

**Lukáš Dvořáček**

# **čára zatmění**



Dobrodružství pro Mistrovství v Dračím Doupěti (GameCon 2016)

Poděkování kolektivu PJ (Guff, Jerry, Palča, Wulf, Morfin, Garn, Maira, Elden, Brony, Rav, Draken, Fist) Romanovi Dvořáčkovi (náměty na některé scény) a Jaroslavu Čeplovi (obrázky)

# Obsah

Obsah.....	2
Předmluva.....	7
Materiály .....	7
Inspirace .....	7
Filozofie dobrodružství .....	8
Motivy dobrodružství .....	9
Shrnutí reálií pro PJ.....	11
Dějepis a zeměpis .....	11
Jazyky .....	11
Popis dědin a obyvatelstva .....	12
Hrdinové příběhu.....	13
Magie, sféry, démoni.....	13
Živly.....	14
Bohové a víra .....	15
Vedení hry .....	17
Práce s textem a vedení scén .....	17
Herní principy .....	18
Časové přeskoky .....	19
Předtuchy .....	20
Reálie a postavy.....	21
Atmosféra .....	22
Atmosféra Čáry zatmění.....	22
Atmosféra Hlasů podvědomí.....	23
Příběh .....	24
Pozadí příběhu.....	24
Motivace družiny .....	26
Zadání úkolu .....	26
Příběh dobrodružství .....	27
Časová osa .....	28
1. kolo .....	29

---

Časová osa .....	29
Obecný popis kola .....	29
Harmonogram 1. kola.....	30
Úvod .....	31
Uvedení do děje.....	31
Čára Zatmění - počátek.....	31
Probuzení.....	33
Putování za Dcerami .....	33
Hlas podvědomí 1.....	34
Skalní město .....	34
Hlas podvědomí 2.....	37
Setkání s Krakem a Zorjou .....	37
Putování po dědinách.....	38
Hlas podvědomí 3.....	38
Rokování na hoře Žár.....	39
Hlas podvědomí 4.....	40
Ženy ve stínu mužů.....	41
Hlas podvědomí 5.....	44
Prokletí milenci.....	44
Závěr .....	48
Krátké scénky pro putování dědinami.....	49
Zatmění.....	49
Dobřina volba .....	50
Všude dobře, doma nejlíp .....	52
Kostliví legionáři .....	54
Čarovné zbraně či idoly .....	56
Čarodějové, spánek, Náva .....	56
Vymodlené dítě .....	57
Další nápady .....	58
2. kolo .....	59
Časová osa .....	59
Obecný popis kola .....	59
Harmonogram 2. kola.....	60
Seznámení s družinou.....	61

---

---

Věštba, Hlas podvědomí 6 .....	61
Opouštění dědin, Hlas podvědomí 7 .....	63
Rozcestí.....	63
Hlas podvědomí 8.....	64
Nenaplněná touha .....	64
Putování Hvozdem 1.....	73
Hlas podvědomí 9.....	73
Chuť lidského masa .....	73
Putování hvozdem 2 .....	79
Hlas podvědomí 10.....	79
Místo Zrození.....	79
Már máthair Mórrigain, sgàile Caillech (Velká matka Mórrigain, stín Caillech).....	82
Uprka Znovuzrozená, .....	85
Rozhovor s Uprkou, Hlas podvědomí 11 .....	86
Hlas podvědomí - Záblesk minulosti.....	88
Čára zatmění – konec .....	90
Kostěj Nesmrtelný a Večernice.....	93
Závěr .....	93
Hvozd .....	95
Vlastní nápady .....	97
Ztráta zdrojů .....	97
Čáry a spánek.....	98
Bloudění.....	98
Setkání s běsy .....	99
3. kolo .....	103
Časová osa .....	103
Obecný popis kola .....	103
Harmonogram 3. kola.....	104
Motivy pro třetí část.....	105
Úvod .....	105
Náva a Labyrint.....	112
Palác Zmaru .....	112
Trůní sál / sál srdce .....	114
Závěr .....	115

