa, musí jej porazit, ale protože je nesmrtelný, musí tak učinit léčkou.

5.5. Legendy, báchorky, povídky a historky

Seznam informací, které se mohou dozvědět od obyvatel Ponterwydu:

- 1) Dnes večer je samhain – svátek, kdy hranice mezi naším a Jiným světem je nejtenčí, a mrtví mohou nahlížet do našeho světa. Vůbec bych se nedivil, kdyby se mohlo přihodit cokoli podivného. Se západem slunce se otevírá zem a z ní nás navštěvují vzpomínky, ale třeba i různé bytosti. Glen třeba minulý rok zahlédl mužíčka v zeleném, který zase zničehonic zmizel.
Loni na belten přijel nějaký bard, a hrou na harfu – byla dovezena až z Říma! – otevřel bránu. Ty věci, co jsme viděli, ty květiny a vůně! Beltene je veselý svátek, bylo fajn. Ale vidět otevřenou bránu na samhain – to bych tedy vážně nechtěl!
- 2) Mám strach jít dnes pryč, vždyť je samhain!
I normálně je tady skoro každý večer slyšet před západem slunce zuřivý řev. Jakoby raněné zvíře. Babička říkávala, že to je nářek MacBraena. Lidi to děsí a zvířata jsou

podrážděná. Lepší je nevyházet z vesnice.

Kus na jih je MacBraenův most. Často tam přepadával kupce. Nad ním je skála, a někteří jí už začínají říkat skála nářků. Medar říkal, že občas, když tamtudy prochází, slyšívá ženský pláč či nářek. Zabíla se tam jakási žena, skočila ze skály.

A ta naše říčka, Afon Rheidol! Někdy se se západem slunce zbarví do ruda. To vzlíná MacBraenova krev proti proudu až sem! V tuhle dobu se přes ni nebroďte, nebo vás MacBraenova krev zahubí!

Divím se, že se odtud ještě všichni neodstěhovali!

- 3) Všichni se tu bojí MacBraena. Vesnicí vedla důležitá cesta z Caterachu a dál podél řeky do Aberystwyth, jezdívalo po ní hodně kupců, a on je přepadával a olupoval. Kupci kvůli němu jezdit přestali, a tak začal terorizovat místní obyvatele. Ti se nakonec naštváli a umlátili jej. Říká se, že nezemřel, ale odešel do Jiného světa, a že se o každém samhainu vrací zpět, aby se mstil. Táta popisoval, jak se tři roky po sobě stalo, že o samhainu našli někoho mrtvého – zabitého MacBraenem. Bylo to většinou chvilku po zahájení oslav. Ale od té doby, co to tu má na starosti Woren se tu neukázal. Ani po jeho smrti tou cestou nikdo nejezdí, zpusťla a zanikla. Teď se jezdí přímo na západ údolím tohoto potoka!
- 4) Chodívám občas odpočívat k MacBraenovu mostu. Je tam klid, dobře se dívá na řeku, stromy nad řekou klidně šumí, a všude kolem vysoké hory. Jen posledně se mi zdálo, jako bych tam slyšela nějaký ženský pláč, takový teskný. Říká se, že tam pláče jedna skála, pod kterou MacBraen zabil krásnou dívku. Dokonce jsem slyšela, že tam kdosi viděl v řece krev, a že se to děje celkem často – ale já tam chodím několikrát týdně, a ještě nikdy jsem tam v řece žádnou krev neviděla! A mimochodem, bývají tam krásné západy slunce!
Dřív ten most býval na rozcestí tří velkých cest, ale dnes už každý jezdí novou cestou, severně od Vlčích hor, a tam je klid. Kvůli

tomu proklatci se ty cesty už dávno nepoužívají, zarůstají. Jen občas někdo jede do vesnic směrem na jih. Nikdo tam nechce chodit, lidem to připomíná ty události. Táta i máma se snaží na celou tu prokletou historii zapomenout, sama vím jen to, co jsem zaslechla od pamětníků při čištění peří, nebo přebírání hrachu.

- 5) Náš kraj terorizoval zloduch, který vydal za celou bandu. Byl tak obávaný, že se dlouho nikdo na nic nezmožil, až jednou strašná událost pozvedla všechny lidi a ti ho přemohli. Už nevím, jak přesně. Snad nějaká lest, či past. To nevím. V každém případě bylo nutno mnoho důvtipu a síly, aby byl ten hnusák přemožen.

Tehdy šla snad půlka kraje, muži, ale i dospívající chlapi a ženy. Našli ho kdesi u řeky za mostem. Ale jen málokdo je ochoten o tom mluvit. MacBraen sice dostal, co si zasloužil, ale s odstupem času to přijde všem, jako že to bylo moc. Vždyť umíral celé dny v řetězech. Byl zmlácen, pobodán, neměl jídlo ani pití. Zvířata jej chodila okusovat. Muselo to být strašné. Říká se, že ten řev, co je někdy při západu slunce slyšet, je jeho.

- 6) Půlka naší rodiny byla povražděna MacBraenem. Prapraprastřyc se vracel z trhu, když ho MacBraen přepadl a oloupil. Snad někde u MacBraenova mostu. Strejdiva rodina s několika odvážlivci vyrazila směrem k Vlčí skále. MacBraen tam na ně čekal, rozdupal je kopyty svého ďábelského oře. A mečem rozsekal všechny na malé kousky. Byla to hrůza. Strýcův švagr se pak naštvál, posbíral všechny lidi i z okolních vesnic, a s druidem šli na něj.

Sám můj praděd pak MacBraena strhnul z koně a ten pak dostal, co si zasloužil. Místní kovář ho přikoval, aby už nikdy nemohl ubližovat lidem. Každý si do něj kopl, někdo i víc. Umíral dlouho a bolestivě, a zasloužil si to, bastard jeden!

Toto je mocné kladivo, tím bylo tvarováno lano, které při léčce shodilo MacBraena z koně! Pořádně si ho prohlédni, prorazilo

MacBraenovi lebku. Avšak ani ono ho nedokázalo usmrtit. Pro ty řetězy. Ještě týden po tom boji byla řeka úplně rudá! Fuj, parchant jeden!

- 7) Znáš povídky o MacBraenovi a historii našeho kraje. No, jasně, všichni jsou z něj posedlí. Prej že se o každém novu vzpíná na svém pekelném oři na vrcholku Vlčí skály! Nikdo jej nikdy neviděl, ale věří na něj každý. Podle mne to byl jeden hrdlořez a kupa polekaných lidí. Dodnes se mnozí bojí zavytí vlka a blesku při dešti a nevysvělíš jim to, nedokážeš. Přitom by stačilo pročesat okolí řeky, a byl by klid. Ale to, že já viděl jednorožce, to už mi nikdo nevěří. A přitom to byla taková krása. Škoda, že už jsem ten vodopád znovu nenašel.

- 8) Cítil jsi někdy opravdové zlo? Jdi k potůčku u Vlčí skály. Tam pocítíš něco, co se dá přirovnat jen k peku. Napětí je tam všude kolem. A nejhorší je to v noci.

Můj děda jižně od Vlčí skály lovil vlky, a překročil na tom místě bludný kořen. Trvalo pár dnů než se vrátil domů, a strašně přitom zestárnul. Už nikdy nebyl stejný, jako dřív. Kdo ví, co na tom zatraceném místě zažil.

- 9) Cože, MacBraen? Raději mi ho ani nepřipomínejte. No to víte, jednou jsem zpil tak, až jsem netrefil domů. A když jsem se probudil, s hrůzou jsem zjistil, že ležím na zemi zbrocené krví, vedle mne se povaluje useknutá hlava, která se na mě chechtá svými černými zuby, a když jsem chtěl vyskočit, narazil jsem o bezhlavé tělo, které stálo vedle plamenného koně. Naštěstí jsem si zachoval chladnou hlavu, skočil jsem do řeky plaval po proudu, dokud jsem nenarazil na cestu. Po té jsem se pak vrátil do vesnice. Víckrát mě tím směrem už nedostanete.

Kdysi se ho snažil vymýtít nějaký mladý druid, chtěl očistit místo MacBraenovy smrti a zbavit celý kraj trýzně. Odešel pozdě odpoledne, vrátil se za několik dní. Nevím, zda se rituál nepovedl, nebo snad ho to místo také uhranulo. V každém případě mu zbělaly

vlasý a vousy a velice rychle se klidil odtud. Já se mu nedivím, já ho také viděl!

- 10) Prý je MacBraen jen nějaká povídačka. To je zeptejte mého syna. Před několika lety vyrazil do Vlčích hor, aby všem dokázal, že na nějakou báchorku nevěří. To víte, byl to statný mladík, každého dokázal srovnat raz dva, vlka dokázal skolit vlastníma rukama, a tak měl i dostatek odvahy a velké sebevědomí. Vzal pořádný kyj a vyrazil... Domů se již nevrátil. Zohavené tělo jsme našli asi o týden později. Rozsekané, tupé rány kopyt, hrůza pohledět.

Včera jsem byl u jeho hrobu, dnes bych si totiž netroufl. A zjistil jsem, že jeho mohyla je pokryta Plamínky. To je taková vzácná rostlina, je červená, jako krev, a pokud vím, roste jenom tam v tom okolí. Když se natrhá v noci, ochrání nositele na celý rok. Ten je pak odolný proti nemocem a napadení šelmy. No, ukázal bych ti, kde roste, ale dnes tam chodit opravdu nemíním!

5.6. Získávání informací

Výše uvedené povídačky slouží pro tvou základní představu. Můžete je samozřejmě upravit, trochu rozvést, určitě tomu dodat trochu více života než jen čtení z papíru.

Získání těchto indicií by nemělo být automatické, postavy by se měly snažit, správně ptát, udělat případně i nějakou pomoc (vrcholí přípravy na samhain, do toho se buduje obrana proti nájezdníkům, a tak nikomu nebude do řeči o jejich škraloupu minulosti). O informace by si měly říkat postavy samy. Pokud tak činit nebudou, zkuste je postupně nakopnout, ale zprvu polehoučku, třeba se rozjedou. Přístup, snaha a úspěch se pak promítnou do bodů.

Během hry samozřejmě nezapomeňte sledovat i čas, neboť jsou hnáni limitem zapadajícího slunce. To by je mělo stresovat a hnát vpřed. Neměli by tedy získat všechny informace, ale spíše ty důležité a zavčas se pak připravit na MacBraena.

5.7. Určení lokace

Vyjdi z mapek v příloze. Pokud hráči nezmíní, že detailně prozkoumávají okolí, ptají se lidí, kde co je, či nevyšlou na výzvědy svého druida či přátelíčky, popiš jim Ponterwyd a jeho kraj pouze verbálně. Jestli budou ve svém průzkumu činnorodí, můžeš jim předat hráčskou mapku.

Místo je to na jih od Vlčích skal, východně od Poutníkova kamene, přibližně severozápadně od Ponterwydu. Jedná se o menší vodopád, je tam čtyřmetrové převýšení. Pod vodopádem se tvoří menší tůň, kde se voda klidí a je dobře přístupná. Zkraje je mělký břeh, silný proud je až zase uprostřed. Východní břeh je tvořen stoupající zemí dorovnávací převýšení, není tedy moc dostupný. Západní břeh tvoří menší mýtinka, která snad mohla být dříve dnem předcházejícího většího jezírka. Palouk je spíše kamenitého rázu, skladbou spíše drobný živec (načervenalé kamení). Zde dříve žil, byl a případně mordoval MacBraen. Na živcové skále vedle vodopádu také dokonal, byl zde přikován, mučen a nechán na pospas dravé zvěři. Po jeho smrti mu pak sřali hlavu, ale ostatky nepohřbili. Ještě dnes se dají najít památky po okovech a na některých místech je skála rudější než je obvyklé, ale více památek k nalezení zde není.

Tou branou je vodopád. Je tady jedno z těch míst, kdy se ve zvláštní čas brána mezi světy prolomí a světy se propojí. Za normálních okolností je za vodopádem pouze skála. Jakmile se slunce dotkne obzoru, objeví se na vodopádu duha. Jakmile slunce zapadne, a chvilku předtím, než se MacBraen objeví, duha zmizí a vodopád začne slabě zářit.

Problémek je v tom, že tuto bránu hlídá MacBraen, který se jí občas dostane do našeho světa. Nemůže se zatoulat na více než pár set sáhů od tohoto místa (*tyto Stíny, jak budou popsány v další části jsou obvykle vázány na nějaké místo*) a jen tak někoho tam nepustí. Ne, že by tak činil, protože by ji hlídat chtěl, jen nenávidí vše živé. Bude nutné s ním bojovat, nebo jej zkusit nějak sofistikovaně odlákat.

CCA 3,5 HODINY HERNÍHO ČASU

5.8. Souboj s MacBraenem

Družina by již měla vědět, kdy a kde mají MacBraena čekat a že nejspíš on bude tím místem/způsobem, jak vstoupit na zkratku přes Jiný svět. Také by měli tušit, že porazit MacBraena není jen tak a měli by proti němu připravit nějakou past, léčku.

MacBraen a jeho kůň

ÚČ	11/-1 (4 + 7/-1) (dlouhý meč)
	6/+3 (koňská kopyta)
OČ	7 (+2 +4 + 1) (obr + KZ + štít)
životů	333
úroveň	12
Odolnost	19/+4
Intelligence	9/-1
Charisma	4/-3
Velikost	C
Bojovnost	12
Zranitelnost	humanoid + N (bílá střela)

Na temném koni jezdec v černém. V jednom kole může útočit buď jednou mečem a koňský útok k tomu, nebo dvakrát mečem. Vždy však platí, že proti útoku mečem se brání vždy dvě vedle stojící postavy (jeho rozmach je opravdu obrovský). Při úspěšném útoku kopyty hrozí, že bránící postava bude svalena na zem a to je past Obr ~ 6 ~ stojí dál / svalen.

Jakmile zmizí za horizontem i poslední kousky slunečního kotouče, rozezní se někde v dáli klapot kopyt. Zní chvíli tlumeně, jakoby z dálky, najednou naberou na intenzitě a z vodopádu na mýtinku vyskakuje na černém oři MacBraen (úplně suchý). Jakmile zbystří postavy, hned se do nich pustí. Pokud nebude mít nikoho v dohledu, bude netrpělivě, ale stále děsuplně přešlapovat na svém plácku a hlídat tak místo svého utrpení a vstup do Jiného světa (vodopád).

Samotný MacBraen nemluví a s postavami nebude komunikovat. Je si vědom své přesily a je rozhodnut dobrodruhy rozsekat za každou cenu. Z boje tedy neutíká.

Taktiku boje má jednoduchou, bere jednoho po druhém, kdykoliv však spatří někoho, kdo se snaží dostat k vodopádu, jedním skokem se k němu dostane a jde do něj. Je opravdu rychlý, takže jedinou šancí je pořádně ho zpacifikovat, znehybnit, srazit.

Připravená lana ke sražení

Pokud se dovtípí a budou očekávat, kde vyskočí, mohou natáhnout lana do cesty. Nutno podotknout, že jedno lano je málo, zvláště obvyčejné nic nevydrží. Lepší je jistit to několika provazy, nejlépe na několika úrovních, jak pro jezdce, tak i koně. Výsledkem může být sražení/zavravorání na jedno až dvě kola (počítáno i s dosednutím do sedla), za tu dobu, pokud bude družina dobře připravená a organizovaná, má šanci se dostat do vodopádu. Ocelové lano (budou si muset vyrobit, ve vesnici není) by mělo efekt 2 – 5 kol.

Jáma

Bude-li jáma na správném místě, je to nejjistější možné řešení. Záleží na její hloubce (kamenitý povrch není zrovna vhodný na kopání; velmi brzy tam začne téct voda, která ztěžuje práci). Při správně velkém půdorysu bude za každých dokončených deset coulů do hloubky jedno kolo zpoždění pro MacBraena.

Jámu bude ale velmi komplikované vykopat.

(Jiná) řešení

Ať se objeví jiná řešení, nebo bude docházet k propracování zmíněných, bude tě v průběhu hry informovat putovní PJ, jak si stojí ostatní družiny a za jakou cenu co dostávají. V případě, že dojde k finálním přípravám, sám si jej zavolej a informuj ho o postupu družinky. Buď ti řekne, jak to proběhlo u ostatních, nebo se dohodnete na postupu a ten bude šířit mezi další PJ.

5.9. Vstup za vodopád

Postavy plné očekávání skáčou za vodopád, prolétnou vodou, ale ta jakoby se jich vůbec nedotkla, ba dokonce to snad vypadá, že se jim skok nezdařil: jsou zpět před vodopádem, jen teď je vše takové jiné...

2. část

Osnova druhé části

1. Úvod po přechodu do Jiného světa – změna času a události

cca 30 minut herního času

2. Setkání – mladík v opuštěné vesnici
3. Setkání – žena na skále
4. Setkání – stavitel přehrad

cca 1,5 hodiny herního času

5. Nalezení hradu – pozorování bitvy (zrada a smrt jednoho jarla)
6. Průnik do hradu – hádka u pokladnice
7. Poslední obránci – informace o králi
8. Opuštění hradu

cca 3 hodiny herního času

9. Cesta zpět z Jiného světa

max 45 minut před koncem herního času (tzn. max 4 a čtvrt hodiny)

10. Nalezení krále a audience

1. Jiný svět - úvod

Informace pro PJ

Postavy nějakým způsobem zpacifikovaly strážce průchodu McBraena dostatečně na to, aby mohly kolem něj proniknout a ve správný moment při západu slunce se dostat do nehluboké jeskyně u jejíž zadní stěny je onen „kouzelný“ pramen. V momentě západu slunce se díky tomu přesunuly do Jiného světa.

Jiný svět je místem magie, ožvlých legend, mýtických bytostí a domovem bohů. Žijí zde bytosti jako mocné čarodějnice, jednorožci, obři, zcela neznámé a nepojmenované bytosti. Není problém některou z nich zahlédnout, Tento svět dokáže být smutný i veselý, krutý i poetický. Pravda, častěji krutý a smutný, než veselý a poetický. Sem také odchází po smrti duše zemřelých. Většina z nich zamíří přímo na

Avalon, jabloňový ostrov, který je našemu světu značně vzdálen.

Avšak duše těch, kteří zemřeli násilnou smrtí, tragickou událostí nebo za silného emočního vypětí, se nedokáží smířit se svou smrtí, nevědí, že mohou odejít do „ráje“ Avalonu, setrvávají stále na místě, trápí se a nařikají. Tyto tragické duše budeme dále označovat jako Stíny, Jsou připoutáni k místu své smrti, tragické události či nenaplněného údělu, a zde tvrdošijně setrvávají, Občas, když jsou brány mezi světy tenčí (viz třetí kapitola), je lze zahlédnout i z našeho světa – mají podobu duchů, stínů, nebo jsou alespoň slyšet či cítit. S těmito stíny se hráči setkají hned v první kapitole. Svět je kolem nich ještě pochmurnější a temnější, počasí ještě horší a svízelnější, než kdekoliv jinde,

Ty nejtragičtější stíny (první kapitola) hlavně nařikají a trpí. Ty méně tragické stíny zde dělají to, co je pro ně nejtypičtější, a nebo zdrojem nejvýraznějších emocí či nesplněných snů apod. Neznamena to tedy, že se jim vždy budou stále přehrávat okamžiky smrti – to spíše výjimečně. Tak válečníci zemřeli v bitvě stále do nekonečna bojují, protože to dělali celý život a bojují právě svou poslední bitvu, protože většinou bude pro ně tou nejvýraznější. Naopak mladík, který nešťastnou náhodou zemřel v předvečer svatby nebude umírat bez ohledu, jak tragická jeho smrt byla, ale bude marně bloudit po známém okolí a přesto si ho nevyšmat a bude zoufalý, že nedokáže najít svou lásku.

Stíny, které potkají budou obvykle (až na výjimky) nekomunikativní a jakoby mimo – zaobírají se tou svou strastí, a nebo jsou plně pohlceni úkolem, který mají před sebou. Dá se je vyrušit, ale obvykle nejlepší popis je jako byste četli zrovna velmi zajímavou pasáž knihy a někdo vás sem tam vyrušil nedůležitými a nezajímavými otázkami. Prostě jen potřebujete, aby na vás zavolali víckrát a jen bez zájmu odpovídáte. Většinou pak, jakmile získáte dostatečnou pozornost, pak už to jde, ale často se s vámi nebudou chtít bavit dlouho.

Čas zde neběží jak postavy znají. **Čas vždy souvisí s událostí a místem na kterém se postavy nacházejí.** Je to tedy čas typický pro tu událost, která se na daném místě odehrává. Tak pokud se před postavami bude odehrávat bitva, bude čas stále stejný bez ohledu na to kolik hodin ji postavy budou pozorovat a bude to nejčastěji okamžik vrcholu bitvy – jeden moment nějak významný pro tu bitvu, přestože každý voják třeba zemřel v jiném okamžiku. **Stejně tak je na události závislá i roční doba a počasí.**

Přestože však čas na každém místě *de facto* stojí u jedné události, pro postavy plyne úplně stejně konstantně, jakoby byly v našem světě – pomaličku stárnou, a když by vyšli z tohoto světa do našeho přesně po dvanácti hodinách, vyšli by krátce před východem slunce. Čas tedy naprosto normálně běží, třebaže to není na první pohled poznat.

Pohyb po Jiném světě – Jiný svět je stejného zeměpisného rozložení jako „normální svět“. Podstatné však je, že myšlenka je důležitější než obyčejné místo. Díky tomu je možné cestovat Jiným světem rychleji. Zkušený druid (hoodně) se prostě zaměří na to, kam chce jít a ignoruje svět kolem sebe a tak pro něj cesta, která normálně trvá mnoho a mnoho mil bude jako několik set sáhů. Postavy takto „ovládat“ tento svět ale neumí. Půjdou sice správně za svým cílem – na hrad krále Ulthyra, ale nevyhnou se při tom některým setkáním – na místech, která procházejí jsou totiž silné události, které „cílevědomost postav“ naruší.

Jelikož čas sice běží, ale neprojevuje se to a v jednotlivých místech je vázán na to místo a událost, tak i čas i počasí a roční doba se nečekaně střídají.

Smrt stínů – stíny nemohou zemřít. Už to mají za sebou. Tady se pouze mohou vyrovnat se svou smrtí. Pokud tedy někdo „zemře“, zmizí – jen proto, aby se brzy objevil o kousek jinde a pokračoval v tom, co tady dělá třeba už celou věčnost. Většinou jim nelze vysvětlit že jsou

mrtví. U některých se jim to třeba může podařit, ale smrt pro ně nic neznamená – mají jiné hoře, které je drží v této bezútěšné existenci.

Smrt postavy – postava v Jiném světě zemřít může. V jejím případě to bude ale trochu jiné. Ve chvíli, kdy zemře se u družiny objeví znovu, více méně stejně jako ostatní lidé, kteří zde zemřou. Její tělo sem ale nepatří a tak všichni pozorují jeho pozvolné chátrání a sesychání a rozklad a rozpad. I zemřelá postava. Ona proto bude vědět, že je mrtvá, ale to není důležité. Postava bude taková útlejší, bledší, barvy na ní budou méně syté. Bude prostě vypadat trošičku jinak, i když bude obtížné pojmenovat, co přesně se na ní změnilo. Nemůže odejít do Avalonu, protože se se svými družiníky vydala na misi a neopustí je před koncem. Tato postava je ovšem jen z části nesmrtelná – pokud zemře za „běžných okolností“ – platí pro ni to samé, co pro jiné lidi tohoto světa. Objeví se za chvíli znovu. **Pokud ovšem „znovu zemře“, protože se za ostatní obětuje – ať už vědomě obětuje a nebo jen funguje jako živý štít, průzkumník do neznáma apod. – tzn. je jí jasné, že za ostatní v družině přebírá riziko a nasazuje za ně krk, pak v případě že zemře, její úkol je splněn – obětovala se za svou družinu a odchází na Avalon.** Obvykle jsou Stíny vázány v tomto světě na místo. Pro postavu to neplatí a je vázána na družinu – nesmí se od nich (alespoň jednoho) příliš vzdalovat – prostě to neudělá. Družina je totiž to, co ji drží zde a brání odejít do Avalonu.

Postavy, které zemřely v první části – pokud některá postava zemřela v první části, tady se s ostatními opět potká (někdy na začátku, když uznáš že je příhodný moment – nejpozději třeba po prvním setkání). Nebude vědět, že je mrtvá, jen na chvíli zabloudila a naštěstí ostatní našla. Nebude vědět, že je v Jiném světě. Logické chyby v paměti, místech apod. ji nevadí a nechce akceptovat, že je mrtvá. Mohou ji ale nakonec přesvědčit. Ponechej to na zahrání dotyčného hráče, nic se tím nemění – „nevyrovnaná“ je proto, že začala s ostatními

misí a ta neskončila. Platí pak pro ni to samé co pro postavy, které zemřou v tomto světě.

Informace pro hru

Prošli jste za vodopád, prošli či proskočili jste vodou, ale ta jakoby se vás vůbec nedotkla. Něco je špatně, jste zase zpátky před vodopádem. Něco je tady jiné... ta skála byla vlevo a teď je vpravo. Je zde podivné ticho. Neozývají se žádné zvuky nočního lesa. Chvilku vám trvá než se přizpůsobíte tmě, když zaslechnete slabé zachřestění. Podivné zachřestění. Snad jako kov o skálu, jako nějaký řetěz. Po něm následuje tiché zasténání...

McBraen při prolnutí světů funguje jako hlídač mezi světy na tomto magickém místě. Neví, které teritorium považovat za vlastní, tak brání v cestě oběma směry. Na Jiném světě je však „pouze“ zničenou existencí, která byla za trest přikována ke skále. Věčně tam trpí. Pokud zemře, probudí se a pořád dál. Jde o vytvoření atmosféry na začátku. Postraš hráče, zdůrazni ponurost tohoto místa. S McBraenem mohou pravděpodobně ztratit trochu času pokusy o konverzaci či jen pokusy □ K ničemu to ale nepovede. On je mimo, uzavřený do svého světa.

MAX 30 MINUT HERNÍHO ČASU

1.1. První setkání – mladík v opuštěné vesnici

Informace pro PJ

Smyslem úvodních tří setkání je navodit pro tuto část dobrodružství atmosféru ponurosti tohoto světa a ukázat hráčům, že funguje velice zvláště a na jaké typy lidí zde mohou třeba narazit.

Informace pro hru

Při cestě postav se najednou rychle setmí a v tuto pozdní dobu postavy přicházejí k vesnici. Vesnice je však opuštěná – ne nějak narychlo nebo vypleněná. Prostě vypadá, jako by tam všichni měli být, jen tam nikdo není. Nemusí ani moc prohledávat (a pokud nebudou vůbec, narazí na něj náhodou) a narazí na mladíka, který po vesnici bloumá jako by něco hledal.

Mladík je zamilovaný a zítra se má ženit. Nemůže však nikde najít svou milou Arein a už je hodně zoufalý. Zemřel večer před svatbou, když se z trhu vracel s krásným dárkem – bronzovým prstýnkem pro svou nastávající. Na cestě na něj spadl ztrouchnivělý strom. To on neví a prostě pokračoval dál do vesnice (myslí si, že ho ten strom minul, a když se postavy budou vyptávat, tak jim to tak podá). Tady ovšem nemůže svou milou nikde najít. Ostatní ho nezajímají, proto je přesvědčený, že zbytek vesnice tam je a každý si jde po svém. Nechce nikoho rušit, tak za nikým nechodí. Zpočátku není moc komunikativní a spíše si postav vůbec nevšímá. Pokud ho budou postavy přesvědčovat, že tam nikdo není a dokáže mu to (asi nebude těžké, jen on nikam nechce a vždy má odpověď no to je jasné, jsou tam a tam...), tak nakonec stejně to pro něj nebude nic znamenat. Prostě bude bloumat dál a hledat. O postavy ztratí úplně zájem.

1.2. Druhé setkání – žena na skále

Při cestě postav se najednou změní počasí. Začne pomalu ale jistě sněžit, až se sněžení promění v slušnou vánici. Postavám není vyloženě zima, ale cítí silný chlad a působí to depresivně. Cestou vánicí se však naprosto nečekaně po jejich levici objeví sráz a nad ním stojící žena. Stojí nad srázem a kouká dolů. Je extrémně apatická a tiše naříká. Jakoby už neměla sílu na pořádný pláč, přesto vypadá, že hodně dlouho plakala. O postavy vyloženě nejeví zájem. A pokud budou extrémně dotěrné, dostanou z ní něco takového jako „Já to nechtěla“. Žena více nekomunikuje.

Žena byla nevěrná svému manželovi a porodila, když zrovna nebyl doma – byl na cestách. Celé těhotenství si říkala , že to nevádí, že třeba bude to dítě jejího manžela. Když se ale narodil, porodní báby sice nic nepoznaly, ale ona v něm vyloženě viděla svého milence a bylo jí jasné, že tyto rysy budou časem jasně poznat. Zpanikařila, dostala strach a druhý den odnesla dítě ke skále a svrhla ho z ní. Nakonec si to nedokázala odpustit a skočila také. To pro ni ale není důležité. Trápí se stále tím, že stojí nad skálou a vidí dole to

mrtvé tělíčko (jen ona).

1.3. Třetí setkání – stavitel hráze

Hezká *libovolná jiná* denní doba – postavy přijdou v údolíčku k rybníku/jezeru, které se vytvořilo na řece (přitéká a odtéká) a vidí na jeho břehu sedět muže ve středních letech a smutně a vyčerpaně koukat na hladinu. Nic nedělá a je typicky apatický. Jen kouká.

Postavy se s ním nakonec mohou dát do řeči (v jeho případě to nebude tak náročné, protože se potřebuje vypovídat). Nakonec zjistí, že je to stavitel, který řídil stavbu hráze na řece. Udělal však chybu a přehrada praskla. Zatopila vesnici a přitom zemřelo dost lidí. Všechny domy jsou pod hladinou jezera. Nikdo jiný tu ale není, jen on sám. Nemůže odejít, protože trpí výčitkami svědomí. Nedokáže si tu chybu odpustit. Ve skutečnosti nespáchal ani sebevraždu, ani ho nikdo nezabil. Žil dlouho a zemřel starý. Ale celý život si to břímě táhl jak železnou kouli na noze a ani po smrti si to nedokázal odpustit. Pokud si postavy dají snahu, budou mu to moci rozmluvit – přesvědčit ho, že ano byla to chyba, ale chyby se stávají a nemůže se trápit věčně. Že oni už mu to určitě nemají za zlé a ví, že to neudělal naschvál. Že je mu to líto. Atd. když ho nakonec přesvědčí a smíří se s tím, objeví se na jeho tváři výraz úlevy, poděkuje jim a vydá se na západ. Jakmile ho postavy ztratí z dohledu, zmizí jim – vydal se na Avalon, protože se smířil se svým osudem a životem.

Pokud stavitele hráze nějak přesvědčili, že se tím nemá trápit, a on odejde na Avalon, tak v místě, kde zmizel, z lesa po chvíli vyjde jednorozec. Podívá se na postavy, a odeválá po louce někam do dálky. Na chvíli jim přijde, jakoby se prostor kolem nich projasnil, ale jen na chvíli.

1.4. Pradlena u brodu

Slabě prší, mezi roztrhanými mraky svítí úplněk, odrážející se na hladině řeky, ke které právě přišli. Cesta vede přímo do řeky, je tam brod. Na protější straně řeky je vidět ženu s dlouhými mokkými vlasy, není jí vidět do obličeje. Pere prádlo, bílé

košile. Je to pradlena u brodu, alias bohyně smrti Morrigan, několik postav o ní má info. Pokud se jí postavy vyhnou, nic se nebude dít. Pokud s ní zapředou řeč, dozví se, že kus odtud je nějaká bitva, a že ona pere zkrvavené košile těch, kteří v té bitvě padli. Ten, který s ní řeč zapřede, si může všimnout, že jedna z košil je mu nějaká povědomá...

CCA 1,5 HODINY HERNÍHO ČASU

2. Hrad Caterach

Informace pro PJ

Nakonec postavy dojdou k hradu. Měly už by chápat na čem přibližně Jiný svět stojí. Co se děje u hradu je extrémní příklad. Postavy měly smůlu a čas se jim nijak zkrátit nepodařilo. Hrad Caterach již před pár hodinami padl a ty spousty mrtvých keltů a nájezdníků pokračují a svádějí nekonečné bitvy na tomto světě.

Informace pro hru

Les kolem řídne, je dost světla – tady se to těžko odhaduje, ale normálně byste řekli, že je krátce před obědem. V dále slyšíte řinčení mečů a vzdálené zvuky válečné vřavy. Jakmile se dostanete na kraj lesa, spatříte pod sebou protékat řeku kolem osady pod hradem, poničenou nájezdníky, hořící lodě v přístavu, hrad Caterach na protější kopci. Na svahu i u opevnění však zuří bitva nájezdníků proti vašim lidem.

Chvíli bitvu pozorujete a není těžké si povšimnout, že není zrovna normální. I přes mnohdy těžká zranění bojovníci často bojují dále. Jsou-li zranění opravdu extrémní, pak bojovník padne, ale nikde nejsou vidět mrtvá těla. Tělo se vždy rozplyne. *Budou-li postavy pozorovat déle, dojde jim i že vojáků neubývá. Vždy se prostě jen odněkud zase přirítí a bojují dál.*

2.1. Před hradem

Postavy se pravděpodobně budou chtít dostat do hradu, protože potřebují vědět, co se stalo

s králem. Dostat se do hradu nevypadá jednoduše. V okolí hradu se válčí a bojovníků je dost na obou stranách – krolů sice méně, ale ti vydají téměř za dva.

Není cílem bránit postavám se do hradu dostat – jen je třeba aby trochu ten způsob promysleli a nejde to tak, že by se prostě jen sebrali a šli. Nikdo jim nebude uhýbat – v tomhle směru je to jako regulérní bitva a k úhoně mohou dojít i postavy. Lidé v tomto světě jsou obvykle apatičtí, protože jsou zabráněni spíše pohledem dovnitř sebe a vyrovnávají se s čím je třeba. Tito vojáci jsou v bitvě a tak je pozornost zaměřena na jejich okolí.

Náznak nesvárů

Během cesty k hradu **je třeba, aby postavy zhlédly tuto scénu:** krolí bojovníci patřící k jednomu klanu (Vlkovi) se díky výpadu obránců z hradu dostanou do těžké situace – jsou obklíčeni přesilou a vybití. Je mezi nimi evidentně i jejich jarl Vlk. Jarl křičí na nedaleké krolí bojovníky Lišáka ať jim jdou na pomoc a když se někteří rozběhnou, rozkaz někoho z jejich středu je zastaví. Mají vyčkávat. Obklíčeny jarl padne a až poté se jim to druzí krolové vrhnou na pomoc. *Je tedy zřejmé, že i v takové situaci jsou jarlové přeci jen nepřátelé ze své domoviny a teď jsou spojení nutností.*

2.2. Hrad Caterach

Hrad by se dal přirovnat Theodénovu paláci z Pána prstenů. Skládá se z „paláce“, věže, z hospodářských a z vojenských budov. Jediná věž je kamenná, dřevěné jsou i hradby.

Palác tvoří především trůnní sál, který slouží i jako hodovní síň, kuchyně, spižirna a obytné prostory. Je patrový, trůnní sál prochází přes přízemí i první patro, zde je pouze ochoz se zábradlím, dá se sem dostat z hradby a dá se nenápadně rozhlédnout a zpozorovat odsud hádku krolů (níže).

Jakmile se postavy dostanou přes hradby, doba krátce před polednem, která vládne před hradbami se přehoupne do brzkého podvečera

(venku vládne čas nejtýpčtějšího okamžiku dne – zahájení útoku – bez ohledu na to který voják kdy zemře – hradby však prolomili až k večeru, tak se tady přehoupne čas. Postavy si mohou užít přelézání hradeb a střídání světla a podvečera). Zešeří se, ale v bojích na nádvoří, v okolí paláce a u kamenné věže se pokračuje.

Toulání hradem je přivede k následujícím věcem:

- v hradě se již moc nebojuje – výjimky
- **scéna – další náznak nesvárů:** někde v hradě (*nejlépe pokladnice – jinak bude muset vytažený poklad mizet*) narazí na tuto scénu: skupinka Sýčkových krolů táhne v plachtě (pokud jsou v pokladnici, tak jen rabují) část královského pokladu, když je objeví stejně velká skupinka patřící ke Kancovu kmeni nájezdníků a ti na ně začnou křičet, že to bylo všem jasné. Že mají rozkazy začít je vybit, pokud Sýčkovi lidi budou rabovat poklad pro sebe, takže na něěěé! Navzájem se nakonec vyvraždí. *Bude to ale trvat dlouho a pokud to postavy vydrží, tak zjistí, že vždycky nakonec zmizí (pokud nebyli v pokladnici, tak i s pokladem, který táhli) a po chvílce celé ty skupinky vyjdou zpoza rohu a zase na sebe narazí.*
- **komoří** – mohou potkat jednoho z komořích – schovaný poseroutka – zaslechl ale, že král se zabarikádoval ve věži

2.3. Boj ve věži

Věž byla posledním místem, kde se bojovalo. Zůstali v ní vojáci, kteří se svolili obětovat, aby kryli ústup krále tajnou chodbou. Jeden z vojáků je dokonce převlečený za krále.

Družinky se musí do věže dostat (nebude vyloženo snadné – na schodišti se bojuje – krolové se chtějí dostat dovnitř) a promluvit si s vojákem převlečeným za krále. *Případně nemusí – dostanou se odsud i bez toho, ale od vojáka mohou dostat nějaké informace.* Pokud není v družince žádný krol (respektive žádný nešel k vojákům), mohou vojáka předstírajícího krále přimět, aby se podělil o informace. Není to informace „zdarma“ - mohou ho přesvědčit, že je

to v zájmu krále (nesmí ale tvrdit, že mu chtějí říct, že na jeho země útočí nájezdníci – tak strašlivou novinku by ten voják asi nerozdýchá 😊) – ať si postavy něco šikovného vymyslí (případně různé čtení myšlenek apod. je v pohodě). Mohou i třeba nějak intenzivněji pomoci obráncům. Pokud mají krola, dobrovolně to vojáci neřeknou (s tím, co se kolem děje by hráčům mohlo dojít, že mít sebou krola je handicap co se týče důvěryhodnosti 😊)

Od vojáků ve věži se mohou dozvědět:

- král utekl tajnou chodbou, kde je umístěná a kam král míří
- vojáci po útěku krále spíše náhodou zjistili (jedno jak) že nájezdíky vede 12 jarlů a že mají mít za tři týdny strategický meeting někde na moři, pravděpodobně nedaleko delty řeky

2.4. Z hradu

Ven z hradu se mohou dostat jakkoli. Mohou třeba i krále následovat tajnou chodbou. Zajímavé na ní bude to, že u jejího vstupu potkají pár králových vojáků bránících vstup (tzn. logicky kolem nich nikdo ještě nemohl projít) – moc se nezdržovat s tím, jak se přes ně prokecat – a naopak o něco dále se zase různě bojuje (prostě jiné okamžiky pro ty lidi).

U vyústění tajné chodby budou zevlovat skupinky uprchlíků z hradu – většina z nich někde po cestě krále viděla, ale teď nějak neví kde je. 4 vojáci zůstali u východu z tajné chodby jako zadní stráž. Ti mohou postavám případně potvrdit, že král v bezpečí odjel, oni jsou tu jako zadní stráž.

CCA 3 HODINY HERNÍHO ČASU

3. Cesta zpět z Jiného světa

Informace pro PJ

Postavy opustily hrad Caterach a zjistily více méně co se zjistit dalo. Teď potřebují dostat se zpět, protože odsud nemohou nic udělat a ani by

se tady postavám nemělo líbit. Kromě toho, že je Jiný svět „divný“ měl by na postavy působit pochmurně. Strávit tady delší čas by mělo být nepříjemné.

Cestu na tento svět jim umožnila kombinace zvláštního místa a času, díky samhainu tam byla oslabena hranice mezi světy a dalo se projít. To však nebude z této strany možné jen tak samo o sobě bez nějakého dalšího impulsu, protože v normálním světě momentálně neprobíhají oslavy žádného svátku (a nejlépe samhainu) – při nichž by docházelo k uvolnění potřebné energie – a v Jiném světě oslavy svátků snad ani neprobíhají, takže odsud je potřeba k prolomení brány mezi světy nějaký další impuls. Postavy tedy budou muset přijít na jiný způsob jak se dostat zpět.

Prakticky nechceme postavám bránit v tom, aby se dostaly zpět. Více méně jakékoli smysluplné řešení nakonec uspěje. Nám půjde o to vidět, jak postavy pochopily zákonitosti tohoto světa a jak dobrý nápad budou mít. Chceme, aby se odtud zvládly dostat vlastními silami. Tzn. přestože nebudeme postavám v konečném důsledku bránit se odsud dostat, některá „jednoduchá řešení“ zvenčí budeme ještě z počátku znemožňovat. Tedy není možné, aby postavy uspěly s tím, že by hned po opuštění hradu řekly najdu nějakého druida – a ten je pošle domů. V takovém případě postavy prostě nebudou moci žádného druida najít. Pokud budou mít postavy nějaký zákys a delší dobu na nic neprijdou, tak řešení tohoto typu nakonec projde. Chceme vidět originalitu chápání a myšlení a ne jim to znepříjemnit.

Informace pro hru

Ze začátku tedy neuspějí např. s následujícími snadnými řešeními:

- druid, který by je na požádání vyvedl
- přijít na jedno ze zvláštních míst (prameny, magická místa...) a počkat až je to přeneseno
- snažit se protrhnout brány nějakým vlastním kouzlením
- atd.

Co by bylo nejlepší, kdyby postavy udělaly:

- najít místo, kde je obecně brána mezi světy oslabena (viz výše nebo informační materiály (prameny...))
- být na tom místě ve správný čas (západ a východ slunce či měsíce v úplňku či novu) – obecně jsou v Jiném světě důležitější události než čas – jde-li ale o zeměpisná místa bez nějaké události, čas na nich bude plynout, pokud postavy chtějí (tzn. v bitvě čas stojí, protože je vázán na ten okamžik, stejně jako u tří setkání na začátku a vesměs jakýchkoli událostí), jinde ale může čas plynout, protože nemá žádnou událost, ke které se váže, takže se spíše sám bude přizpůsobovat postavám
- najít nějaké významné pojítko mezi oběma světy, které jim pomůže bránu protrhnout
- pomoci procesu nějakým navozením silných emocí, uvolněním energie apod. (a ideálně pokud to nebudou jejich hrané emoce – pomoci někomu vyrovnat se s nějakou dramatickou událostí)

Hráči již mají některá vodítka k tomu, aby chápali některá základní pravidla chápání tohoto Jiného světa, která by jim mohla pomoci v cestě zpět. Například by měli vědět, že:

- hranice mezi světy se oslabují ve speciálních okamžicích (svátky, západ slunce)
- hranice jsou slabší na zvláštních místech
- Jiný svět je do značné míry ovlivňován myšlenkami – při cestování kamkoli na delší vzdálenosti uvidí, že když někam s cílem jdou, cesta je kratší jako by místa odkud kam chtějí jít byla k sobě mnohem blíže
- Jiný svět je hodně ovlivněn emocemi – spousty lidí tady jsou právě jen kvůli svým emocím – drží je tu láska, vina... díky kterým nedokáží jít dál
- znají některé postavy, jež by mohly zajistit propojení mezi světy – kdy zemřeli pravděpodobně neodešli do Avalonu právě protože za sebou nechali někoho kvůli komu se se smrtí nedokáží vyrovnat (mrtvá matka a její dítě, milenecký pár před svatbou (zemřelý snoubenec) – u těchto postav mají zaručeno, že správné pojítko existuje na obou světech –

mohli by ale i na tomto světě najít obdobné postavy, které kvůli někomu nedokáží odejít (dostanou ale o trošku méně bodů, protože využít postavy, které znají je lepší – mají u nich záruku – například u mladíka na začátku druhé části neví, jestli ho jeho dívka ještě oplakává a myslí na něj apod.)