---

---

Náva.....	117
Obecně.....	117
Rozcestí Tří království.....	117
Divoký hon.....	117
Jezerní království.....	118
Zelené pastviny.....	118
Skleněná hora.....	119
Labyrint.....	120
Obecně.....	120
Vstup.....	120
Ledová stěna.....	120
Vodní labyrint.....	120
Pohřebiště.....	121
Větrné chodby.....	121
Cizí postavy.....	123
Krak z rodu Doubravanů.....	123
Zorja (Rionnag na Maidné).....	123
Káša, Tetka, Ljuba.....	123
Már máthair Mórrigain, sgàile Caillech (Velká matka Mórrigain, stín Caillech).....	124
Duše Větrného muže.....	124
Vodník.....	124
Víla.....	124
Baba Jaga.....	125
Vědma Ivana.....	125
Řezbářka Bogija z rodu Doubravanů.....	125
Kazimír z rodu Poljanů (Drahomíra a Mstislava).....	125
Žrekyně Zbyslava z rodu Poljanů.....	126
Žrec Budivoj z rodu Severjanů.....	126
Ostatní žrecové.....	126
Igric Lumír z rodu Goralů.....	126
Igrice Jasna z rodu Lučanů.....	126
Další Igrici.....	126
Hraničáři.....	126
Další CP zmíněné v textu.....	127

---

Bestiář - běsi .....	129
Lesní běsi .....	132
Ostatní .....	133
Běsové v Návě.....	135
Běsové v Labyrintu .....	136
Noční můra .....	137

# Předmluva

Dostává se ti do rukou scénář soutěžního dobrodružství pro Mistrovství v Dračím doupěti na GameConu 2016. Vycházíme z pravidel DrD verze 1.6E. Tvůrci předpokládají vzájemně spolupracující družinu 4 – 8 postav na 6. či 7. úrovni. Příběh je ale možné projít i v jakémkoli jiném systému, vhodné jsou zejména ty „příběhové“, s minimalistickými pravidly. Přesvědčení postav je na té „dobré“ straně spektra. Žánrem je **mysteriózní horror**. Technická vyspělost je nízká, společenské uspořádání nekomplikované. Magie je známá, ale provozována poskrovnu. **Prostředí je vesnické s hvozdem okolo.**

## Materiály

### Pravidla a upřesnění pro soutěžní hraní na GameConu 2016:

- 1) Výběr pravidel DrD 1.6E, podle kterých se hraje ([web GameCon](#)).
- 2) Roleplayingová pravidla Mistrovství ([blog GameCon](#)).
- 3) Jak si (ne)vytvořit postavu ([blog GameCon](#)).
- 4) Hodnotící kritéria a počet hráčů ve družině ([blog GameCon](#)).
- 5) Hodnotící kritéria PJů (příloha)

### Materiály pro samotné hraní:

- 1) Informace pro hráče před hrou (přílohy)
- 2) Audionahrávky ([web Gamecon](#), přepis v příloze)
- 3) Vzorové postavy pro rychlý začátek hry (vybrané osobní deníky hráčů mDrD 2016 v příloze)

### Materiály pro PJe:

- 1) Obrazové přílohy a mapky (přílohy)
- 2) Soundtrack (youtube.com)

- 3) Tipy a triky pro vedení atmosferické hry (přílohy)

## Inspirace

*„Avaři přicházeli každoročně ke Slovanům přezimovat, brali si do lože manželky Slovanů i jejich dcery. Vedle jiných projevů útlaku platili Slované Avarům daně. Nakonec však synové Avarů, které zplodili s manželkami a dcerami Slovanů, nechtěli již snášet křivdy a útlak, a odmítajíce nadvládu Avarů, začali se bouřit.“*