- mohlo by jim dojít, že při samhainu je svět plný energie uvolňované obřady (správná úvaha, které by mohli využít)

3.1. Správné řešení

Řešením tedy je kombinace některých prvků, které jim pomohou zpět. Nikdy to nebude jeden samostatně. Čím silnější a významnější prvky propojí, tím lépe. Například tedy najít matku dítěte, které zachránili, nakukat ji, že ji můžou dostat do blízkosti jejího syna, tak aby jej ještě aspoň jednou viděla, dotáhnout ji na zvláštní místo, hučet do ní, ať na svého syna myslí a provádět při tom nějaké druidské mateřské obřady (u mrtvého snoubence zase například obřad spojení jako při svatbě apod.). Tohle je super řešení, ale zaberou i jiné obdobné nebo méně propracované.

Obecně jsou čtyři prvky, které lze propojit k prolomení hranice mezi světy. Jsou jimi:

- **místo** – zvláštní místo, které se váže k pojítku (tedy dvě propojené osoby na jednom místě a nebo obecně zvláštní místo (kde jsou hranice obecně slabší)
- **čas** – okamžiky, kdy jsou si světy blíže – svátky (obzvlášť samhain) nebo západ slunce
- **pojítka mezi světy** – něco co k sobě poutá svět živých a Jiný svět – nejlépe přes silné emoce (např. z první části mrtvá matka a dítě, mrtvý snoubenec a jeho snoubenka...)
- **energie** – energie dodaná k prolomení bariéry (magie postav nebo třeba i vymyšlený provedený rituál)

K tomu, aby postavy prolomily hranici mezi světy, musí zkombinovat alespoň:

- **místo a pojítka mezi světy** (pak se musí místo vázat konkrétně k tomu pojítku)
- **energie a pojítka mezi světy**

- **místo, čas a pojítka** (v takovém případě může být místem to, které se váže k pojítku nebo i jakékoli magické místo)

Pokud nespojí tyto prvky, nech je koumat dál. Pokud už jsou hodně zoufalí, přejdi ke kapitole 3.3 níže. Pokud propojí více pojítek, tím lépe pro ně – bude ohodnoceno.

Pokud hráči vymyslí jakékoli jiné zajímavé řešení, které by mohlo zabrat (je logické a nemohlo by působit samo – je třeba ho vymyslet a cíleně provést), nech je ho provést. Třeba dobrý nápad je taky najít někoho, o kom už postavy ví, že hranici mezi světy překročil, ale stále dlí v tomto světě – je to lepší nápad než prosté najít druida. Takový člověk by jim mohl poradit a naznačit, že při přechodu úřadovaly nějaké zvláštní okolnosti (které je navedou na výše uvedené prvky).

3.2. Místo opuštění Jiného světa

Nejpravděpodobnější je, že postavy opustí Jiný svět buď v nějakém místě zvláštním pro přechod mezi světy (ona místa, kde jsou hranice nejslabší), a nebo v místě, kde existuje druhá část pojítka, které použijí k propojení obou světů (např. zachráněné dítě z první části, pokud to propojují přes matku). A nebo taky jakékoli jiné místo, pokud se z Jiného světa dostaly jinak.

Vzhledem k tomu, že nechceme donutit postavy opustit Jiný svět na nějakém konkrétním místě, nesmí být handicap to kde se z něj dostanou. Meeting jarlů je za tři týdny, takže to ke králi musí stihnout z jakéhokoli rozumného místa.

MAX 45 MINUT PŘED KONCEM ČASU PRO DRUHOU ČÁST

3.3. Když hráči na nic nepřijdou

1) Hráči už nějakou dobu koumají, ale nic
Pokud hráči na nic nepřijdou, nechceme, aby končili druhou část znechucení (případně aby se nestalo, že by nebylo koho nechat postoupit). 45 minut před koncem času si pro ně přijde druid,

který se od Worena, dozvěděl o tom, že sem šly a zželelo se mu jich, tak je našel a vytáhl odsud.

2) Hráči se ke třetí kapitole dostali teprve 45 minut nebo méně před koncem

Pokud se hráči 45 minut nebo ještě méně před koncem dostali teprve k této části (jak se dostat zpět) – nemělo by se stát (veďte hru trochu a potlačte hráče tam, kde se zdržují zbytečnostmi, pokud nestíhají)! Pak hru tímto způsobem neurychluj a nech ji plynout samovolně až do konce vymezeného času.

3) Hráči se k této kapitole dostali dost pozdě (ale už ji třeba 20-30 minut hrají)

Pokud se hráči dostali ke třetí části takto pozdě, ale už měli možnost o tom jak se dostat zpět tak 20-30 minut přemýšlet, nabídní jim 45 minut před koncem, že:

- jim dáš vodítka (náповědu)
- je vyvedeš z Jiného světa
- je necháš hrát jejich tempem, ale nemají moc času

Upozorni je ale, že v prvních dvou případech budou při hodnocení penalizováni (dej si ale pozor, aby jejich zdržení v dosavadním hraní nemohlo být přičítáno i tobě – popoháněj je během hry a upozorňuj občas jestli stíhají nebo jsou pozadu, napřed...). U náповědy méně, u vyvedení více. V případě, že si vyberou náповědu, zkus s nimi zrekapitulovat co ví jak ten svět funguje a napovědět, že je třeba nějak najít moment a místo, kdy jsou hranice nejslabší a nějak je propojit – najít nějaká pojítka propojující normální a Jiný svět.

4) Hráči se ke třetí kapitole dostali včas, ale mají dlouhý zákys

Pokud uvidíš, že se hráči dostali ke třetí části (cesta z Jiného světa) včas a delší dobu už ji hrají a nemohou na nic přijít – mají zákys (pokud je to ale baví, klidně je nech jet dál až do těch 45 minut před koncem), nechceme, aby z hry byli nešťastní. Nabídní jim v takovém případě stejné možnosti jako pod bodem 3).

4. Cesta za králem Ulthyrem

Postavy opustily Jiný svět a pravděpodobně je bude zajímat, co se ve skutečnosti stalo. Čas jim v Jiném světě sice běžel jinak a stihly to rychleji, jenže na hrad Caterach podnikly útok další části nájezdníků a tak ve chvíli, kdy postavy vstoupily do Jiného světa, bitva o hrad caterach již od poledne zuřila. Hrad caterach byl skutečně dobyt a král Ulthyr uprchl. Skrývá se na jedné své menší tvrzi a je kdykoli připraven se evakuovat. Snaží se posbírat své roztroušené síly a moc jich zatím není. Nájezd byl stejně ničivý jako překvapivý.

Ať už se postavy z Jiného světa dostaly kdykoliv, ke králi Ulthyrovi to stihnou včas před meetingem jarlů. Postavy mohou krále najít, protože se o tom kam utekl, dozvěděly v Jiném světě, mohou ho vystopovat od vyústění tajné chodby nebo se nějak doptat a dopátrat. To není příliš podstatné.

4.1. Audience u krále

Informace pro PJ

Král Ulthyr se hodně změnil. Dřív mu byla

prorokována velká budoucnost a sjednocení celé země. Po úspěšném mládí však přišla nepříliš úspěšná střední léta, kdy se mu nic nedařilo, a nyní už ani nedokáže ubránit vlastní zemi a je zlostí bez sebe. Vždycky byl hodně impulsivní, pyšný a panovačný, všechno chtěl mít hned, a za většinu svých chyb a neúspěchů vděčí své povaze. Svou zlost si vylévá na ostatních. Na postavy se bude dívat jako na pól, co ho přišel otravovat a rušit od zachraňování země (právě řeší kde sehnat další vlastní vojáky a kam by se ještě dali vyslat poslové a požádat o posily, aniž by tušil, že ostatní sousedé, se kterými má navíc špatné vztahy, jsou na tom do určité míry podobně).

Informace pro hru

Ulthyr dá hráčům minutu („než rádce napočítá do padesáti“), během které ho musí nějak přesvědčit, že si zaslouží, aby jim věnoval o čtyři minuty víc. Real-time pasáž. To je možné udělat nějakou zlomovou informací – ideálně tou, že nepřátelskou armádu vede 12 jarlů, kteří se brzy spolu setkají, a že jsou mezi nimi silně napjaté vztahy.

Král se pak vyptává, jak se to dozvěděli a když mu řeknou co a jak, bude se chvíli vyptávat.

3. část

Osnova třetí části

1. Úvodní schůzka s králem, vyslechnutí postav na co přišly přes noc

max 10 minut herního času

2. Druidův návrh – rituál přenosu vědomí
3. Výběr nájezdníků – obětí rituálu
4. Provedení rituálu
5. Cesta do ležení nájezdníků

cca 40 minut herního času

6. Předvečer meetingu jarlů (max. 15 minut)
7. Meeting jarlů

cca 1 a čtvrt hodiny herního času

8. Příprava na volbu nejvyššího náčelníka

**1. den 40 minut, 2. den 30 minut a
3. den 20 minut**

**max 15 minut před koncem herního času
(tzn. max 2,75 hodiny)**

9. Meeting jarlů - volba nejvyššího náčelníka

**max 3,5 hodiny herního času (poslední
půlhodina – rezerva!!!)**

**po 3,5 hodinách je hra definitivně
ukončena!!!**

1. Porada u krále – návrh druida

Informace pro PJ

*Hráči tedy již z druhé části ví, že mají jarly znesvářit. Pravděpodobně přemýšleli nad tím jak, takže je král vyslechne – jejich názory a nápady. Nechceme to příliš zdržovat, jen chceme zjistit, co zajímavého hráče napadlo a pak to taky zhodnotíme. **Nezaobírejte se tím dlouhou dobu, protože podmínky pro postavy se úplně změní návrhem druida.***

MAX 10 MINUT HERNÍHO ČASU

1.1. Rituál přenosu vědomí

Informace pro hru

Na meetingu s králem je přítomen i nejvyšší druid Mertlin. Vyslechne postavy a potvrdí, že ho nenapadá nic lepšího než znesvářit náčelníky nájezdníků tak, aby se oslabili boji navzájem. Je však jisté, že je to úkol obtížný a těžko proveditelný.

Rituál, který lze provést na jednom z nejmagičtějších míst této země – v kamenném kruhu menhirů. Je to rituál nemorální, avšak tady jde o zachování mnoha a mnoha keltů a tak nezbyvá než uchýlit se k tomuto prostředku. Je k tomu třeba osob, které jsou dotčeny Jiným světem, jejich myslí jsou připraveny rituál zvládnout.

Podstata rituálu

Podstatou rituálu je, že při něm dotyčný prozkoumá mysl své oběti a velmi dobře ji pozná – její povahu myšlenky a osobnost. Na konci rituálu pak osobnost své oběti vytěsňuje. Její mysl přestane existovat a je nahrazena myslí osoby, která se rituálu účastní. Druidi dokáží po omezenou dobu jednoho měsíce udržovat vaše těla bez myslí při životě. Pokud se do té doby vrátíte, budeme moci s vámi rituál dokončit a vrátit vás zpět do vašeho těla.

Proč je však tento rituál tak důležitý a čím nám může pomoci?

Podařilo se nám, ano občas náhodou zajmout některé nájezdníky. Obyčejné vojáky, pokud jsme je zajali jsme většinou rovnou zlikvidovali, ale u asi 12 nás napadlo, že by mohli mít zajímavé informace. Dokonce se nám podařilo zajmout dva jarly – jednoho právě včera, když raboval jednu vesnici, kde si myslel, že už naši válečníci být nemohou.

Jestliže nemáte problém s tím provést to, co navrhuji, pak byste se měli co nejdříve připravit, ať neztrácíme čas a vybrat, na kom by bylo nejvhodnější rituál provést. Kdo z nájezdníků vám může nejlépe pomoci dosáhnout našeho cíle rozvrátit a oslabit nájezdníky.

Dobrodruzi se jistě budou zaobírat myšlenkou vyslechnutí vězňů, čtením myšlenek a mučením. Mertlin jim řekne, že to není možné, protože mysl by se stáhla a nebylo by možné takto poznamenaného člověka použít následujícím rituálu.

Výslech nebude možný ani po rituálu, protože na to nebude čas. Bude nutné zinscenovat útěk a návrat do ležení nájezdníků.

1.2. Zajatí nájezdníci k výběru

Postavy si mohou vybrat za svůj cíl přenosu (tzn. čí vědomí poznají a tělo ovládnou) z těchto nájezdníků:

- jarl Had
- jarl Medvěd
- Vlkův pobočník
- Orlova milenka
- Zubrův kreslič map
- Lišákův stopař
- Kancův informátor, průzkumník
- Losův šaman
- Havranův bratr
- Koččin přísluhovač
- Rysův šampion
- Sýčkův přivolávač noci (tak si říká – kdo ví co bude zač)

Pokud budou hráči chtít nějaký popis těch postav, koukni do informací o postavách (příloha „Zajatci“), které jsou připraveny pro hráče, pokud si je vyberou.

Situace u nájezdníků – informace pro hráče

Královým mužům se podařilo z informací, které postupně získali poskládat pravděpodobný obrázek situace vztahů u nájezdníků. Přestože

operují jako jednotná skupina, uvnitř drží stabilitu nejspíše společný zájem a vyváženost. Mají tři frakce, jejichž složení je následující:

Stoupenci jarla Losa
Los, Had, Kanec, Kočka, Sýček
Stoupenci jarla Havrana
Havran, Lišák, Medvěd
Víceméně neutrální skupina
Zubr (tichý vůdce), Rys a Orel

Jen Los a Havran chtějí být nejvyššími náčelníky.

Na tyto informace se nedá 100% spolehnout! Nicméně družině hodně napoví o skutečném rozložení nálad mezi Jarly.

1.3. Průběh rituálu

Jak bylo navrženo, tak se stalo. Družina odchází s druidem a válečníky eskortujícími omámené vězně. Po hodině přijíždí na palouk, kde druid zastaví a seskočí z koně.

Bez otálení započne rituál.

Pozvedne ruce k nebi a započne zaříkávání. Jeho aura jasně žhne, jako samotné slunce. Natažené paže klesají k zemi a země se třese. S ohlušující ranou a za stálého chvění země se z půdy vynořují kamenné monolity.

S další ranou se země zklidní a kameny se nehýbou. Aura druida pohasne a on vyčerpán klesne na kolena.

„Dílo je dokonáno, brána je vztyčena. Vy cestovatelé myslí pojdte ke mně.

Nyní je třeba vašeho vědění a síly.

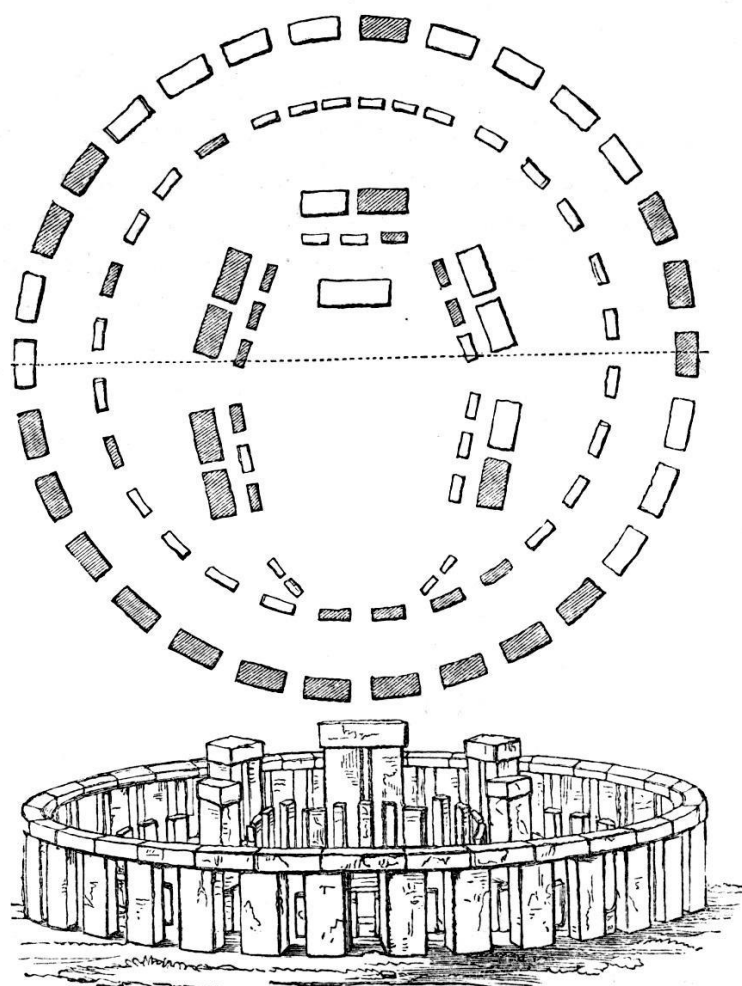
Vstupte do kruhu a slyšte jak cestovat.

Ten kdo chce cestovat, musí vstoupit do brány (*monolity se stříškou*).

Před vás pokleknou omámení vězni, jež jste vybrali za oběti rituálu. Položte jim pravou ruku na hlavu a soustřeďte se jen na ně. Zbytek obstarám já“

Druid předstoupí před oltář, poklekne.

„Jsem připraven.“



Nyní je na dobrodruzích, aby vstoupili mezi monolity a odvedli svůj díl práce. Bran je celkem pět. Což je tedy maximální číslo do kolika mohou v jeden moment vstupovat. Pokud bude postav více, bude muset Mertlin provést rituál dvakrát.

1.4. Jak rituál vnímají postavy

Ocítáte se ve tmě. Slyšíte aktuální i dávno minulé myšlenky hostitele. Je strašně těžké je všechny uchopit. Útržkovitě se týkají života nájezdníka. Vnímáte úryvky jeho dětství i dospívání, okamžiky bolesti i rozkoší. Po chvíli se tma mění v rozmazanou mlhu a uvědomujete si, že začínáte vidět a cítit bolest. Bolí vás hlava, klečíte na kolenou a před sebou vidíte známou postavu. Ten výjev vám však přijde neskutečný. Vidíte sami sebe, jak bezvládně padáte k zemi a přibíhají k vám pomocníci druida se o vás postarat.

Postavíte se a cítíte se nepatřičně. Ten pocit nelze k ničemu přirovnat. Asi jako opilý a s kocovinou najednou. Asi jako neohranané dítě i vetřelý stařec. Na svět nazíráte z ohromné výšky a nepoznáváte své tělo. Stali jste se cizím nájezdníkem!

Když je dokončen rituál u všech postav, předáme hráči text v příloze označený jako znalosti zajatců. Obsahuje vědomí jednotlivých zajatců. A hlavně obsahuje znalosti o jednotlivých jarlech.

1.5. Herní mechanismus pro hru – znalosti a vlastnosti zajatců

Znalosti postav

Hráči dostanou ke každé postavě její popis a její vědomosti. Nyní tedy přichází čas na jejich roleplayingu.

Pokud dojde k nějaké situaci, kdy bude hráč konfrontován s minulostí jeho postavy a tu nemá zapsanu v jejím popisu, musí si ji vytvořit a reagovat. Je třeba, aby to bylo smysluplné a ne přehnané. Tohle bude korigovat PJ. Je tedy ok, když si hráč vymyslí, že jeho postava s někým spala, kdo jí co udělal, komu co dluží... V rozumné míře. Není ok, když si vymyslí příliš silné prostředky pro splnění cíle. Tzn. třeba, že jarl, kterého chtějí nějak ovlivnit jim dluží službičku za to, že mu zachránili život, že jsou synem nějakého z jarlů, že jsou nejbohatším nájezdníkem apod. Musí reagovat a vymýšlet tak, že to neovlivní příliš události. Jen vytváří zajímavý příběh.

Upozorněte hráče, že je budete s jejich minulostí opravdu konfrontovat. Že jim do cesty budete stavět lidi, které znají a budou muset reagovat na jejich přístup. Odpovídat na otázky a chovat se jak by se chovala jejich postava. Ať jsou na to připraveni.

V tomto duchu pak také jako PJové jednete a takové situace před ně předkládejte. Před každého hráče alespoň jednu. Snažte se je pobavit a vytvořit s nimi zajímavý příběh nebo událost. Tento nástroj nemá za primární cíl hráče nějak moc zkoušet a dělat jim hru nepřijemnou. Na druhou stranu, ale zase chceme trochu otestovat, jak se umí přizpůsobit a být kreativní.

Všechny postavy ví (někteří ví a někteří tuší), že frakce nájezdníků jsou skutečně tak, jak říkal král (viz 1.2 výše).

Vlastnosti a schopnosti postav

Tento přenos vědomí má obdobné účinky jako mágovo podrobení. Postavy nyní mají vlastnosti nájezdníka (síla, obratnost...). Mají i jeho tělesné schopnosti – ovšem pouze na první úrovni. Mohou používat zbraně a zbroje, které mohl nájezdník (i když jsou třeba mágy). Pokud tedy mají např. válečnicka, jsou válečníci na první úrovni. **Psychické vlastnosti nájezdníků nepřevzali žádné!** Jsou-li tedy šamanem, tak si

musí dát pozor, aby od nich nikdo nic takového nechtěl, protože šamanskou magii žádnou neovládají. **Co se týče vlastních schopností, mají je na poloviční úrovni než ve skutečnosti.** Tedy mág je stále mágem, ale na třetí úrovni. Stejným způsobem se modifikují schopnosti všech – stále budou třeba druidové, i když druid na třetí úrovni není, jen jim schopnosti oslabte (magy, zlodějské schopnosti atd.).

Pro postavy nejsou vytvořeny vlastnosti – čísla. Vzhledem k tomu, že to tělo dobře neznají, připadají si silní, neobratní atd.

1.6. Útěk zajatců

Hráči potřebují, aby se mohli nějak bez vzniku přílišných pochybností začlenit zpět mezi nájezdníky. Král nebo někdo proto navrhne, že nevhodnější bude zinscenovat vlastní útěk. Musí s nimi takhle ale „propustit“ i ostatní z těch 12 a řekněme 5 obyčejných válečníků, aby to bylo méně nápadné. Postavy hráčů se mohou chovat trochu divně, takže mezi ostatními by se to mohlo trochu ztratit. Hráči mají **5 minut** na to, ať nějaký útěk zinscenují, pokud ne, tak král zařídí, že jednomu z nich (nějakému silákovi) se při návratu z výslechu podařilo vyškrábnout zbylou sílu a zneškodnit své dva hlídače. Otevře závoru vězení zajatců a na útěku pak spolu překvapí a omráčí některé válečníky. Postavy musí jít první, aby nebyli královi válečníci zbytečně zabíjeni.

*Pozor – upozorněte hráče na to, že do ležení se vracejí spolu s těmi ostatními propuštěnými. Tzn. jestli chtějí spolu komunikovat, musí vymyslet jak se nenápadně od nich vzdálit. Jinak si informace vyměňovat nemohou. Nebo maximálně tak aby to nevadilo – přímá řeč a rozhovor, kterým nic neprozradí. **Sem tam se zapojte jako někdo z ostatních, aby si jich byli vědomi.** Tohle postavám plánování trochu komplikuje.*

Celkově jim připomeňte, že mají nejspíše každý postavu z jiné frakce nájezdníků a ještě k tomu se často příliš neznají (možná vůbec). Pokud se chtějí znát, musí to

odůvodnit (vymyslet jak – viz vytváření příběhu. Nedovol to ale všem, to by bylo nepravděpodobné. Jinak řečeno – v otázce vzájemné komunikace se hraje jakoby real time.

CCA 40 MINUT HERNÍHO ČASU

1.7. Návrat do ležení

Prozatímní ležení nájezdníků je zbudováno u ústí řeky, jež protéká Caterachem do moře (na lodích moc potravin neuskładní). Nájezdníci táboří ve skupinách podle svých klanů. Část válečníků každého jarla je vždycky někde pryč – plundrují další části pobřeží či i vnitrozemní vesnice a shánějí kořist a potravu na zimu.

Jarlové se ještě nedohodli, kde se přesně na zimu usadí. Jestli až u Caterachu (kdo se vleze) nebo vždy v nějakých vesnicích nejlépe podél pobřeží. Kdy přestat s plundrováním a usadit se. Jestli táhnout ještě někam dál atd. Co je jim ale jasné, že když už dobyli tuto část země, tak zůstanou přes zimu tady.

Postavy se vrátí v předvečer schůzky jarlů a musí jít svému jarlovi ohlásit, že žijí (uvítání v duchu toho, co za postavu mají). Každý jarl má cca kolem 40 - 50 válečníků na začátku třetí části, takže každý žijící ho zajímá osobně. Navíc vztahy v této době jsou osobní, tzn. v klanu se zná každý s každým a dost lidí z jiných klanů (v rámci jedné frakce se znávají lépe).

Poté, co podají „hlášení“ moc času do schůzky k zařizování nemají, ale nějaké základní věci zvládnout mohou.

Nenech postavy zaseknout přemýšlením tady v této fázi. Děj se musí posunout, takže jim dej třeba 10 minut, kdy budou zvažovat svou situaci a když tak je sem tam vyruš nějakým dotazem jarla nebo něčím jiným a posuň čas až k meetingu.

Stále postavám připomínej, že jsou všechny z různých kmenů a nemají spolu

mnoho společného. Nepohybují se pospolu a pokud si něco chtějí, musí vymyslet způsob jak si to říci. Toto platí, dokud není v textu uvedeno jinak (nejdříve po schůzce jarlů). Je také nutné, aby se hráči neprozradili tím, že budou příliš hovorní (Jarl Medvěd) a podobně. Pozor také na přítelíčky, kteří jistě půjdou automaticky za svými pány.

2. Meeting jarlů

Informace pro PJ

Nájezdníci mají z loňského tažení ukořistěnou jednu římskou loď, kterou používají právě pro obdobná setkání.

Jarlové se na loď dostaví s dvěma rádci dle svého výběru.

Informace pro hru

Z římské lodi zazněl gong, a vlajkové lodi jednotlivých jarlů k ní zamířili. Zakotvily v její blízkosti (cca 10 sáhů od ní, tvořice jakousi hvězdici, vždy na jedné straně mířící k římské lodi) a jarlové po provazových žebřících lezou nahoru. Tam už čeká Los. Postupně usedají do kruhu kolem něj, za každým jarlem stojí jeho dva lidé. Ti zasahovat do děje přímo nebudou, ale každý z jarlů má právo se na ně obrátit a na něco se zeptat – zkuste to využít a sem tam každého hráče jehož postava je na lodi vtáhnout do děje. *Pokud budou žvanit přímo do schůzky, nakrknou ostatní i svého jarla. Jejich jarl je klidně z lodi vyhodí, protože by byli ostatní náčelníci nasraní na něj. Dej hráčům max. dva prohršky a při třetím je vykaž.*

Na meeting půjdou i bez snažení postav

tito: jarl Had, jarl Medvěd, Vlkův pobočník (usedne zatím jako jarl mezi ně, ale musí se chovat správně a být si vědom, že ho jako jarla neberou), Kancův informátor, Havranův bratr a Losův šaman.

Ostatní (**Orlova milenka (obtížnější)**), Zubrův kreslič map, Lišákův stopař, **Koččín**

přísluhovač (obtížnější), Rysův šampion (obtížnější) a Sýčkův přivolávač noci) musí svého jarla nějak přesvědčit, aby je vzal sebou, pokud na meeting chtějí. Tučně zvýraznění budou mít to přesvědčování trochu obtížnější, protože jejich jarl nějak nemá moc důvod je tam brát. Ostatní ho mohou ukecat téměř bez problémů.

2.1. Scéna - meeting

Tuto scénu doporučuji nastavit tak, že rozdělíš lidi, kteří účastní jsou nejlépe nějak do kruhu. Ostatní, kteří tam nejsou nějak bokem. Ti do děje nijak zasahovat nesmějí, pokud nemají nějaký zvláštní způsob.

Hráči jarlů mohou mluvit přímo, ostatní musí pouze šeptat ke svému jarlovi (tedy k PJ). *Nechodte nikam bokem. Prostě ať se k vám nakloní (nebo udělají dva kroky) a pošeptají vám to. Ostatní hráči tedy neví, co svému jarlovi sdělili a nemohou se ani nijak dorozumívat. Pokud hráč nějak zareaguje napřímo bez šeptání PJ, platí že zareagoval přímo na meetingu jarlů. To je prohřešek, za který dostane zprda a při třetím prohřešku bude z meetingu vyhozen.*

2.2. Vlk schází!

Hned je konstatováno, že schází Vlk. Je vyslechnut Vlkův pobočník (nebo jiný zástupce, pokud ho postavy třeba zabili), který se účastnil bitvy o hrad Caterach. **Pokud není vlkův pobočník mezi postavami, tak PJ za něj konstatuje,** že Vlk padnul v bitvě o hrad Caterach, protože mu Lišák nepomohl. Los si žádá vysvětlení, napřed od zástupce Vlka, poté od Lišáka (který to zahraje tak, že se na ně právě začaly řítit nepřátelští vojáci, že nemohl poslat své muže pryč, ale že to udělal hned, jak ti muži byli pobiti, ale že to už bylo pro Vlka pozdě. A že Vlk tam kolem sebe své muže měl, že jej měli ochránit oni.

Pokud hráč hraje Vlkova pobočníka, pokusí se jarlové výše uvedené informace dostat z něj a Lišák na to bude obdobně reagovat.

Po krátké hádce mezi Vlkovým pobočníkem a Lišákem Los nakonec konstatuje, že i když v bitvě bojují vedle sebe, každý bojuje za sebe, a že není povinností druhých se o ty další starat.

Začne spor o tom, co s Vlkovými muži a kořistí, zda mají mezi sebou nějakou dostatečnou osobnost, nebo zda si je zatím rozdělí jiní vůdcové. Z té debaty je znát, že medvěd a los ho měli rádi, naopak lišák ho rád neměl.

Pobočník je dotázán, které vůdce jeho muži uznávají a on si stojí za tím, že muži za ním jdou a že by je měl vést (*poslední slova Vlka o tom, že má následovat Los si zatím nechá pro sebe neboť chce moc nejdříve zkusit získat sám*). Někteří ostatní se do něj nejdříve pustí, že nemůže být jarlem, že nemá zkušenosti a takhle v bojových podmínkách by to mohl potopit a tak. V tomhle duchu to chvíli pokračuje.

Pokud bude hráč Vlkova pobočníka podporovat to, aby se jeho muži přidali pod Losa, že si to Vlk přál, stane se tak. V jakémkoli jiném případě hádka skončí tím, že ho prozatím uznají. Bude velet svým mužům, ale nebude moci zatím hlasovat o společných rozhodnutích.

2.3. Výslech zvědě a postav

Postupně jsou předvedeni jednotliví zvědové a informují. **Jarlové vyslechnou i uprchlíky, kteří jsou přítomní na meetingu.** Tehdy mohou mluvit přímo.

*Tady si musí svůj příběh hráči vymyslet a dát si pozor, aby jednali správně – poslouchat ostatní a nejt proti jejich příběhu. **Upozorni je na to a „vyslechni“ nejprve zvědy (viz níže), ať mají hráči trochu času na přípravu. Nehledej úmyslně a záškodnický díry ve výpovědi hráčů.** Pokud najdeš nějaké zásadní, dej jim příležitost to napravit (třeba dodatečný dotaz nebo seš si jistý? Přitvrď pokud budou časté). Vyptej se na pár detailů a snaž se získat informace o králi a jeho mužích. To je pro nájezdníky důležité. Je na hráčích jak to podají a tady mohou docílit*

prvního úkolu – přesvědčit nájezdníky, že král už je skoro vyřízený a nehrozí od něj žádné nebezpečí. Měli by nějak případně zpochybnit informace od zvěďů a vypadat dost důvěryhodně.

Hlášení zvěďů:

Zvěďové ze severu tvrdí, že tam, odkud přijeli, jsou jen sněhové vánice a mrzne. Bouře tam sice nejsou, ale je tam jen chudý kraj. Jsou rádi, že jsou zpátky tady, i když tu furt prší a neopomenou zmínit, že u nich doma bývá tepleji.

Zvěďové z vnitrozemí podají hlášení o tom, že odpor je neorganizovaný, co si usmysleli, to bylo dobyto. **Problém je v tom, že místní králík utekl a asi bude ještě shánět válečníky z nevyplundrovaných vesnic. Neví, kolik to může být.**

Další zvěd z vnitrozemí - zjistili, že za Walesem je ve vnitrozemí úrodnější půda a tedy zřejmě i bohatší země, zdá se, že by tam mohly být i bohatší osady. Doporučí proplout po řekách až kam to půjde, a pak se vylodit a začít drancovat vnitrozemí. **Pokud si přitom ohlírají aby je nenapadl odpor zbytků válečníků místního krále, mělo by to být ok.** Mohou pronést zmínku o nějakém kousku postav.

Zvěďové z jihu informují, že je tam tepleji (golfský proud), ale snad i díky tomu tam jsou sem tam bouřky, kraj, jež domorodci nazývají Cornwell je stejně chudý jako ten tady, ale dál na východ jsou prý nějaká bohatší města. Ta prý však dost uvadají, v minulosti byly výrazně bohatší, a jsou přesvědčení že to tady či ve vnitrozemí nebude lepší.

Ted' postupně postavy – začni nejspokornějším hráčem, aby měli inspiraci. Pak pokračuj těmi méně zdatnými a nakonec nech opět ty šikovné, protože pro ně bude příběh složitější – musí již mít přehled o tom, co kdo řekl. Pokus se z postav něco vypáčit. Žádné takové „nic zajímavého jsem nezjistil“ – přece jen byli v králově ležení, vyslýcháni, viděli to tam a utekli.

2.4. Vyostření meetingu

Poté postupně jednotliví náčelníci podávají hlášení o tom, co dělali. Postupuje se podle pořadí, jak vedle sebe sedí. Poté, co každý domluví, mu každý z jarlů může položit jednu (jedinou) otázku – polož jich pár postavám jarlů hraným hráči. Opět podle toho, kdo s kým spolupracoval nebo kdo na koho nadával, či kdo utrousil jakou poznámku lze poznat, jaké mezi nimi panují vztahy.

Hráči hrající jarly si musí dát pozor - pokud budou blábolit úplně nesmysly, jejich pobočníci se budou tvářit značně neklidně, překvapeně apod., na což může nějaký z jarlů zareagovat a přímo se jich zeptat. Na to popravdě odpoví, že svého jarla najednou nepoznávají, protože to a to bylo jinak. *Neznemožni hráče hned. Dej mu příležitost se opravit. Jen si pamatuj chyby.*

Tady bych nechal prostor pro improvizaci PJ, měly by vyustávat najevo různá spojení, ale i nevráživosti. Viz diagram vztahů.

Zubr, Rys a Orel útočili na Llyngwrl a další vesnice na pobřeží, mohou i za Glas Pwyl Na Caterach útočili Vlk, Kanec, Sýček, Medvěd, Lišák, Had a Kočka. Had našel Sýčka u pokladnice, a nechal jej Kancem před hradem zbít. Lišák nechal Vlka zřejmě padnout.

Provokace a hádky budou pomalu začínat už nyní, zvláště když to postavy budou nějak podporovat. Los se všechny bude snažit uklidnit, že tohle mají nechat až nebude hrozit nebezpečí od místního vládce.

Hlavním tématem je co dál – dobývat dál usadit se, tady nebo u Caterachu nebo ještě hlouběji ve vnitrozemí... A to hlavní se postupně přiostrší – kdo to tu má vést. Nakonec už je vše jenom o tom. Obviňování, poukazování na neschopnosti a prohřešky, vyzdvihování předností... Tady už se vyostří tábory – Losovci versus Havranovci.

Jak budou hádky přituhovat, **Sýček je začne ignorovat a bude vyjíždět po Kočce** –

nemravné až místy hanlivé narážky. Ta to nakonec nevydrží a v afektu mu zatne drápy do obličeje. Všechno najednou utichne. Sýček se na Kočku rozeřve, že s ní skončil a nechce s ní mít nic společného a tak. Podívá se na Losa a obviní ho, že je to stejně určitě jeho vina a pak nasraně sedí. Všichni se mu začnou smát. Tím se uvnitř sebe sama odkloní od Losa a přikloní se k Havranovi – vytvoří se tak níže uvedené frakce 4:4:3.

Když se hádka vyostří na maximum, **zařve Havran „TAK DOST! ... Mám návrh“.** Po chvíli se všichni uklidní a dívají se na něj. Havran pokračuje: „Teď to nevyřešíme. Jsme všichni tvrdé hlavy a chce to čas všechno uvážít. Stejně jako s Vlkem a jeho kmenem (pokud to neuzavřeli když hráč nebojoval o vůdcovství) . **Sejdeme se tady za dva dny o západu slunce a tehdy zvolíme jednoznačného vůdce.** Los už není tak jistý vůdce jak na začátku vypadal, tak musíme rozhodnout znovu. Přemýšlejte a rozhodujte dobře. Druhý den večer to rozhodneme!“

Vlkův pobočník nemá plná práva jarla a v této volbě nebude hlasovat.

V tuto chvíli je ráno, tzn. postavy mají dvakrát 24 hodin a pak ještě poslední den od rána do večera.

Nakonec všichni postupně souhlasí, čímž meeting skončí a jarlové se rozejdou.

CCA 1,25 HODINY HERNÍHO ČASU

3. Rozvrat

3.1. Co by se dělo dál bez zásahu postav

Informace pro PJ

Tato část hry je velmi volná v tom, co se může dít. Postavy mají velmi široké pole působnosti a existuje spousta možností, co se mohou rozhodnout udělat. Nechceme, ale aby se zasekli a další dvě hodiny plánovali, aby pak zkusili dát

dohromady jeden úžasný postup. Hra musí být dynamická, takže je trochu poženeme. Třetí část nesmí překročit 3,5 hodiny hry – to je nejzazší limit, kdy se hra prostě utne. Chceme udělat hru na 3 hodiny a ta půlhodina je rezerva.

Pokud by postavy nic neudělaly, nakonec by jarlové buď Havrana, nebo Losa zvolili za svého vůdce. Obojí je asi stejně pravděpodobné. Je to, protože jsou na nepřátelském území zakopaní na celou zimu a nemají jistotu pokoje od králových válečníků. Spolupráce je stále nejvýhodnější pro všechny.

Tzn. pokud postavy nic neudělají, jarlové se jednotně zkonsolidují pod jedním vůdcem a jsou neporazitelní. Spousty králových válečníků pomřou v marném pokusu je zničit a ještě větší spousty obyvatel v zimě hladem.

Hráči tedy musí něco udělat, aby tohle nenastalo.

3.2. Cíl postav

Informace pro PJ

*Nyní si hráči musí ujasnit, čeho budou chtít dosáhnout a jak. Do teď měly postavy komplikovanou možnost se radit, protože nejsou pospolu. **V tuto chvíli, pokud vymyslí aspoň trochu rozumný způsob, dovol jim to a nech je pak se radit spolu.** Jen je udržuj v napětí, že dělají něco nepatřičného.*

Do real time hry přecházej vždy, když jdou postavy něco dělat samostatně – schůzka s jarlem apod.!

*Postavy by měly vědět, že jejich úkolem je oslabení jarlů. Již na schůzce s králem na konci druhé části se s ním shodli, že nájezdníci jsou příliš silní na to, aby je porazil a bez toho aby je porazil, jeho lidé nepřežijí zimu. **Jestliže mají nájezdníky nějak výrazně eliminovat, musí je poštvat proti sobě, aby se bili navzájem. Žádný prostředek hromadného ničení (supermagie, pár metrů není dostupný.***

Informace pro hru

Nyní nastává ta pravá chvíle kdy postavy mohou zužitkovat co ví. A pomocí ovládnutých nepřátelských těl vkládat kamínky sváru. A docílit rozpadu aliance.

První co musí udělat je: Přesvědčit většinu jarlů, že nebezpečí už nečihá venku, ale jediné uvnitř jejich společenství. Toho mohou docílit už na meetingu. Není nutné jim to dělat těžké – důležité pro nás je, že si to uvědomí. Pokud si to neuvědomí a začnou plánovat jak na to, sem tam jim to někdo předestře – jarl si zanádvává, že nedostali krále a musí s ním ještě počítat, stopař dostane za úkol to prověřit, kreslič map najít místo, kde by mohli králi jak uškodit a tak...

3.3. Reálné varianty úspěšného zakončení

Postavy mohou pravděpodobně vymyslet kde co, ale musí logicky uvažovat, co by mohlo vést k eliminaci nájezdníků mezi sebou samými.

Varianty úspěšného výsledku

- 1) **Vytvoření silné frakce, která ovšem nemá absolutní podporu na nejvyššího náčelníka.** Havran i Los začínají hledat mezi jarly své věrné, protože chtějí být nejvyššími náčelníky. **Pokud jich získají alespoň 8, budou zvoleni.** To pro postavy znamená průser.

Pokud ovšem získají 7 a ne více (aby nebyli zvoleni), pokusí se stejně získat moc. Havran s tím že bude chtít zbytek vyhnat, aby se usadili jinde (vyžene je i s jejich částí kořisti) a Los tím, že bude chtít zbytek zničit a nechat si kořist k rozdělení mezi sebe a své věrné.

- 2) **Zapříčinění rozpadu aliance** – aliance je křehká a drží ji pohromadě společný cíl. Jakmile budou přesvědčení, že zničili krále, mohou si dělat co chtějí. Jejich společným cílem pak už je jen přežít zimu a nahrabat si kořist. První je spojuje, druhý je dělí. **Je**

třeba přimět jarly k tak silným neshodám, že v žádné frakci nezůstanou více než dva jarlové (Zubra, Rysa a Orla tady považujeme za frakci).

- 3) **Zvolení nejvyššího náčelníka, který přikáže odplout domů** – alternativa, kterou zmiňujeme, ale je extrémně nepravděpodobná – kontaktujte puťáka a promysleme to.
- 4) **Rozpad aliance vyvražděním jarlů** – snad touto cestou nepůjdou, ale je třeba ji zmínit. Taky by to šlo, ale to je hoodně těžké a toho by si měli být vědomi, pokud do toho budou chtít jít. Nesmí zapomenout, že nemohou operovat jako skupina, protože každý patří jinam. Pokud by to chtěli, **je třeba zlikvidovat 3 jarly s tím, že každý musí být z jiné frakce** (Zubra, Rysa a Orla tady počítáme jako frakci) a **současně vyvolat takové hádky, které by směřovaly k tomu, že se budou ostatní obviňovat z toho, že to udělali oni** (za každého mrtvého jeden podvržený důkaz, důvod, pádný argument...).

3.4. Scénář

Postavy teď musí být diplomati a dosáhnout výsledku, který budou muset dobře vyvážit. Je jasné, že na počty jarlů k vyváženému řešení přijít nemohou, proto jim ty informace musíme dát!

Jakmile skončí meeting, zrekapitulujte hráčům, že mají celkem 2 a půl dne do meetingu k volbě nejvyššího náčelníka. **Čas teď bude plynout provázaně s reálným časem. Na první den mají 40 minut, na druhý den 30 minut a na poslední den (od rána do večera) mají 20 minut.**

Ještě v prvních 10ti minutách musíme dát postavám informaci o tom, jak potřebují aby dopadly volby. Nechte je chvíli si lámat hlavy s tím co a jak – po 10ti minutách zkuste zjistit, co

dělají a jak pátrají po informacích o vztazích – pokud budou dobře pátrat, dostanou ty informace dříve za svou snahu a mají bonus body). Pokud pátrat nějak moc nebudou, **zařídte po 10ti minutách setkání co nejbliže k Losovi**. Hodí řeč s Hadem, kterému důvěřuje, pokud ho postavy nemají, tak se svým šamanem, pokud ani toho nemají, tak jiný jarl z Losí frakce se svým člověkem – postavou hráčů.