Fredegarova kronika

Ráz dobrodružství udává inspirace Slovanů na území ČR koncem 6. stol n.l., tedy v době stěhování národů. Jedná se o inspiraci jak reáliemi, tak mytologií a náboženstvím. Pro představu: dobrodružství se odehrává v době, kdy je tomu přibližně 100 let, co padla Západořímská říše. Zatímco Římané obývali vzhodné zděné domy, barbarská Evropa žije v dřevěných chýších a polozemnicích. Západní Evropa upadá do barbarského chaosu, ze kterého se teprve zrodí středověk. Na troskách antické kultury a měst se rodí nová barbarská šlechta. V Anglii čekají na svého Artuše. Výspou civilizace zůstávají vzdálená Byzanc, Řím či Ravenna. Věčné město bylo několikrát vypleněno, a ačkoli nepadlo do rukou barbarům, na svoji zašlou slávu už pouze vzpomíná. Do Panonie před několika desítkami let vpadli Avaři, spolu s porobenými Slovanů a pobili poslední zbytky obyvatel, pamatujících slávu Říma. Do Sámovy říše zbývá cca 50 let, Mohamed je pouhý jinoch, na Vikingy si počkáme ještě takřka 200 let. Keltové už jsou 400 let upadlí v zapomnění.

Jak si stojí Čechy a Morava? Langobardské (germánské) elity se z Moravy přesunuly na jih, do lukrativnější Itálie. Na uvolněná území z Polska

proniká první Slovanské obyvatelstvo. Za pár let poté další velká migrační vlna přivedla na naše území Slovany z Panonie (z jihu), kteří uprchli z područí Avarů. Narážejí na zbytky germánských (Langobardských) obyvatel.. Mezi nově příchozími byl podle všeho i bájný praotec Čech.

Další inspirace: Hlavní inspirací jsou Slovanské mýty, náboženství, zvyky, folklor a pohádky. Z mytologie je to zejména představa o živlech (odlišná od té alchymistické), představa o stvoření světa, o působení dvou protichůdných sil (Levá a Pravá), o přírodních cyklech (střídání dne a noci, roční období, životní fáze). Hlavní zápletky vychází z původní formy rituálu pro přivolání deště, zvaném Perperuna. Z pohádek jsou inspirací – *Pohádka O princí a Večerníci*, jihoslovanská *O Zoře* (Jitřence), ruské *Kostěj Nesmrtelný*, *Tři vlasy děda Vševeda* a *Baba Jaga*. Z pověstí to jsou *O praotci Čechovi* a *O Krokovi a jeho dcerách*. Hororovou atmosféru čerpá z *Erbenovy Kytice*, doporučuji znát alespoň tu.

Co se týká „fantastické“ literatury, inspirací jsou - Bivoj od J. Červenáka, či Stín modrého býka. Z filmů Vlkodav z kmene Šedých psů a Staré báje Vikingů. Co se týká žánru, doporučuji něco symbolismu ve filmu – Antikrist od Triaera, Wicker Man (r. 1973) a Upír od Dreyera. Z obrazů načerpáte inspiraci u Moreaua, Pirnera, Ropse apod. Hudba (avšak ne moc vhodná jako soundtrack) – Percival, Żywiołak, Jar, Žiarislaw, Kočko.

## Filozofie dobrodružství

“Malé věci jsou odrazem věcí velkých.”

Základní motto mytologie

- 1) **Snaha o přiblížení domácí mytologie.** Dobrodružství staví na specifických reáliích, které nejsou pro světy RPG tolik obvyklé, ale vychází z našeho domácího prostředí, nečerpají z cizí (anglosaské) mytologie. Více než o Tolkiena či Conana se tak jedná o Sapkowského. Ačkoli jsme na naše kořeny zapomenu, stále nás ty

věci obklopují (např. vykračovat levou nohou...). Pravidla DrD jsou „konglomerátem“ mnoha reálií z různých oblastí a období a působí trochu jako „dort pejska s kočičkou“. Toto je pokus o jejich částečnou úpravu do jednoho výrazného stylu.