Z rozhovoru by mělo vyplynout, že Los se obává, že nezíská dostatečnou podporu. Je mu jasné, že se má šanci stát nejvyšším, jen pokud ho bude volit alespoň 8. Pokud jich bude mít tolik, je jasné, že post určitě získá. Musí ale něco udělat i pokud k tomu nedojde. Pokud by získal alespoň 7 jarlů na svou stranu, tak už je přesvědčí, aby ostatní zničili. Rozdělí si kořist a bude to ještě lepší. Všichni na tom budou líp. Jedině kdyby měl zůstat úplně sám, podvolil by se Havranovi, jinak ne.

Po dalších 10ti minutách se odehraje obdobné setkání u Havrana. Ten by si nejlépe promluvil se svým bratrem, pokud ho postavy nemají, tak s Medvědem, a nebo zprostředkovaně přes jiného jarla s jeho člověkem. Z tohoto rozhovoru by měly vyplynout stejné počty, jen při podpoře alespoň 7, ale nezískání titulu by Havran zbylé prostě vyhnal i s jejich dílem kořisti. Když nejdou s ním, nebudou tady, ale nechce se o tu kořist zbytečně rvát. Jedině kdyby měl zůstat úplně sám, podvolil by se Losovi, jinak ne.

V dalších dvou dnech pak příběh popohánějte sem tam nějakými událostmi, které se staly nejlépe v návaznosti na to, co postavy udělaly. *Nepřehánějte to, ať hráčům zase neklademe překážky do cesty, protože nemají moc času. Jde spíše o vytvoření atmosféry presu. Dávejte události jako že ten se dlouho vykecával s tím, že ti a ti vojáci se porvali, že si někdo postavy zavolal a chtěl něco vědět a byl při tom trochu vystresovaný, že nemá dost podpory a volba se blíží... Udržujte atmosféru časové tísně.*

Těžko se tady dá říct, co se stane, protože vše závisí na tom, jak postavy jednají.

3.5. Herní mechanismus ovládnutí volby

Chceme, aby více méně každá úspěšná varianta byla stejně náročná. Hodnotit budeme jak šikovně se jí zhostili.

Postavy si musí být jisté tím, že volba dopadne tak jak potřebují. To znamená, že musí ovlivnit rozhodnutí všech jarlů tak, aby volili podle toho jak potřebují, tedy s největší pravděpodobností musí docílit toho, že 7 jarlů bude volit jimi vyvoleného vůdce a 4 budou proti. Musí si pojistit i ty, co budou proti, protože jinak by se dost pravděpodobně mohli přidat k tomu silnějšímu, aby to nakonec aspoň nějak dopadlo a to by pro postavy bylo špatné. U každého jarla, kterého budou chtít přesvědčit, aby udělal co chtějí, musí vymyslet nějaký důvod, který ho přesvědčí.

Jestli hráčům nebude jasné, že musí docílit poměru 7-4, někdo jim to zase připomene – zase nějaký rozhovor, kde bude někdo na něco nadávat a říkat kolik potřebuje podporu pro to a kolik pro to.

Důvodem může být cokoli, co si hráči vymyslí a uskuteční. Téměř vše platí my budeme hodnotit s čím přišli a jak to provedli. Neberte jen opravdu jednoduché věci (typu že za každým zajdou a řeknou mu, až se vrátíme domů, dám ti to a to – samozřejmě dobře zahrané sliby na nenasytného a hamižného Orla působit budou. Na moc jiných ale ne.)

Hodně jde o roleplaying a hodně to bude o kecání a přesvědčování.

Informace potřebné k tomu na koho co buď postavy mají a nebo mohou nějak zjišťovat – roleplayovat – vymyslet, kdo by co mohl vědět a nějak to od něj zjistit.

Následující tabulka trochu ukazuje hodnotu vztahů a jen jako pomocník PJ říká, jak náročné to přesvědčení bude a jak dobrý důvod budou muset mít.

		Los	Havran
Hodnota vztahu k danému vůdci	Los	X	X
	Had	X	-1
	Kanec	X	0
	Kočka	X	-1
	Zubr	-1	1
	Rys	1	-1
	Orel	0	0
	Lišák	0	X
	Medvěd	-1	X
	Sýček	-1	X
	Havran	X	X

X není třeba přesvědčovat nebo to nelze.

Hodnota -1 znamená, že je obtížnější jarla přesvědčit k tomu, aby zvoleného vůdce podporoval a naopak jednodušší přesvědčit, aby ho nepodporoval.

Hodnota 0 znamená neutrální vztah. Stejně náročné přesvědčit k podpoře i nepodporování.

Hodnota 1 znamená, že jednodušeji ovlivnitelný argumenty k tomu, aby zvoleného vůdce podporoval a je obtížnější ho přesvědčit, aby podporoval současného vůdce i když z toho bude evidentně ještě větší problém.

Pozn. - pokud budou hráči chtít jít cestou úplného rozpadu aliance, je k tomu třeba zajistit, že v žádné frakci nezůstanou více než dva jarlové. To bude znamenat takové hádky a neshody, že se nakonec někteří seberou a odplují jinam. K tomu, aby jarl takhle opustil frakci ve které je a stal se neutrálním „buřičem“ mu musí postavy dát dva dobré důvody. Na tohle řešení ale postavy nejsou směřované a nějak moc ani nemají jak přijít k závěru, že by to fungovalo a jak. Pro jistotu to sem ale píšeme a pokud takovou variantu budou chtít hráči hrát, promluďte si s puťákem.

Praktický příklad

S největší pravděpodobností si hráči vzali oba jarly, kteří jsou k dispozici. Mohou tím automaticky manipulovat dvěma hlasy. Bez ohledu na to, ke které frakci se tak přidají, mohou mít automaticky rozložení 5-3-3. Aby docílili 7-4, musí přesvědčit 2 jarly, aby hlasovali s nimi a pojistit, že 3 budou hlasovat proti (vůdce druhé frakce nemusí, ten by ani tak pro ně nehlasoval). Tzn. pro 5 jarlů budou muset najít nějaký důvod k tomu, aby udělali co hráči chtějí.

Pokud jarly nehrají, budou to mít obtížnější.

Pokud se rozhodnout pro rozpad aliance a hrají jarly, potřebují celkem 3 jarly (jednoho z každé

frakce) přesvědčit, aby tu frakci opustili a nechtěli za vůdce ani jednoho. K tomu musí najít pro každého dva dobré důvody a tak potřebují vymyslet celkem 6 dobrých důvodů (obtížnější než předchozí varianta).

Násilný postup družin

Družinám by mělo být jasné, že vražděním toho zase tak moc v dlouhodobém hledisku nedosáhnou. Vyvráždit armádu prostě nebudou moci. Vraždít jarly Keltům moc nepomůže – jak se ukázalo s Vlkem, nakonec se jeho postavení pravděpodobně někdo ujme. Pokud budou chtít touto cestou jít, zjistí, co je vlastně jejich cílem a čeho myslí, že tím dosáhnou.

Pokud se jim však podaří zabít 3 jarly (jednoho z každé frakce) a ještě to udělat tak, že se budou všichni navzájem obviňovat, zapříčiní tím rozpad aliance stejně jako by ty jarly přesvědčili pro vystoupení. Nedůvěra bude natolik silná, že nebude možná spolupráce a někteří odtáhnou. Pryč a jiní zůstanou, ale oslabení.

Kromě toho, že zjistíš, co je cílem postav, je třeba jim ukázat, že zabíjet se tam je extrémně obtížné. První vražda by se jim mohla povést ještě relativně rozumně (i když i ta je těžká). Po první vraždě už to bude extrémně obtížné a jarlové budou hlídání

vlastními muži ve dne v noci. *Kontaktuj puťáka a pobavíte se o možnostech takového vývoje.*

MAX 2,75 HOD. HERNÍHO ČASU

4. Závěrečná volba

Závěrečný meeting probíhá stejně jako předchozí meeting na římské lodi. Jeho průběh záleží na tom, jak postavy řešily situaci. Na tom taky záleží, co se bude na meetingu hrát. Měl by ovšem dopadnout tak, jak jsou naznačeny možnosti výše.

- Pokud je to těch 7-4, jarlové odvolí a pak se nějak v té více méně patové situaci pohádají, ale nebudou spolu bojovat. To by jim

k ničemu nevedlo. Až se dostanou z lodi, Los ve vhodném okamžiku zaútočí a pobije se s Havranovými stoupenci. Vyhraje, ale ztráty taky nějaké má. Havran v případě vítězství Losovy stoupence na konci meetingu vykáže, ať si seberou svůj díl kořisti a tady to území bude okupovat on. Los to nakonec udělá, protože přeci jen je slabší a nestojí to za to, když dostanou aspoň poměrnou kořist.

- Pokud šli rozvratem, bude finální hádka a tak a nakonec se tak půlka posbírá a vypadne jinam – i s kořistí.
- Ostatní varianty dle průběhu děje.

ABSOLUTNÍ MAXIMUM 3,5 HODINY HERNÍHO ČASU

Přílohy

Tajné informace dodané před hrou

Šermíř

Koncepce: zná taktické a strategické informace o Nájezdnicích, má přehled o aktuální politické situaci

Bojovat sice umí všichni muži a většina chlapců, lov je zábavou, společenskou událostí i zdrojem obživy, ale být členem šlechtické družiny a žít se pouze bojem je téměř až výsadním právem. Šermíři se zaměřují na pilování své bojové techniky, učí se jemné finesy na úkor síly, vždyť není nad to využít hrubou sílu protivníka k jeho neprospěchu. Mít velkou sílu je fajn, ale bojovat se musí především hlavou, jak ti říkal tvůj otec.

Na severu je stále hodně lodí nájezdníků. Sice se čas od času objevují, ale obvykle drancují jen nechráněné vesnice na východním pobřeží, tady bývají zřídka. A letos jich bylo nějak moc a zdržely se podezřele dlouho.

Máš pěkné vzpomínky na Glas Pwyll. Strávil jsi tam noc s krásnou Ulwain. Jakkpak se teď asi má? Někdy by ses tam zase rád podíval, ale ani nevíš, kde se ta vesnice nachází. Jen to, že to je někde ve Walesu.

Před pár dní jste vstoupili na území krále Ulthya, který sídlí na svém hradu Caterachu. Kdysi jsi se s ním setkal, byl to děsný živel, a dobrý bojovník. Ale impulsivní a zbrklý. Kdysi mu nějaký druid prorokoval velkou budoucnost, sjednocení celé Británie... kdeže jsou ty časy. A k tomu stejně nikdy nedojde – všechny osady jsou příliš nezávislé a plné vlastních sporů.

Poslední římská vojska odplula, když byl tvůj děda ještě mladý, a dnes už to po nich moc památek nezůstalo. Ale s nimi odešla i ochrana, východní pobřeží je občas napadeno nájezdníky odkudsi daleko z východu. Jsou dobří válečníci a námořníci, ale to je tak všechno. Ostatním věcem moc nerozumí a jen rabují.

Bojovník

Koncepce: zná praktické a bojové informace o nepřátelích, pohled prostých lidí na události

Bojovat sice umí všichni muži a většina chlapců, lov je zábavou, společenskou událostí i zdrojem obživy, ale být členem šlechtické družiny a žít se pouze bojem je téměř až výsadním právem. Vždycky jsi měl velkou sílu a činilo ti potěšení rozplácávat slabší protivníky o zeď. Těch silných sis vážil. Ostatní vesničané na tebe vždycky hleděli s úctou a klidili se ti z cesty. Jednou určitě budeš velkým hrdinou.

Kamarád Glendag, budiž mu země lehká, vyprávěl, jak se u brodu setkal s podivnou pradlenou. Když k ní přijel blíže a chtěl se jí zeptat na cestu, všiml si, že kolem ní je řeka celá od krve. Uhodil na ni, co tam dělá. Ještě než se na něj podívala, uvědomil si, že nepere prádlo, ale jeho vlastní košili, kterou má právě na sobě. Ona mu odpověděla, že pere zkrvavené košile válečníků, kteří zítra padnou ve velké bitvě u Pwallynnu. Ještě ten večer ti to se smíchem vyprávěl. Další večer padnul v bitvě u Pwallynnu...

Vstoupili jste do kraje, jemuž vládne král Uthyr, docela sympaták a dobrý bojovník, i když trochu popudlivý a impulsivní. Mluvilo se o něm, že to bude velký král. No, zas tak velký asi není, dlouho jsi o něm už neslyšel.

Do Londinia má zhruba v době kolem Imbolcu dorazit obchodník z Říma se starými brněními římských legionářů! Bylo by fajn se tam do té doby dostat a podívat se na ně. Přínejmenším. Už se na jih těšíš, jsou tam hezčí ženský.

Na severu je stále hodně lodí nájezdníků. Sice připlouvají skoro každý rok a drancují nechráněné vesnice, ale letos jich bylo nějak moc a zdržely se nějak dlouho. Jsou to velcí bojovníci, krollové! Ti zkušeni používají obouruční kyj, kterými rozráží řady nepřítel jako žito, a ti mladší používají sekeru a štít. Mívají lepší brnění a jsou to hodně tuzí bojovníci. Zdejší lidé se s nimi nemohou moc srovnávat.

Chodec

Koncepce: Vyzná se na cestách, ví, kde co je a jak daleko to je

Není to dlouho, co jsi odešel ze své osady. Vždycky ti připadalo, že máš talent na něco víc, než jenom na lovení a stopování zvěře. Lákal tě širší kraj, než pouze okolí vesnice, lákalo tě cestovat. Nacházíš ty široké i ty téměř neznatelné cesty, zjišťovat, kam která vede. Cesta se stala tvým domovem. Procházíš krajem, spolu s bardy přinášíš zprávy odjinud, hlídáš cesty a pomáháš pocestným.

Vždycky tě fascinovalo umění druidů zmizet ve hvozdu a za chvíli se objevit desítky mil daleko. Třeba tě to někdy naučí.

Na tomto území se docela dobře vyznáš. Ne úplně, ale zhruba víš, kudy máš jít. Pokud si nebudeš něčím jistý nebo budeš chtít něco o okolí vědět, zeptej se PJ.

Po oslavě Samhainu zamíříte na jihovýchod, přes hrad Caterach do Gwyndabaru, kde chcete přečkat zimu. Možná si zajedete i do Londinia, i když to je už hodně daleko. Do Caterachu vede široká, ale dlouhá cesta přes Glyntwymyn, ty však znáš rychlejší zkratku přes Glas Pwyll a Ponterwyd. Do Ponterwydu jsou to z Llwyngwrlu jeden a půl dne cesty, odtamtud do Caterachu další čtyři.

V Caterachu vládne král Ulthyr. Před pár dny jste vstoupili na území jeho správy. Už jsi se s ním setkal, není zrovna moc příjemný. Je moc uspěchaný a popudlivý.

Letos v létě bylo hodně bouřek. V lesích je hodně polámaných stromů, ale aspoň se to dřevo snadněji získá a zpracuje. I to moře bylo stále neklidné. Nejhorší ale byly ty podzimní bouřky, bylo jich tolik a byly tak chladné. Snad se příroda vybouřila ještě před příchodem zimy a ta bude klidná. Protože jestli bude v zimě tolik vánic a sněhových bouří, nebude to pro lidi dobrá zima.

Co Římané postavili, příroda si bere zpátky. Aquadukty i silnice. Občas je dobré nějaké takové staré silnice využít, ale těch pár zdejší již zmizelo pod travnatým kobercem...

Země a lesy tě nikdy nepřestanou fascinovat. Tuhle se jeden mladík vydal do lesa, a v mokřadu na palouku narazil na tančící víly. Tančil s nimi dlouho, do jedné se zamiloval, a rok s ní žil. Porodila mu dítě. Pak se vrátili k němu domů a teď tam žijí spolu všichni tři a málokdo o ní tuší, že to je víla, i když je velice křehká a krásná.

Druid

Koncepce: všeobjímající nadhled a záhled. Zná poměry i na nejvyšších místech.

Začínáš poznávat tuto zem, a začínáš jí rozumět. Něco se děje, něco se blíží, ale zatím ještě nedokážeš přesně vyčíst co. Země je neklidná. Možná, že se dokonce hněvá, nebo se bojí, ale nevíš proč.

Něco se děje. V létě bylo hodně bouřek, i na podzim, a ty byly obzvlášť studené. Něco se blíží, a Gaia to ví. Co Římané postavili si příroda bere zpátky, aquadukty i silnice, obzvlášť v poslední době. Země se mění. Nic se neděje bez příčiny, všechno má nějaký důvod. A pravý stav věcí je obvykle jiný, než se na první pohled jeví.

Před pár dny jste vstoupili na území krále Ulthyra, který sídlí na svém hradu Caterachu. Mertlin, největší z druidů, mu předpověděl, že bude mít možnost sjednotit zemi, že voda vydá svoji zbraň a hory svůj štít, že se může stát králem celé Británie. Jeho zbrkllost, nedočkavost a popudlivost však všechno zničila. Když se měl smířit se svým rivalem, králem z Cornwallu, tak zatoužil po jeho ženě tak, že z toho vzešla velká válka. Mertlin mu sice umožnil počít s ní dítě, ale to už věděl, jak je Ulthyr beznadějný. Jeho potomek však ještě přinese slávu jeho rodu.

Starší druidové, co jsou v řádu již přes dvacet let, umí procházet Jiným světem, kde platí trochu jiné zákonitosti. Snad tě tomu jednou naučí a budeš moci využívat moudrostí a zkratk Jiného světa.

Theurg

Koncepc: Intuitivně chápe Jiný svět, v rámci možností dokáže věštit budoucnost

Patříš do kasty druidů, specializuješ se na předpovídání budoucnosti a určování, k jakému účelu je nejvhodnější jaká oběť. Dokážeš vytušit souvislosti a máš z ostatních postav největší přehled o věcech, které nepatří do tohoto světa.

Před pár dny jste vstoupili na území krále Ulthyra, který sídlí na svém hradu Caterachu. Mertlin, největší z druidů, mu předpověděl, že bude mít možnost sjednotit zemi, že voda vydá svoji zbraň a hory svůj štít, že se může stát králem celé Británie. Jeho zbrkllost, nedočkavost a popudlivost však všechno zničila. Když se měl smířit se svým rivalem, králem z Cornwallu, tak zatoužil po jeho ženě tak, že z toho vzešla velká válka. A v podobném duchu pokračovala i další jeho politika. Nedáváš mu naději a víš, že toto proctví už nikdy nevyjde. Možná až s pokračováním jeho krve.

Slyšel jsi už několik příhod o tom, jak se někdo dostal do Jiného světa. Nejzajímavější byl příběh, kdy si dva králové prohodili svá místa. Každý vládl jeden rok v tom opačném světě, a pak si království zase vyměnili nazpátek.

V poslední době se často lidem zjevuje Morrigan, bohyně věštící příchod špatných věcí, mezi prostým lidem někdy označována za bohyni smrti. Válečnickům nezřídka věští smrt jako pradelna u brodu, peroucí krvavé košile, prostým lidem jako ošklivá stařena žebrající u prahů domů, a králům jako vysoká bledá urozená žena na bílém koni.

Na samhain si připravuješ takový malý vlastní rituálek. Nejvhodnější čas na věštění za celý rok se kvapem blíží. Samhain začne západem slunce, ale ty si počkáš, až začne vycházet úplněk.

Pyrofor

Koncepc: Má info o několika magických místech, ví že příroda má k magii blízko, dokáže vycítit cestičky do a z jiného světa

Znáš bylinky a znáš místa, kde rostou vzácné bylinky, nebo ty stejné ale se zajímavějšími účinky. Většinou to je u studánek či ve skalách. Dokážeš vyrobit kdeco z kdečeho, pomáhající i škodlivé. Nikdo nezná tajná místačka se svítícími houbami a plísněmi lépe, než ty. A znáš i spoustu jiných skvělých udělátek, které dokáží usnadnit či zpříjemnit život. Je dobré znát přírodu. Wales je navíc jiný, než zbytek Británie. Daleko víc magičtější. A ty si užíváš, že jsi právě tady.

Slyšel jsi o jednom alchymistovi, jak při sbírání bylinek o úplňku jej vůně zavedla až do Jiného světa. Vrátil se se spoustou krásných a zajímavých bylin, které až do konce života zkoumal. Někdo má tak štěstí!

Vzpomínáš si na jednu vesničku, Glas Pwyll se jmenovala. Jednou jste tamtudy projížděli a přenocovali tam. Připomíná ti Tvoji rodnou vísku. Někdy by ses tam zase rád podíval, ale ani nevíš, kde se ta vesnice nachází. Jen to, že to bylo někde tady v okolí.

Čaroděj

Koncepce: má především hromady informací o všem možném

Patříš do kasty druidů a specializuješ se, řekněme, na praktickou magii všeobecně. Takových jako jsi ty moc není, a učitelé si své žáky velmi dobře vybírají. Nemáš ve zvyku dávat své umění (zejména to s vizuálními a se zvukovými efekty) příliš najevo, rituály jsou daleko lepší a dá se jimi dosáhnout snadněji i zajímavějších účinků. Pravda, jsou náročnější na čas, ale tolik nevyčerpávají.

V poslední době se často lidem zjevuje Morrigan, bohyně věštící příchod špatných věcí, mezi prostým lidem někdy označována za bohyni smrti. Objevuje se jako prادلena u brodu, ošklivá stařena či jako vysoká bledá urozená žena na bílém koni.

Před pár dny jste vstoupili na území krále Ulthya, který sídlí na svém hradu Caterachu. S ním bývá často spojován i druid Mertlin, živoucí legenda.

Pomalou si připravuješ rituály na zítřejší večer. Samhain se blíží.

Mág

Koncepce: dokáže identifikovat stíny, že se ještě nesmířili se svou smrtí, má podrobnější info o lidech v Jiném světě, zná život lidí

Patříš do kasty druidů, přičemž se nejvíce ze všech zaměřuješ na zkoumání lidské mysli, na komunikaci s nimi, na jejich ovlivňování. Ne všemi druidy bývá toto umění přijímáno s povděkem, a tak to moc často o sobě nešíříš.

Před pár dny jste vstoupili na území krále Ulthya, který sídlí na svém hradu Caterachu. S ním bývá často spojován i druid Mertlin, živoucí legenda.

Když člověk zemře, jeho tělo v tomto světě zůstane, ale jeho duch odchází za zapadajícím sluncem. Odejde na ostrov jabloní, Avalon, aby tam žil v nekončících radovánkách – než se opět rozhodne vrátit do nového těla na tomto světě. Běda duchům, kteří na Avalon odejít nedokáží a nějaké pouto je drží zde na tomto světě, žádné radovánky nepoznají.

Samhain je jediným svátkem v roce, kdy duše zemřelých – zejména těch, co nenalezly Avalon – mohou překročit bránami mezi světy sem, a promlouvat k živým. A ty se často o samhainu staráš o to, aby ty živé moc neděsili. V Jiném světě totiž žijí i pěkné bestie.

Lupič

Koncepce: zaměřen spíše na lsti, praktická stránka věci

Vždy jsi raději tiše pozoroval a pak tiše konal, ať už v boji, při práci s informacemi, nebo když šlo o nějaké pěkné hračky. Bavila tě hraničářina – šplhání, číhání na kořist, skrývání se, ale přírodu jsi vždy bral jako prostředek, nikoliv jako účel. Takových, jako jsi ty, moc není. A ty nehodláš svůj talent jen tak promarnit.

Ve váčku máš od každého typu mince o dvě více, než ostatním řekl PJ.

Těšíš se do Gwyndabaru, máš tam milenku, a nenápadně se Ti podařilo ostatní přesvědčit, že máte namířeno právě tam. Hodláš v jejím hřejivém náručí strávit celou zimu.

Sicco

Koncepce: zná strategické informace o nepřátelích a ostatních zemích, zná politickou situaci

Vždy jsi raději tiše pozoroval a pak tiše konal, ať už v boji, při práci s informacemi, nebo když šlo jen o zkoumání či lovení lidí. Bavilo tě číhat na kořist, skrývat se, být vždy ten v pozadí, co všechno ví – i to, co mělo zůstat skryté – ale o něm a o jeho vědění neví nikdy nikdo. Takových, jako jsi ty, moc není. A ty nehodláš svůj talent a své sofistikované metody jen tak promarnit.

Ve váčku máš od každého typu mince o dvě více, než ostatním řekl PJ.

Před pár dny jste vstoupili na území krále Ulthya, který sídlí na svém hradu Caterachu. Už jsi se s ním jednou setkal a nepůsobil na Tebe dojmem muže, který ví, co chce. Schází mu trpělivost. Kdysi hrál velkou roli, podle proroctví mohl být králem, který sjednotí Británii. Není jím, a nebude. Jeho avantýry jsou mezi dobře informovanými lidmi pověstné a ač je to dobrý bojovník, je to špatný taktik a stratég. Už mu nevěří ani Mertlin, autor toho proroctví.

Do Londinia přijede za dva měsíce špeh, který ti dluží nějaké informace. Už se na ně docela těšíš. Za dva měsíce byste se tam měli dostat i s rezervou. Ostatní tedy ještě neví, že míříte do Londinia, myslí si, že jdete Gwyndabaru, ale ty už je nějak přesvědčíš.

Charaktery jarlů



Los – Je náčelníkem, na jehož slovo dá většina ostatních jarlů. Je-li zamyšlen, mimoděk pokyvuje hlavou, jakoby sám souhlasil se svými myšlenkami. Se svou rozvahou, vůdčími schopnostmi, klidným jednáním a rozumem a také díky důvěře nejvíce jarlů, je na začátku výpravy nejmenovaným vůdcem celé výpravy. Jeho slověm a pokynům dosud bez větších výhrad naslouchají nejen jeho spojenci. Jeho dosavadní „velení“ důvěru těch ostatních jen podpořilo.

Patří k těm starším jarlům celé „armády“, doma zanechal početnou rodinu, mezi vojáky má své dva syny, na které je velmi hrdý pro jejich bojové schopnosti, odvahu a sílu a také rozvahu, kterou, jak sám skromně uznává, zdědili po něm.

Záměr: Los chce zůstat skutečným velitelem celé výpravy, aby získal největší podíl na kořisti, neboť jeho kmen je nejpočetnější. Má velké velitelské ambice. Pokud už nepůjde velet všem, chce aspoň co nejvíce kořisti – je schopen obětovat některé ostatní, protože jeho kmen teď doma strádá.

Vztahy:

- Trochu se obává o manžela své nejmladší sestry - **Hada**, jehož mladická nerozváženost ho občas přivádí do situací, kdy musí sám čelit přesile. Ještě, že Hadovi lidé svého náčelníka i přes jeho zbrkllost, bez výhrad následují.
- Je pyšný na **Kočku**, dceru své nejstarší sestry, i když si je vědom toho, že žena mezi mužskými náčelníky nemá své místo, obdivuje její odvahu, s jakou po smrti svého otce vyzvala na souboj ostatní uchazeče o post náčelníka svého kmene, a její obratnost a mrštnost, se kterými v těchto soubojích zvítězila.
- **Kance** má rád pro jeho výkon v boji, jen kdyby tyto způsoby nepřenasel do komunikace.
- Snaží si udržet přízeň **Sýčka**, protože každý hlas se počítá.
- Los respektuje moudrost a chrabrost **Havrana**, obává se však jeho touhy stát se také nejvyšším náčelníkem. Tím se Havran stává jeho největším rivalem, přesto proti němu vystupuje zatím smířlivě, nikoli však podbízivě.
- **Lišáka** nemusí pro jeho nepěkné chování a pro jeho schopnost neustále vyvolávat nějaké konflikty.
- **Medvěda** si váží pro jeho schopnost bojovat, rád by jej získal na svou stranu.
- Neutrální skupinu **Zubr**, **Rys** a **Orel** obezřetně pozoruje a snaží se je získat na svou stranu.
- Los si nesmírně vážil schopností **Vlka**, jen by od něj očekával větší loajalitu.



Had – Je jeden z nejmladších kmenových náčelníků, který rád ozvláštňuje svůj zevnějšek ozdobami z hadí kůže. Nešetří odměnou pro nálezce svlečené hadí kůže. Nepřehlédnutelný je jeho opasek se sponou tvaru dvou propletených hadů. Bojuje nahý, oděný pouze do bederní roušky, jeho nahé paže jsou částečně zakryty nátepníky z hadí kůže a řemeslně propracovanými spirálovitými nápažníky zakončenými hladí hlavou. Samozřejmě i vysoké boty jsou ozdobeny hadí kůží.

Snad jen jeho mládí omlouvá jeho nebyvalou zbrkllost, díky které se často dostává do situace, ze které by pro něj nebylo úniku, nebýt jeho mužů, kteří svého velitele následují.

V boji muže proti muži má jeho protivník pocit, jako by byl Had na více místech současně.

Záměr: Had se chce hlavně předvést před Losem, že je hodný být jedním z „nej“ yarlů, snaží se dokázat, jak je schopný a tak se vrhá do dalších zbrklostí. Chce získat uznání těch zkušených, kteří něco znamenají.

Vztahy:

- Před **Kočkou** se má na pozoru, ale necítí k ní ani zášť ani zvláštní náklonnost.
- Snaží se za každou cenu zavděčit **Losovi**.
- **Kance** považuje za schopného, ale trochu rozvahy by někdy neuškodilo, nicméně mu důvěřuje.
- Vůči **Sýčkovi** měl neutrální postoj. Našel ho ale na hradě Caterach, jak si chtěl nakrást sám pro sebe a poslal na něj Kance. Sýček ale neví, že Kance poslal on.
- **Lišáka** by si nikdy nepustil za svá záda. Většího zrádce snad na světě není. A jak hloupě se směje.
- Na **Medvědovi** obdivuje jeho sílu.
- **Havrana** považuje za rivala Losa, proto mu nedůvěřuje, jinak nemá vůči němu námitek.
- **Rysa** považuje za zženštilého, nicméně uznává, že i on sám má co dělat, pokud chce vykrýt jeho nečekané výpady.
- **Orla** neuznává, jeho způsob boje se mu zdá zbabělý, velitel má být přece v čele svých mužů a jít jim příkladem.
- Na **Zubrovi** obdivuje jeho sílu.



Kanec – Je podsaditý, robustní postavy. V boji i mimo něj je zuřivý a divoký. Často a mnohdy zbytečně používá sílu k vyřešení i malicherných problémů. Má-li pocit, že je v boji zahrán do úzkých, je schopen se sám postavit třem protivníkům. Bývá oblečený do tmavě hnědých kožených kalhot a mnohdy chodí bez tuniky, vystavujíc na odív svou opálenou, značně chlupatou hrud'. Na širokém krku má náhrdelník z kančích zubů. Jeho divoká tvář je zjizvena a pokryta strništěm vousů podobných štětinám. V pravém uchu má velké množství náušnic. Mnohokrát zlomený nos dostal tvar prasečího rypáku.

Je hodně nerozhodný a rozhodovat se ani nechce. Je agresivní a impulzivní. Dospěje-li však občas ke svému vlastnímu názoru, není v moci nikoho dalšího jeho názor změnit. Snad jen Los by mohl mít šanci.

Záměr: Kanec je válečník až rváč, chce si zabojovat, porvat se, zvítězit. K tomu taky nějakou tu kořist – ta k tomu patří. Chce být uctíváný jako nejlepší válečník.

Vztahy:

- Důvěřuje **Losovi**.
- Názorově se často shodne i s **Hadem**.
- Je příjemně překvapený hbitostí **Kočky**, se kterou mu vlezla do lože a také v minulé potyčce zachránila život, aniž by to uznal nahlas. Spíš naopak – vynadal jí za to, že se mu plete pod nohama. Ale je jí zavázán a půjde jí na pomoc, kdyby něco... Kočka má u něj dluh k vybrání.
- **Sýčka** moc nemusí, ale bere ho jako prozatímního spojence, nicméně „bdi“ nad jeho kroky. Nelíbí se mu, jak se chová ke kočce.
- Rád bojuje po boku **Medvěda**, protože spolu jsou k neudolání.

- K **Havranovi** má vztah neutrální.
- Na **Lišákův** hbitý jazyk nestačí, jde mu raději z cesty, nemusí ho.
- **Orlův** a **Sýčkův** způsob boje mu přijde nedůstojný jarla. Ten by se měl postavit čelem. S oblibou vyvolává drobné šarvátky právě s těmito dvěma jarly, které pokud nejsou zastaveny Losem nebo Havranem, končí dost často porážkou jednoho z těch dvou, protože proti jeho zuřivé síle jsou jejich lstivé úskoky většinou marné.
- **Zubrovi** se občas posmívá pro jeho pomalost. A pak to končí divokou pranicí, kterou musí ukončit všichni ostatní jarlové.
- Nesnáší **Rysova** šampióna, protože to je konkurent.



Kočka – Jediná žena mezi náčelníky, která za své nezvyklé postavení vděčí nehodě, při které přišel o život její otec, dosavadní náčelník kmene. Dodnes nedokáže pochopit svou odvalu, se kterou se postavila v boji proti ostatním adeptům na místo jarla. Její neobyčejně pružné tělo, mrštnost a nezvyklé zbraně (bujné vnady, zdůrazněné oblečením a dlouhé železné drápy připevněné k zápěstí, značně přečnívající prsty) jí zajistily nečekané vítězství. Její rafinované, tajemné ženské chování jí pak přineslo souhlas starších kmene a přízeň mužů, kterým velela.

Svou grácií a šarmem k sobě připoutala nejednoho muže, ale často si s nimi pohrává, jako kočka s myší, aniž si toho je ten nebožák vědom. Její šat jen spoře zakrývá její překrásné tělo a podtrhuje její vnady. Její vzhled dokresluje stříbrné zdobený kožený obojek.

Je si vědoma, že přes určitou zášť ostatních jarlů vůči ní jako náčelnici, se většině mužů líbí. A taky je pravdou, že se umí s muži vhodným způsobem a ráda „pobavit“. Je vášnivá, živelná a muži i sobě dokáže přinést potěšení. Spala už i s některými jarly.

Mezi těmi, kterým velí Kočka je i řada žen – kočičí bojovnice, nutno poznamenat, že dělají své velitelce čest.

Záměr: Kočka si chce především udržet místo mezi jarly. Stojí o uznání ostatních. Chce jim být rovna.

Vztahy:

- Kočka, i když zdánlivě naprosto soběstačná a schopná se o sebe sama postarat, hledá u svého strýce **Losa**, otcovskou radu a podporu, protože ji jako první na místě jarla uznával.
- **Kance** považuje za spojence, i když jí minule vynadal, když mu pomohla. Tuší, že to bude vnímat jako dluh vůči ní.
- Její srdce donedávna pro nikoho netlouklo, nicméně v poslední době zjišťuje, že se velmi dobře cítí v přítomnosti **Hada**. Ale uvědomuje si, že by měl být pro ni Tabu, protože by mohla zklamat svého strýce Losa.
- Stejně tak si všímá, že se kolem ní až příliš často točí **Sýček**, jehož úlisné zdvořilosti a nejapné návrhy, jsou jí velmi nepříjemné. Je si vědoma toho, že je jen otázkou času, kdy mu pro některý z jeho trapných vtípků zatne své drápy do obličeje. Už teď se těší, až mu pak zmizí jeho samolibý výraz. Zatím ovšem naslouchá slovům Losa, který jí žádá, aby Sýčka nechala na pokoji, ba dokonce ji vyzývá, ať jej udržuje v naději, že jeho zájem opětuje. Přece jen jako spojenec v boji o kořist i moc je neocenitelným druhem. Poslouchá, ale ví, že její čas přijde (asi tak, kočka se nechá podrbat, spíš asi lépe pohladit, jen od toho, od koho sama chce).
- Rychlost robustního **Medvěda** Kočka velmi obdivuje, jen mu zazlívá, že příliš naslouchá Havranovi a nemá svůj vlastní názor.

- Před **Lišákem** je na pozoru.
- **Havrana** nemá ráda, protože je rivalem Losa.
- **Rys** je pěkný, ale na ni moc sladký, takže na něj pohlíží s despektem.
- **Orlův** způsob boje se jí líbí.



Sýček – Noc je jeho přítelkyní. Jeho vyvolená Kočka nedokáže ocenit to, co by on, Sýček, mohl pro ni udělat. Její půvabné křivky mu rozbouří krev, kdykoli ji uvidí. Je přesvědčen, že jednou mu bude po vůli. Po dobrém či zlém. Všechno chce svůj čas a on umí čekat. Moc lásky v tom ale není.

Je drobnější postavy. Občas bývá pro ostatní terčem narážek pro svou malou výšku. Dnes už mu tyto vtípky nevadí, protože si je dobře vědom toho, že právě díky svému malému vzrůstu, je nejlepším v pronikání nepřátelům do zad. Dost často se totiž stává,

že mu jeho soupeři zaměstnaní jeho robustnějšími druhy, nevěnují dostatečnou pozornost.

Jeho oblečení neurčité barvy a neurčitého střihu jen zdůrazňuje jeho nenápadnost. Se stejnou nenápadností jde vytrvale a neústupně za svým cílem, nespěchá a tím vytváří zdání vlastní nedůležitosti. V závěru pak překvapí. Jeho největší předností je rychlá orientace v neznámém terénu a schopnost najít vždy nejkratší či nejvhodnější cestu.

Když se Sýček stal jarlem, velmi obtížně se mezi ostatními prosazoval. Los byl jediný, kdo ho přijal. Tak měl Sýček pocit, že v něm vidí svého ochránce. Poslední dobou si však uvědomuje, že je stejně schopným jarlem, jako kterýkoli jiný a začíná mít potřebu se od Losa „osamostatnit“. V Sýčkovi se probouzí ctižádost.

Záměr: Sýček touží stát se nejvyšším náčelníkem, získat moc i slávu, případně bohatství. Třeba se podaří už na této výpravě aspoň něco z toho dosáhnout. Má velké ambice a málo zábran.

Vztahy:

- **Kočku** chce získat, ale moc lásky v tom není.
- **Losa** respektuje, ale začíná mít dost jeho „otcovských“ rad a mentorského chování .
- Z **Kance** má strach, chová se k němu uctivě.
- Rád vyhledává společnost **Havrana** a někdy i **Orla**, přece jenom patří jejich totemová zvířata do stejné říše.
- Obdivuje **Orlův** a **Rysův** způsob boje. Sám se také rád vyhýbá přímé konfrontaci.
- **Medvědem** opovrhuje pro jeho tupost a **Zubrem** pro jeho pomalost.



Havran – Přes svůj poměrně mladý vzhled je Havran druhým nejstarším účastníkem tažení, má za sebou řadu bitev, mnoho vítězství i proher. Viděl své muže zabíjet, drancovat, znásilňovat a také umírat, každého z nich znal a zná, ví o jejich dobrých i špatných stránkách a umí toho využít ve prospěch celého kmene i svůj Ty mladší učil bojovat, ty nejmladší držet v ruce zbraň. A oni v něm vidí svého učitele, mistra snad i otce, prostě člověka, kterému důvěřují a jsou hrdí, že mohou bojovat po jeho boku. Sám

Havran je již boji unaven, je unaven spoustou krve, které viděl a prolil, ale jeho duše nájezdníka mu nedovolí, aby to jakkoli dal najevo, vzdal se své pozice náčelníka. Představuje si, že v roli nejvyššího náčelníka může

donutit svůj lid, aby alespoň na čas přestal bojovat a on si tak mohl odpočinout. Vhodnými prostředky usiluje o získání přízně všech ostatních jarlů a kmenů. Je chytrý a umí lidi využít.

Na Havranovi každého na první pohled upoutá jeho nezvyklý plášť, který vypadá, jako by byl ušit z havraních per. Přípodobňuje se havranu také tím, že nosí škrabošku se zobákem a okolo otvorů pro oči jsou připevněna havraní prachová pera.

Bojuje velmi zdatně, neustále má přehled o situaci na bojišti, reaguje pohotově a stále rychle. Je to prostě zkušený válečný veterán.

Záměr: Havran se touží stát se nejvyšším náčelníkem, aby tak mohl dosáhnout klidu a možná trochu uznání na stará kolena.

Vztahy:

- Jedinou averzi chová k **Losovi**, který je druhým adeptem na post nejvyššího náčelníka.
- Na ostatní jarly pohlíží jako na nutné zlo, které mu má pomoci k jeho cíli.
- Nemá problém uznat **Kočku** jako jarla.



Medvěd – Ne nadarmo je příslušníkem svého kmene. Jeho rozložitou postavu není snadné přehlédnout. V boji strhává své muže svou odvahou, která ho nutí být vždy první v každé vřavě. Vždy překvapí nečekanou rychlostí a medvědí silou.

Moc toho nenamluví, takže to, že rozumu moc nepobral, není zřejmé. Většinou se tváří důležitě a zadumaně, díky tomu mu vše trvá déle.

Na jeho názor si všichni musí počkat, takže si většinou ani nevšimnou, že ho vlastně neřekl. Pokud je nucen svůj názor vyjádřit, po dlouhém mručení zopakuje to, co předtím řekl Havran.

Záměr: Nemá žádné ambice. Chce důvěřovat tomu, kdo ti velí, protože je to pohodlnější. Jednat sám za sebe by bylo zbytečně obtížné.

Vztahy:

- Uznává **Havrana** i **Losa**. Jen s Havranem to už táhnete nějaký ten pátek a přirostl k němu.
- Měl velkou úctu k **Vlku**. Obdivoval jeho schopnost samostatnosti a nezávislosti (i přes svou určitou hloupost si uvědomuje, že takový on nikdy nebude).
- Moc nevychází se **Sýčkem** – moc si o sobě myslí, hlavně že je lepší než Medvěd.
- Vzhledem ke své povaze, Medvěd není zdrojem konfliktů.



Lišák – Lišákovu rezavou kštici nelze přehlédnout a ani jeho časté bezděčné prohrábnutí vlasů. Pihovatý obličej a modré oči dokresluje nikdy nemizející „úsměv“, který ovšem jizva, táhnoucí se od levého koutku až k uchu, protahuje v ironický škleb.

Ten, kdo s ním mluví, si je málokdy jistý, zda ho Lišák bere vážně či zda se mu otevřeně vysmívá. V tom okamžiku Lišák prohnane pozornost jiným směrem a dost často se tak vyhne šarvátce, která je na spadnutí.

V chladných večerech se rád zahaluje do pláště zdobeného liščí kožešinou. Dodnes se vzpomíná, jak jako malý kluk skočil do rozbouřené řeky, aby zachránil topící se lišku. I když ji z vody vytáhl,

zachránit se mu ji nepodařilo. Šaman kmene mu vysvětlil, že to bylo znamení od boha, aby kožešinu přijal jako součást svého oděvu.

Stejně mazaně, jako se vyhýbá nepříjemnostem při jednání se svými soukmenovci, se v boji vyhýbá útoku nepřítele, aby vzápětí jeho ránu opětoval.

Lišák je poměrně chytrý a umí jít za svým cílem.

Záměr: Lišák se chtěl pomstít Vlkovi. Doufá, že se Havran stane nejvyšším náčelníkem a to by mu mohlo vynést vysoké postavení. Popřípadě by potom sám mohl svrhnout Havrana. Jde mu spíš o osobní profit.

Vztahy

- Cítil averzi vůči **Vlkovi**. Dodnes mu nemůže zapomenout, že při útoku na tzv. Slunné písky před 10 lety se Vlk opozdil a nepřímo tak zavinil zohydění Lišákova obličeje (Vlk je v tom nevině, ani si neuvědomuje, že by mu Lišák mohl něco takového vyčítat, byl to boj jako každý jiný). Lišák je připraven udělat cokoli, aby se Vlkovi pomstil. Kmenové zvyky mu brání v tom, aby ho zabil sám.
- Vzhledem ke svému chování je Lišák mezi ostatními yarly značně neoblíben a může být vhodným zdrojem pro vyvolání konfliktu téměř s kýmkoliv.



Zubr – Helmou s ostrými rohy krytá hlava vyčnívá nad ostatními spolubojovníky, protože 220 coulů vysoký Zubr je nejvyšším mužem celého tažení. Jeho mohutnost ještě zdůrazňují široká ramena a černá masivní zbroj pokrývající téměř celé jeho tělo. Už jen svým vzhledem a postojem dokáže zastrašit nejednoho protivníka. Když se pak k tomu přidá ještě jeho nebývalá zručnost v zacházení se zbraní, nemá soupeř téměř žádnou šanci. Zubr je v boji spíše pomalý. Každý svůj útok jakoby předem promýšlel, pak nemilosrdně zasáhne svůj cíl. Díky své pomalosti utrží v boji nejednu ránu, takže jeho

zbroj nese známky mnoha poškození. Zubr se ovšem holedbá tím, že každá ruka, jež držela zbraň, která se dotkla jeho zbroje, patří mrtvému muži. Jeho impozantní vzhled je doplněn bystrým úsudkem.

Zubr je mužem, který dokáže naslouchat radám a umí uznat chybu. Své muže brání a přátele brání ze všech sil. Nemá velitelské ambice (jarl mu stačí, nechce být nejvyšším náčelníkem). Zubrovi velice vadí, místy ho až uráží, když jej někdo ponižuje. Zubr je chytrý, jen rozvážený a díky tomu občas působí pomale.

Záměr: Netouží být nejvyšším náčelníkem, ale klidně podpoří Havrana i Losa, pokud mu to něco vynese

Vztahy

- Zubr nemá rád **Kance**, jeho divokost a nemístná zuřivost nejen v boji ale i v jednání je ostudná.
- Aniž by si uvědomoval proč, nemá moc rád **Losa** (jsou si poměrně podobní v jednání a to mu vadí).
- U **Havrana** se mu nelíbí, že jde přes mrtvolu ke svému cíli ale asi ho podpoří radši než Losa.
- Rozumí si s **Orlem** a **Rysem** a ti dva ho docela uznávají, což ho někdy trochu irituje.



Orel – muž středního věku, střední postavy, hnědých očí, snědší tváře. Jeho dlouhé, tmavé vlasy jsou spleteny do mnoha copánku, do kterých jsou zapletena orlí pera. Jeho oblečení má barvu hnědou.

Přestože nikdy nebojuje v přední linii, nikdo ho nemůže označit za zbabělce. Naopak. Chvilí vyčkává, pozoruje nepřítele, pohotově vyhodnotí jeho slabé místo a pak prudce zaútočí. Jeho útok vždy najde svůj cíl a vždy je úspěšný. Pak se opět vzdálí, aby vzápětí

znovu zaútočil.

V jednání s ostatními je pohotový, snadno zhodnotí situaci a jeho závěry jsou překvapivě jednoduché a správné.

Orel je poměrně hamižný. Nepotřebuje vůdcovství, vystačí si s kořistí. Je poměrně úplatný.

Záměr: získat kořist, vybojovat vítězství, moc neriskovat.

Vztahy

- Rád naslouchá rozumným slovům **Zubra**.
- Úskočnost **Hada** je mu nepřijemná.
- Vůči ostatním yarlům má neutrální postoj.
- Není pro něj příliš důležité jestli půjde za **Havranem** nebo **Losem**, jde o to co z toho.



Rys - Se svým vypracovaným, pružným a opáleným tělem, širokými rameny, úzkými boky, pohlednou tváří, uhrančivým pohledem, podmanivým úsměvem a vemlouvavým hlasem je miláčkem žen. Je tak trochu narcis (dnes bychom ho označili jako šampóna, je lehce asexuální – samozřejmě má rád ženy, nicméně péče o jeho zevnějšek mu přináší větší uspokojení). Naopak u svých mužů získává respekt jen těžko a protivníci ho pro jeho zevnějšek často podceňují a to se jim obvykle hrubě nevyplatí. V boji je totiž velmi

obratným a rychlým válečníkem, který používá nezvyklé finty a výpady.

Oděn je jen málo. Bederní roušku doplňuje šerpa ze zvířecí kůže.

Kromě vlastního zevnějšku je pro něj důležité také pohodlí a bohatství. Ale stejně vede vzhled.

Záměr: získat kořist, vybojovat vítězství, mít se dobře a být obdivován.

Vztahy

- Rys je spokojený se svým spojenectvím s **Orlem** a **Zubrem**. Ale nyní, když se začíná vše hroutit, vnímá že klidněji by mu bylo s **Losem**
- V **Kočce** vidí rivala v kráse. Často přemýšlí o tom, jak by si rád pohrál s její tváří.
- Vůči ostatním má neutrální postoj – nic mu nedělají a on jim taky ne.



Vlk (v době kdy žil) – Je nejstarší náčelník, jehož tmavé vlasy již prokvétají stříbrem a jeho tělo je poseto jizvami z mnoha vyhraných bojů. Kožešina z vlka a chybějící ukazováček na levé ruce všem připomínají jeho iniciační souboj s vlkem, který mu byl vybrán šamanem kmene. Dodnes se mu vybavuje pocit posvátného strachu z totemového zvířete smíšený se strachem obyčejného člověka bezbranně stojícího proti divoké šelmě a touhou přežít a stát se náčelníkem.

Pro jeho moudrost ho nejenom jeho muži následují a důvěřují mu.

Záměr: Uvažuje o případném získání titulu nejvyššího náčelníka

Vztahy

- Vůči ostatním yarlům je obezřetný, donedávna se nepřiklonil na žádnou stranu, ale neustálé pošklebky **Lišáka** i jeho nespolehlivost v boji, když nechal Vlka a jeho muže v několika bojích na holičkách, by donutily Vlka přiklonit se na stranu Losa, pokud by nezemřel v bitvě u hradu ..tohle ví jen jeho pobočník
- Oceňuje přímý způsob boje **Zubra, Losa, Medvěda a Havrana.**
- Naprosto nechápe, jak se do jejich řad mohla dostat ženská.

Zajatci na výběr

Jarl Had – Jsi jeden z nejmladších kmenových náčelníků, který rád ozvláštňuje svůj zevnějšek ozdobami z hadí kůže. Nešetříš odměnou pro nálezce svlečené hadí kůže. Nepřehlédnutelný je tvůj opasek se sponou tvaru dvou propletených hadů. Bojuješ nejraději nahý, oděný pouze do bederní roušky. Tvé nahé paže jsou částečně zakryty nátepníky z hadí kůže a řemeslně propracovanými spirálovitými nápažníky zakončenými hladí hlavou. Samozřejmě i vysoké boty jsou ozdobeny hadí kůží.

Snad jen tvé mládí omlouvá tvou nebyvalou zbrkllost, díky které se často dostáváš do situace, ze které by pro tebe nebylo úniku, nebýt věrných mužů, kteří tě následují.

V boji muže proti muži mají jsi velmi rychlý. Když máš v ruce krátké kopí a štít jsi vlastně neporazitelný.

Záměr: Chceš se předvést před Losem, že jsi schopný a tak se vrháš do dalších a dalších výzev. Chceš získat uznání těch zkušených, kteří něco znamenají.

Vztahy:

- S Losem máš hodně dobré vztahy. Vzal sis za ženu jeho dceru.
- Před **Kočkou** se máš na pozoru, ale necitíš k ní ani zášť ani zvláštní náklonnost. Je jako všechny kočky – tajemná a nebezpečná..
- **Kanec** je schopný, ale trochu rozvahy by někdy neuškodilo, nicméně mu v boji důvěřuješ
- Vůči **Sýčkovi** jsi měl neutrální postoj. Našel jsi ho ale na hradě Caterach, jak si chtěl nakrást sám pro sebe a poslal na něj Kance. Myslíš ale že neví, že jsi poslal Kance ty.
- **Lišáka** by sis nikdy nepustil za svá záda. Většího zrádce snad na světě není. A jak hloupě se směje.
- Na **Medvědovi** a **Zubrovi** obdivuješ jejich sílu.
- **Havran** je rival Losa, proto mu nedůvěřuješ, jinak nemá vůči němu námitek
- **Rys** je zženštilý, ale je třeba uznávat jeho nečekané bojové výpady.
- **Orel** je zbabělý, velitel má být přece v čele svých mužů a jít jim příkladem. On si jen stojí a střílí lukem kam může a jen sem tam zaútočí i osobně.
- Na **Zubrovi** obdivuješ jeho sílu

Jarl Medvěd – Ne nadarmo jsi příslušníkem svého kmene. Tvou rozložitou postavu není snadné přehlédnout. V boji strháváš své muže odvahou, která tě nutí být vždy první v každé vřavě. Vždy překvapíš nečekanou rychlostí a medvědí silou.

Moc toho nenamluvíš, takže to, že rozumu jsi moc nepobral, není zřejmé. Většinou se tváříš důležitě a zadumaně, díky tomu ti vše trvá déle. Na tvůj názor si všichni musí počkat, takže si většinou ani nevšimnou, že jsi ho vlastně neřekl. Pokud jsi nucen svůj názor vyjádřit, po dlouhém mručení zopakuješ to co řekl někdo předtím, nejčastěji Havran.

Záměr: Nemáš žádné ambice. Chceš důvěřovat tomu, kdo ti velí, protože je to pohodlnější. Jednat sám za sebe by bylo zbytečně obtížné.

Vztahy:

- Uznáváš **Havrana** i **Losa**. Jen s Havranem to už táhnete nějaký ten pátek a přirostl jsi k němu.
- Měl jsi velkou úctu k **Vlku**. Obdivoval's jeho schopnost samostatnosti a nezávislosti (i přes svou určitou hloupost si uvědomuješ, že takový nikdy nebudeš).
- Moc nevycházíš se **Sýčkem** – moc si o sobě myslí, hlavně že je lepší než ty.
- Vzhledem ke své povaze nejsi zdrojem konfliktů.

Vlkův pobočník – Tvá statečnost je mezi vojáky i jarly známa. Svého přítele jsi doprovázel na každé bitvě. Postupně jsi získal části mohutného brnění, kterým projde málokterá zbraň. Ovšem ráně do zátylku se uhýbá těžko.

Byl jsi u toho, když u hradu Caterach byl vůdce tvé smečky zrazen. Lišákovy oddíly stály připraveny v záloze jak měly. Nepřátelé se na Vás tlačili ze všech stran. Bok po boku jste odrazili ránu za ranou.

Podarilo se ti prorazit s pár členy družiny skrz hradbu útočících těl. A tehdy jsi si jich všiml. Blýskavých očí lišících válečníků. Na chvíli jsi zůstal stát jako omráčený... někde za sebou jsi slyšel svého přítele jak volá o posily: „Lišáku,... pomoooooc!“,... a oni se ani nehnuli. Jakoby dostali rozkaz vás tam nechat zhebnout.

Trvalo to chvíli nebo věčnost, ... liščí tlupa se dala do pohybu a tys tušil, že je něco špatně. Otočil ses abys zahlédl jak tvůj vůdce padl. Jak zbaven vědomí prosekával jsi se do středu boje, abys vyslechl poslední slova: „... věř Losovi,..jen on je neutrální. Bratře...“.

Co se dělo potom máš jen v rudém oparu. Nevíš kolik vojáků padlo tvou zbraní, ať královských nebo vlastních. Unaven jsi se dostal až na kraj lesa, kde jsi omdlel vyčerpáním.

Stejně jako Vlk i ty jsi prošel zasvěcovacím rituálem Vlka. Vyrazit beze zbraně do divočiny a vrátit se s vlčí kůží.

Víš i jaké vztahy k jakému jarlu měl, co si o nich myslel:

Vztahy:

- Byl k jarlům obezřetný.
- Donedávna se nepřikláněl na žádnou stranu.
- Nesnášel neustálé pošklebky **Lišáka** i jeho nespolehlivost v boji
- Oceňoval přímý způsob boje **Zubra, Losa, Medvěda a Havrana**.
- Naprosto nechápal, jak se do jejich řad mohla dostat ženská. V tom jsi s ním zajedno.

Orlova milenka – Tvůj milenec si tě vzal s sebou jako talisman. A do dnešního dne jsi mu štěstí přinášela. Víš, že nemá ambice nikomu poroučet, jen má rád bohatství a dobré věci. Na co je mu vést lidi, když pak nemá čas si užívat. A ty si užíváš s ním.

Má tě rád a když u toho nikdo není, dokáže tě vyslechnout a dát ti za pravdu, pokud máš rozumný nápad. Nechce ale před jarl ztratit tvář tím, že by dával veřejně za pravdu ženě. Ty seš s tím smířená, protože se s ním máš dobře.

Vztahy:

- V tažení mu jde o takovou kořist, aby se mohl osamostatnit a odplout se svým kmenem na jih
- Rád naslouchá rozumným slovům **Zubra**.
- Úskočnost **Hada** je mu nepříjemná.
- Vůči ostatním jarlům má neutrální postoj.

Zubruv „kreslič map“ - Jsi odkudsi z kontinentu, kde žijí Nájezdníci. Přesněji řečeno. Když tě Zubr ulovil, tak jste byli 400-450 mil jihovýchodně od pobřeží. Takže kontinent musí být značně veliký.

Tato země je mnohem menší, i teď víš přesně kde jste. Stačí jít den a půl cesty na jihozápadozápad a dostanete se k deltě, kde kotví vaše loďstvo.

Žiješ ve svém malém, velkém světě. Vše si dokážeš spočítat, namalovat. Jen nikomu nerozumíš. Pochopil jsi však, že se od tebe nic nečeká, jen znalost krajů a kreslení map

Zubr se spoléhá na tvé umění a znalosti a je s tebou spokojen. Nemá velké ambice ale má rád přehled. Nakonec si vybere pro sebe nejvýhodnější cestu.

O svém pánu ještě víš, že:

- nemá rád **Kance**, jeho divokost a nemístná zuřivost nejen v boji ale i v jednání je ostudná
- nemá moc rád **Medvěda** – štve ho jeho tupost a to, že je často hází do jednoho pytle (pro Zubrovu rozvážnost)
- chováním je podobný **Losovi**, a proto jej nemá moc rád
- U **Havrana** se mu nelíbí, že jde přes mrtvolu ke svému cíli
- Rozumí si s **Orlem** a **Rysem** a ti dva ho docela uznávají, což ho někdy trochu irituje

Lišákův stopař – Jsi jako Lišák. Máš své teritorium a do toho ti nikdo nesmí. Ty však naopak máš právo jít kam chceš, dělat co chceš a brát si co chceš. Jsi mistr stopař mezi stopaři. Dovedeš nalézt hranice nepřátel. Umíš nalézt i meze svých přátel. Ale tam je neradno chodit, pokud má přátelství přetrvat. A nebo... když tam chceš, tak tě nesmí vidět.

Víš, že pokud máš vydržet v liščí tlupě, tak nesmíš překonat svého jarla. Počkej si a někdy využij všeho co o něm víš.

Udělej to s ním, jako jsi to udělal s Vlkem. Chvilku počkej, ať si každý myslí, že šlo o Lišákův plán. Ach my z liščího kmene, my jsme tak mazaní.

Lišák doufá, že Havran se jednou stane vůdcem, který je vyvede ze nudných pomalých pravidel Losa. Pak, až bude havraní rod v úzkých, jej nahradí. Ale kdo jej nahradí? Lišák? Oh, ne. To ty jej nahradíš. Ty a nikdo jiný. Ty jsi ten nejlepší.

O Lišákovi víš i to, že:

- Cítil averzi vůči **Vlkovi**. Dodnes mu nemůže zapomenout, že při útoku na tzv. Slunné písky před 10 lety se Vlk opozdil a nepřímo tak zavinil zohyzdění Lišákova obličje
- Lišák je hodně ambiciózní a myslí na místa nejvyšší. Kupodivu to nejspíš moc lidí zatím netuší.
- Vzhledem ke svému chování je Lišák mezi ostatními jarly značně neoblíben a často je zdrojem konfliktu

Kancův informátor – Jsi špehem nejdivočejšího jarla mezi všemi. Spousta informací se k němu ani nedostane. Přece nebudeš riskovat, že ti v záchvatu vzteku přelomí páteř o vlastní koleno. Víš toho tedy víc než on sám. Vždyť jsi náhradou za jeho zakalené oči. Že mnoho rozumu nepobral je jasné. Je to zápasník a rváč. Více mu jde o ten boj než o kořist samotnou.

Nejen o Kanci ale víš své:

- Důvěřuje **Losovi**.
- Názorově se často shodne i s **Hadem**.
- Je příjemně překvapený hbitostí **Kočky**, obzvláště byl překvapen když mu vlezla do lože (ale to už je dávno). Navíc po jednom z posledních bojů jí hodně dluží, protože mu zachránila život.
- **Sýčka** moc nemusí, protože jsou soky v přízni Kočky.
- Rád bojuje po boku **Medvěda**, protože spolu jsou k neudolání. Kdo by udolal dva duby.
- K **Havranovi** má vztah neutrální, protože neví, že pro Havrana je jen loutkou ve větší hře
- Na **Lišákův** hbitý jazyk nestačí, jde mu raději z cesty, nemusí ho.
- **Orlův** a **Sýkův** způsob boje mu přijde nedůstojný jarla. Ten by se měl prý postavit nepřátelům čelem. S oblibou vyvolává drobné šarvátky právě s těmito dvěma jarly, které pokud nejsou zastaveny Losem nebo Havranem, končí dost často porážkou jednoho z těch dvou, protože proti jeho zuřivé síle jsou jejich lstivé úskoky většinou marné. Pokud jim může uškodit, udělá to.
- **Zubrovi** se občas posmívá pro jeho pomalost. A pak to končí divokou pranicí, kterou musí ukončit všichni ostatní jarlové
- Nesnáší **Rysova** šampióna, protože to je konkurent.

Losův šaman – Kdyby tě neměl Los po svém boku, asi by dnes už nevládl. Havran by jej nahradil jedna dvě. Podporuješ svého chlebedárce po rodinnou vazbu. Přece nepodvedeš vlastního bratrance.

Když potřebuje, rozdrtíš skálu v prach. Když potřebuje, obrátíš cizí mínění jako minci v ruce. Jen smůla, že tak velký čin tě vyčerpá až do krajnosti dne.

Pozor tyto schopnosti šamana nemáš!

Snažíš se být Losovi nejen osobním šamanem, který mu věští dobré, ale i přítelem. Víš, že toto je poslední výprava které se Los účastní i to, koho má a koho nemá rád. Jak na koho nahlíží. Takové informace jsou leckdy silnější než jakýkoliv zážrak, který konáš.

- Trochu se obává o manžela své nejmladší sestry - **Hada**, jehož mladická nerozvážnost ho občas přivádí do situací, kdy musí sám čelit přesile. Ještě, že Hadovi lidé svého náčelníka i přes jeho zbrkllost, bez výhrad následují.
- Je pyšný na **Kočku**, dceru své nejstarší sestry, i když si je vědom toho, že žena mezi mužskými náčelníky nemá své místo, obdivuje její odvahu, s jakou po smrti svého otce vyzvala na souboj ostatní uchazeče o post náčelníka svého kmene, a její obratnost a mrštnost, se kterými v těchto soubojích zvítězila.
- **Kance** má rád pro jeho výkon v boji, jen kdyby tyto způsoby nepřenášel do komunikace.
- Snaží si udržet přízeň **Sýčka**, protože každý hlas se počítá
- Los respektuje moudrost a chrabrost **Havrana**, obává se však jeho touhy stát se také nejvyšším náčelníkem. Tím se Havran stává jeho největším rivalem, přesto proti němu vystupuje smířlivě, nikoli však podbízivě.
- **Lišáka** nemusí pro jeho nepěkné chování a pro jeho schopnost neustále vyvolávat nějaké konflikty
- **Medvěda** si váží pro jeho schopnost bojovat, rád by jej získal na svou stranu
- skupinu **Zubr, Rys** a **Orel** obezřetně pozoruje a snaží se je získat na svou stranu
- Nesmírně si vážil schopností **Vlka**

Havranův bratr – Jsi slabou a nedokonalou kopií svého staršího bratra. Jsi tak slabý, že neunesíš meč. Jsi tak slabý, že zbroj by tě zatlačila do země. Přesto se v každé bitvě objevuješ v prvních řadách.

Máš totiž velký dar. Jsi výborný léčitel a bratrovi tak hodně prospěšný. Kolikrát by už byl bez tebe zemřel.

Pozor tyto schopnosti léčitele nemáš!

Máš se svým bratrem dobrý vztah a důvěřuje ti. Neměl moc nepřátel než se rozhodl stát se nejvyšším náčelníkem. Tím začal jeho boj s Losem. Snaží se využívat ostatní, aby se tam propracoval. Chce mít klid, ale tušíš, že za tím bude i snaha o uznání a respekt.

- Nejvíce se bratrovi podbízí **Lišák** a **Medvěd**. Ale Lišákovi se moc věřit nedá, je jak osina v zadnici.
- S ostatními jarly na tom vesměs není vyloženě špatně, jen příznivci Losa vůči němu samozřejmě mají výhrady
- Z ostatních kupodivu ani **Kočku** nemá problém uznat jako jarla

Koččin přísluhovač – Teď již můžeš říci, že po dvě generace jsi pomocníkem jarla Kočičího rodu. Lazebník i felčar. Masér i milenec. Cokoliv si vládce lodi přeje. Platilo to za starého pána Kočky, a platí to i za jeho dcery. Ovšem s ní je to jiné práce, mnohem příjemnější. Ne tak bolestivá, ne tak ponižující.

Kočka si tě váží. Když projde tvými rukama je jako znovuzrozená. A je jedno, zda přišla z bitvy, pitky či lože nějakého milence. Vždy ji dokážeš postavit na nohy.

Netuší, že za úplatu předáváš co zjistíš sýčkovým informátorům. Netušil to ani její otec, že jsi veš k kožichu. Se Sýčkem vycházíš dobře a on ví, že pro něj máš svou cenu a dobře tě odměňuje.

O kočce víš první poslední:

- Kočka, i když zdánlivě naprosto soběstačná a schopná se o sebe sama postarat, hledá u svého strýce **Losa**, otcovskou radu a podporu, protože byl první, kdo ji uznal jako jarla.
- **Kance** považuje za spojence, i když jí minule vynadal, když mu pomohla. Nápravu našel až v jejím loži. Stejně jako asi další tucet jeho vojáků. Určitě ale bude mít pocit, že je jí dlužen.
- Její srdce donedávna pro nikoho netlouklo, nicméně v poslední době zjišťuje, že se velmi dobře cítí v přítomnosti **Hada**. Ale uvědomuje si, že by měl být pro ni tabu, protože by mohla zklamat svého strýce Losa. Jen kdyby nebyl ženatý s jeho dcerou.
- Stejně tak si všímá, že se kolem ní až příliš často točí **Sýček**, jehož úlisné zdvořilosti a nejapné návrhy, jsou jí velmi nepříjemné. Je si vědoma toho, že je otázkou času, kdy mu pro jeho trapné vtípky zatne své drápy do obličeje. Už teď se těší, až mu pak zmizí jeho samolibý výraz z obličeje. Zatím ovšem naslouchá slovům Losa, který jí žádá, aby Sýčka nechala na pokoji, ba dokonce ji vyzývá, ať jej udržuje v naději, že jeho zájem opětuje. Přece jen jako spojenec v boji o kořist i moc je neocenitelným druhem.
- Rychlost robustního **Medvěda** Kočka velmi obdivuje, jen mu zazlívá, že příliš naslouchá Havranovi a nemá svůj vlastní názor.
- Před **Lišákem** je na pozoru
- **Havrana** nemá ráda, protože je rivalem Losa
- **Rys** je pěkný, ale na ni moc sladký, takže na něj pohlíží s despektem
- **Orlův** způsob boje se jí líbí

Rysův šampión – Jsi němý od narození. Hledal jsi svou cestu a našel ji. V boji. S mečem i bez něj. S dýkou druhé ruce či štítem. Je to jedno. Vše jsou to jen prostředky k dosažení cíle. Je důležitější myšlenka než nástroj.

I ty jsi takovým nástrojem zhouby. Jsi zbraň kterou může použít Rys jak chce a kdy chce. Stejně jednoho dne musíš zemřít. A nikdy to nebudeš ty, kdo o tvé smrti rozhodne. Ty sis ale svého kata již zvolil.

Mlčíš a posloucháš. Řeči, řeči, řeči. Kdyby druzí méně mluvili a více bojovali, nemusel jsi se dostat do takového problému.

Jsi stejně jako tvůj pán nestranný. Na Rysovi tě nejdříve štvála jeho zženštilost, ale dokázal ti, že v boji je rovnocenným protivníkem. Lepší než mnozí „chlapáci“. A to je to co se počítá.

Víš, že si rozumí se **Zubrem** a **Orlem**. Jestli má nějaké ambice, tak je dokáže dobře skrývat. Asi dvakrát se pohádal s **Havranem**, ale nic extrémně vážného.

Kočka je Rysovi podobná svou jemností, krásou i divokostí a nejseš si jistý, ale asi na ni žárlí.

Sýčekův přivolávač noci – Sýček je noční pták. Při jednání dává přednost stínu noci. Ve dne je všude mnoho očí. V noci pak uší, které ale často spí.

Noc je Sýčkovi potřebná a v tom mu dokážeš pomoci ty. Máš dar, který umožňuje aby na určitém prostoru (asi tak na dohled od tebe) působila noc, že je delší. Aby světla nepřibývalo a tma působila skutečně. V případě potřeby dovedeš zahalit slunce i v pravé poledne. Je to však namáhavé a vyčerpávající. Navíc při této činnosti nesmíš myslet na nic jiného.

Pozor – tyto schopnosti nové postavy nyní nemáš!

Tvé schopnosti jsou pro Sýčka užitečné a tak ti naslouchá. Protože jsi navíc starší než on, tak se ti někdy i svěří se svými tajemstvími.

Víš, že Sýček lidi kolem sebe hodně podceňuje a sebe přeceňuje. Je hodně ambiciózní a nemá moc zábran.

O jeho vztazích s ostatními víš, že:

- **Kočku** chce získat, ale moc lásky v tom není.
- **Losa** respektuje, ale začíná mít dost jeho „otcovských“ rad a mentorského chování
- Z **Kance** má strach, chová se k němu uctivě.
- Rád vyhledává společnost **Havrana** a někdy i **Orla**, přece jenom patří jejich totemová zvířata do stejné říše.
- Obdivuje **Orlův** a **Rysův** způsob boje. Sám se také rád vyhýbá přímé konfrontaci.
- **Medvědem** opovrhuje pro jeho tupost a **Zubrem** pro jeho pomalost.

Jména a názvy z dobrodružství

Aberystwyth – velká osada na západním pobřeží, zhruba na úrovni Ponterwydu. Vede do ní z Caterachu přes Ponterwyd rušná obchodní cesta.

Afon Rheidol – říčka protékající od severu na jih Ponterwydem, u MacBraenova mostu se pak stáčí a teče na západ do moře. Do něj se vlévá v Aberswyth.

Avalon – ostrov v Jiném světě, kam odchází ti, kteří v našem světě zemřeli

Caterach – hrad, na kterém sídlí král Uthyr, ke kterému putují v první a druhé části

Conill – Connrův syn

Connra člověk, u kterého v Llwyngwrlu přespávají

Cornwall – velký poloostrov na jihozápadě Velké Británie, rozlohou srovnatelný s Walesem, a stejně chudý

Deire – dívka, kterou potkají u Connry, přežije nájezd na Llwyngwrl, ale zabijí jí Wyrlina

Glas Pwyl a Ponterwyd. Mohou jej chtít varovat.

Glas Pwyl - (mrtvá vesnice v první části

Glendag – kamarád jedné z postav, co potkal Morrigan, která mu prorokovala jeho smrt, a následně padl v bitvě u Pwallynu.

Glyntwymyn – město před Glas Pwyll, vede tamtudy delší cesta do Caterachu, kratší je však přes

Gwendybreth – Connrova žena

Gwyndabar – město na jihu, ve kterém chtějí strávit zimu

Gwyr – náčelník Llyngwryllu

Laidgwynn – Connrova dcera

Llwyngwrl – úvodní vesnice v první části

Londinium – město založené Římany, později se stalo hlavním městem Velké Británie

MacBraen – velký zločinec a lupič, který přepadal lidi jihozápadně od Ponterwydu. Postavy se s ním setkají na konci první části.

MacBraenův most – místo v pozdějších časech známé jako Devils Bridge. Most přes řeku Afon Rheidol. Občas tu prý MacBraen přepadal pocestné a kupce Říká se, že občas tam řeka zrudne krví MacBraena. Poblíž je Skála nářků.

Mertlin – nejvyšší druid v této části země, často spojován s králem Ulthyrem.

Morrigan – bohyně smrti, její zjevení zvěstuje neštěstí. Občas vystupuje jako „pradlena u brodu“.

Ponterwyd – třetí vesnice v první části, se vstupem do jiného světa

Pwallyn – místo, kde se konala velká bitva. Viz Glendag.

Skála nářků – promítnutí druhého setkání z druhé části do našeho světa. Jedna žena z ní napřed shodila své dítě a pak z ní skočila sama.

Ulthyr – místní král, na začátku jej mají varovat, setkají se s ním na konci druhé části

Ulwain – dívka z Glas Pwyl, se kterou jedna z postav před časem strávila velmi příjemnou noc

Vlčí skála – skála nad řekou Afon Rheidol, na jihu Vlčích hor. Nachází se poblíž místa MacBraenovy smrti.

Vlčí hory – prudké kopce jihozápadně od Ponterwydu, viz mapka.

Wales – část Velké Británie, ve které se odehrává toto dobrodružství

Woren – druid z Ponterwydu. Ukáže postavám zkratku přes Jiný svět, a měl by je navnadit na to, aby se začali snažit dostat do Jiného světa.

Wyrilin – muž, kterého potkají u Connry, zemře při nájезdu na Llwyngwrl, což zdrtí Deire

Jména a názvy volně k dispozici

Keltská jména

Aralynn
 Bruidel
 Bruig
 Conain
 Conair
 Cruach
 Dúin
 Durthan
 Eochor
 Eodchaid
 Finbeneth
 Fiona
 Fódlywynn
 Grainwe
 Imrain
 Kulwich
 Lianir
 Luwain
 Manawyn

Mawyr
 Mog Rain
 Mor Wyen
 Naogyn
 Neryan
 Ogmaren
 Olym
 Olwain
 Perredain
 Rigarin
 Scatellyn
 Suibren
 Talgrein
 Tigerta
 Twyr
 Uffin
 Uriwadyn
 Wortiwan

Saská jména

Ared
 Colleen
 Dorkwyn
 Erik
 Gunlag
 Helgerg
 Ingrid
 Finn
 Ragnar
 Ransir
 Rockhand
 Sigfus
 Sighwar
 Sigwulf
 Solmund
 Tharand
 Thorlike
 Thurdir

Oslava Samhainu

Zřejmě odvozen od Sam Fuin – konec léta.

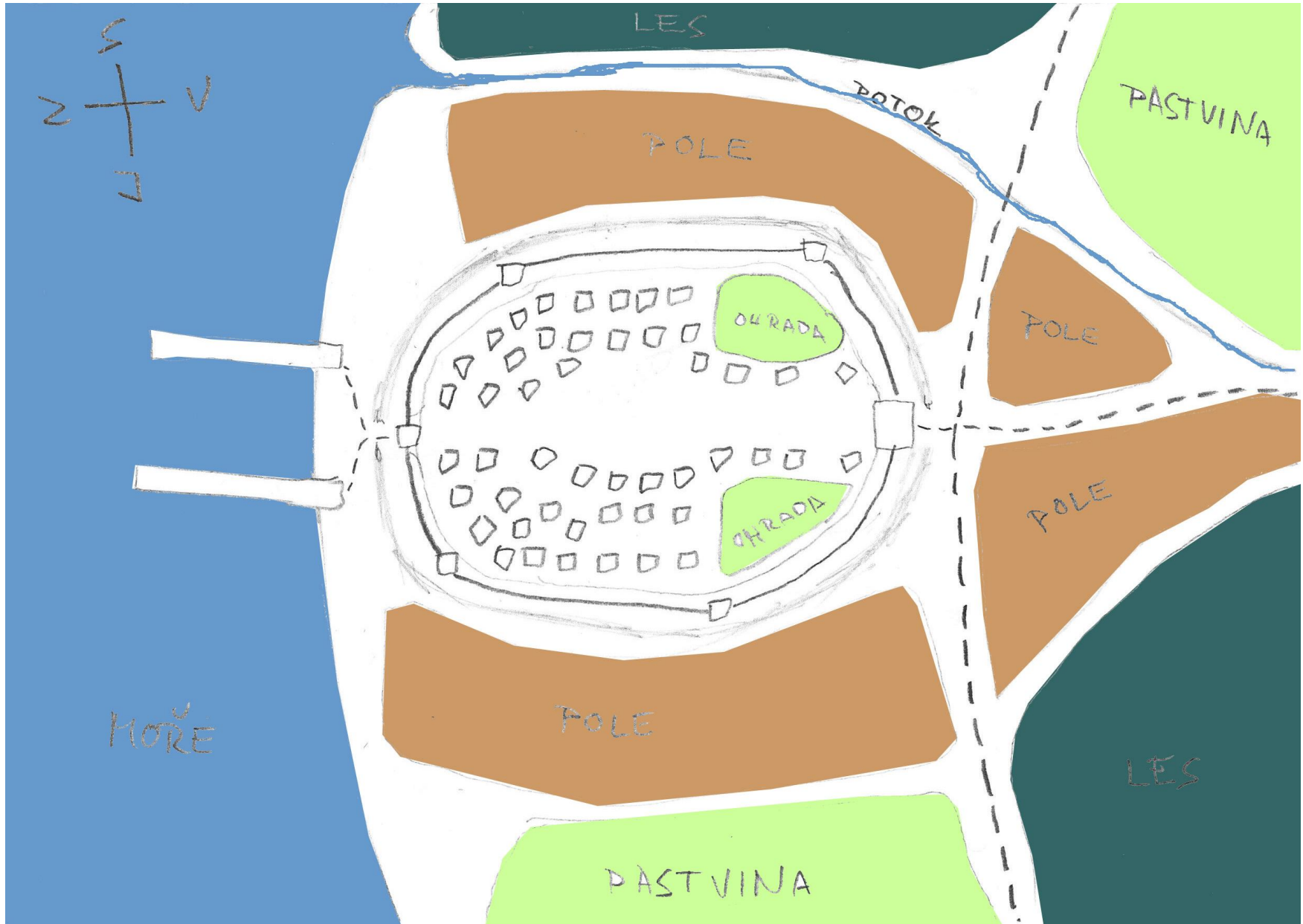
Dobytěk z letních pastvin byl zahrán do ohrad, přespočetné kusy byly zabity a uskladněny na zimu (část z nich byla hned snědena na nadcházející hostině). Život se od této chvíle přestěhoval z přírody do domu. Nastala sezóna vyprávění, příběhů, sezení kolem ohniště v domě.

Nastal nový rok. Léto a starý rok se západem slunce skončily – ale ještě nezačal den nový, těch dvanáct hodin jakoby neexistovalo, byla ničím i věčností, minulostí, přítomností i budoucností v jednom. Byl velmi vhodný čas na věštby, a kdekdo toho využíval. Nejčastější otázky: Kdo letos umře? Kdo se za koho vdá? Kdo odejde pryč?

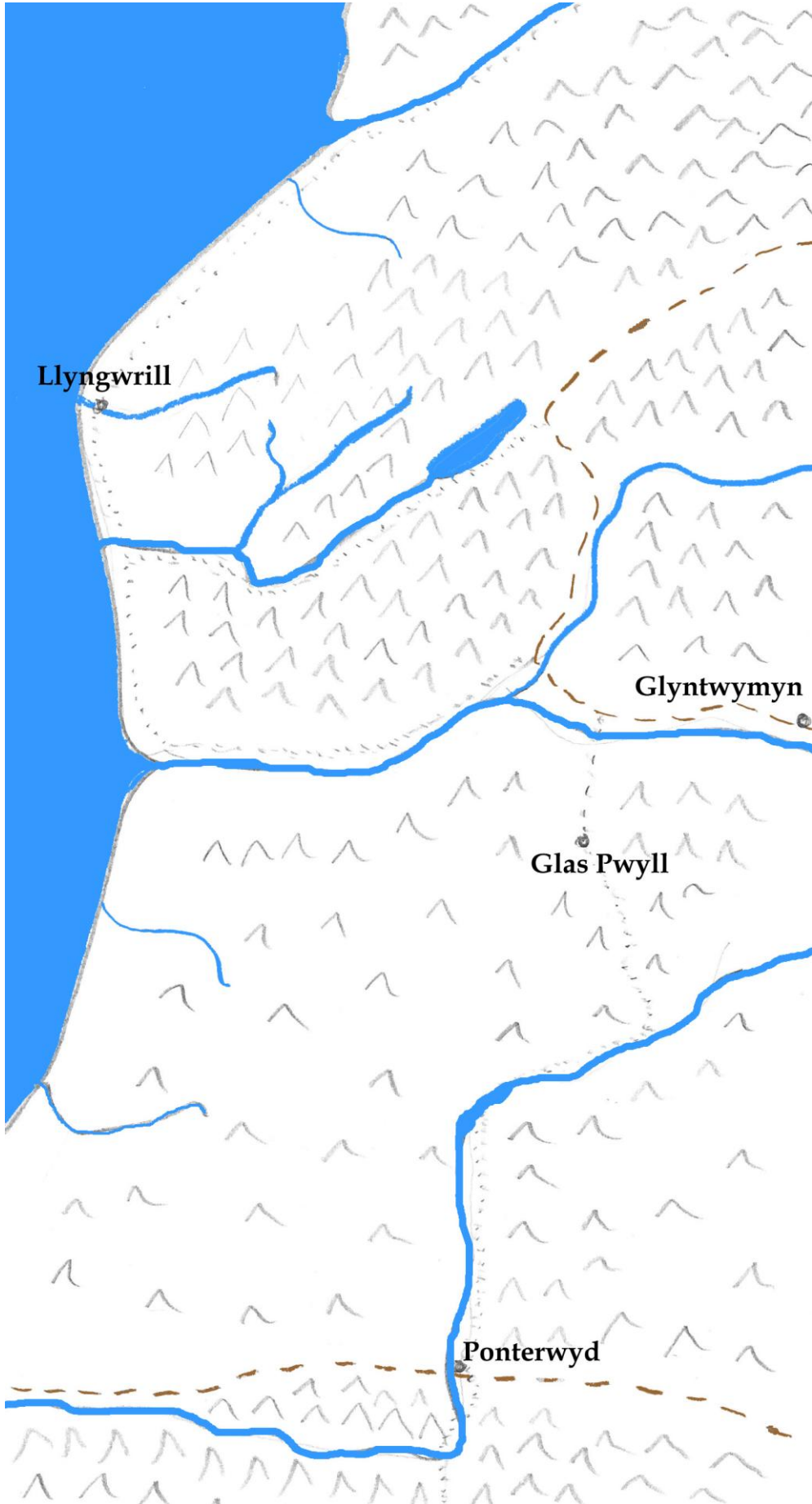
Spojen s jablky a lískovými ořechy. S hrami, věštěním, písněmi a příběhy. Ve všech domech bylo uklizeno, přichystáno jídlo a pití pro případnou návštěvu mrtvých z Jiného světa, a byl uhašen oheň. Ráno byl z druidem slavnostně rozděleného nového ohně zažehnut nový.

V Ponterwydu tedy budou probíhat přípravy: úklid, zabíjení dobytka, uzení či nakládání masa, chystání hostiny, vzpomínání na již mrtvé, chystání příbytku na zimu (nošení dřeva z lesa a štípání na zimu), poslední opravy na domě před příchodem zimy, opravování střech, atd.

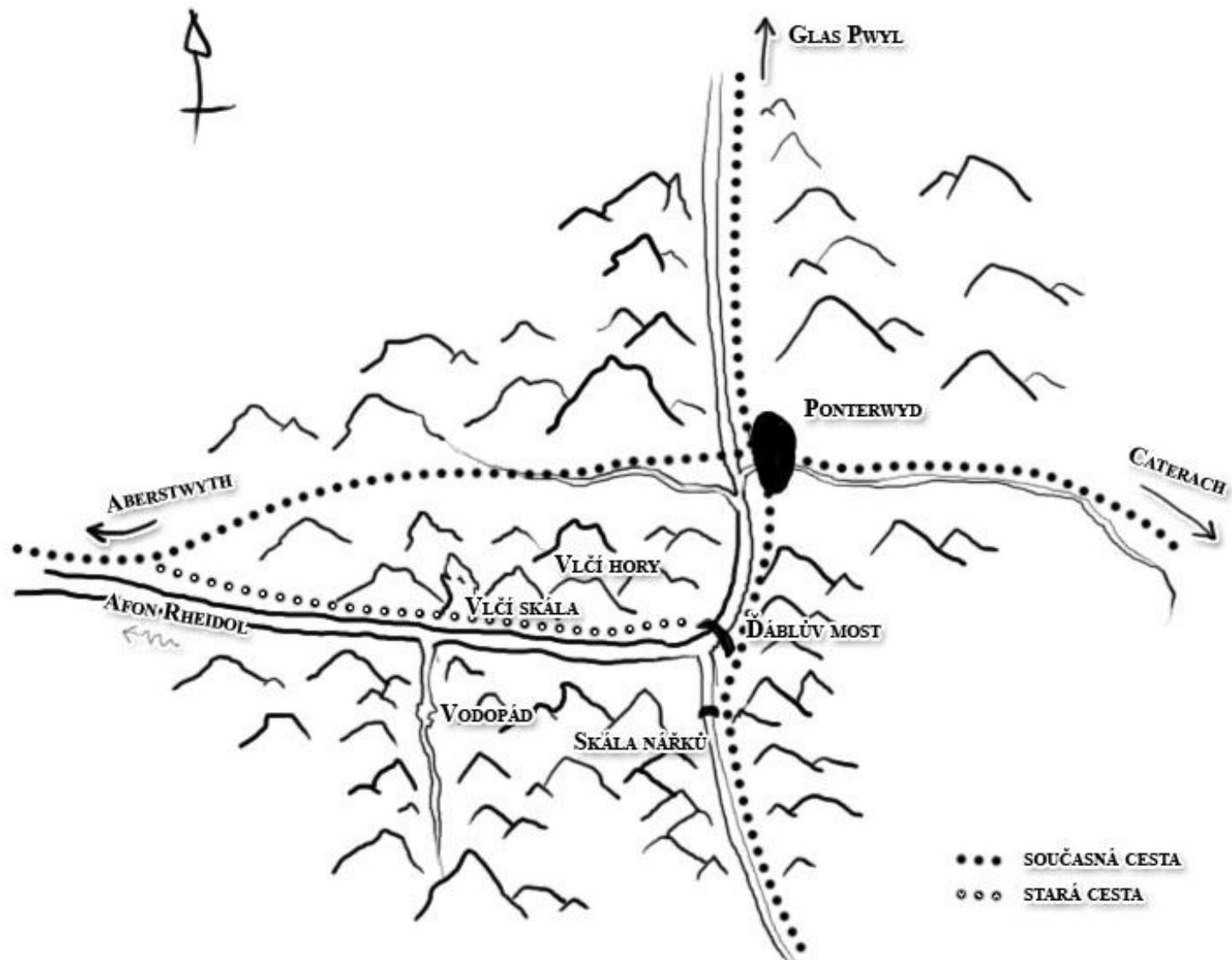
Mapa Llwyngwrlu a okolí



Mapa kraje



Mapa okolí Ponterwydu



Hrad Caterach

odtud postavy
přijdou ↘

- 1 kamenná věž
- 2 palác
- 3 brána do hradu
- 4 hospodářské budovy
- 5 stáje
- 6 malá dřevěná věž
- 7 cesta do hradu
- 8 řeka
- 9 střed bitvy

←
tajná chodba