- 2) **Mysteriózní horor, šílenství.** Jedná se o příběh, který vyvolává pocit strachu a děsu a touhu rozřešit tajemství či záhadu, která je součástí zápletky. Často využívá symbolismus, báje, mýty a pohádky. Symbol má umožnit uhodnout tajemství ukryté v nitru věci nepřímou, metaforou. Nejde tolik o obsah příběhu, ale o estetiku či „atmosféru“. To závisí především na formě podání - například klasická pohádka *O princí a Večerníci* může být vyprávěna jako horor. S hororem souvisí i větší důraz na propracovaný charakter postav hráčů – pointou hororu je „strach“ a bojíme se o něco, co máme rádi, k čemu máme nějaký vztah. Není to fair, ale horor není fair z podstaty žánru. Prvek šílenství je podpořen větším důrazem na psychiku postav a CP (pro jejich tvorbu se autor inspiroval jungovskou psychologií). Ve většině herních scén by měla být akcentována nějaká (nezdravě vyvinutá) psychická vlastnost. PJ by měl umět hráčům zprostředkovat pocity a emoce jejich postav. Postavy by měly být v některých scénách vystaveny morálním dilematům bez „dobrého“ řešení. Každou scénu je nutné hororově vypointovat, způsob provedení je v rukou PJe. Snaha přiblížit jiný způsob myšlení, než je dnes obvyklé (logické, a to myšlení magické (mýtické)). Tento způsob myšlení se váže k době, kterou se dobrodružství zabývá. V běžném životě se zaměřujeme na tu část reality, která se dá kvantifikovat a empiricky ověřit. Rozum, logika, věcnost jsou typické „macho vlastnosti“ vycházející z touhy vyhnout se emocím (a tím možné ztrátě



„mužné identity“). Objektivita = zisk kontroly, vědění = předpoklad moci. Na rozdíl od toho schématu mýtus staví na bezprostředním, osobním zážitku, citovém a hlubokém duševním životě. Nevyjadřuje se v definovaných pojmech, ale v symbolech, přirovnáních, obrazech, imaginacích. To má za úkol rozeznít lidskou představivost k témuž emočnímu zážitku, o kterém příběh (mýtus či pohádka) vypráví a být tak vzorem k morálnímu jednání (ať už je morálka jakákoli). Prostě mytické sdělení člověk „cítí“, nikoli „chápe“. Vzpomeňte např. na povídání při svíčkách, pohádky před spaním, či vyprávění u táborového ohně versus klasická školní výuka (tereziánské školství). U RPG je otázka „mytického“ komplikovanější – na jedné straně je „mystika“ (vyprávění, emoce, zážitky) na druhé straně stojí „logika“ (pravidla, čísla). Trochu se to navzájem bije. Symboly dávají zde představené hře spád a smysl - co dělat, jaký cíl si vytyčit, tedy postup příběhem, kdežto běžná logika, použití pravidel apod. je dobrá pro dosažení těchto cílů či „řemeslné“ překonání konkrétních překážek.

- 3) **Dobrodružství je poněkud „těžší“**, svým pojetím. Není to bezstarostné „zabíjení skřetů“ a „házání kostkami“ večer u pívka a křupek. Není postaveno na řešení logických rébusů (taktika apod.), ale snaží se řešit rébusy morální a věčná lidská témata (viz kapitola „*Motivy dobrodružství*“). Ale to neznamená, že se i vážné věci nadají brát s humorem. Někdy je humor dobrým prostředkem, jak snížit napětí a vyrovnat se s „hrůznou“ skutečností. Vtipkování ještě neznamená, že hráč nevnímá závažnost problému.

## Motivy dobrodružství

- **Čtyři živly**. Nikoli alchymistické, ale Slovanské pojetí (přirozené, přírodní, něco, co je mi vlastní – „cítím se ve svém živlu“). Živel a život jsou v zásadě synonyma. Pro spokojený život je důležitá rovnováha všech živlů. Živly jsou pojímány i jako psychické vlastnosti (např. oheň = netrpělivý, odvážný). V dobrodružství se snaží autor dojít k myšlence, že je potřeba znát a rozumět všem životním složkám.
- **Mužské vs. ženské**. Podivně souvisí i pojetím světa jako takového (logické vs. mytické). Mužský (agrese, útok, aktivita, být slyšet) a ženský (sebeobět, přizpůsobení, pasivita, naslouchat) princip. Většina scén je laděna do převahy jednoho z těchto prvků (agrese / přizpůsobení). Je výhodou, pokud toto hráči pochopí a jednají dle toho. V dobrodružství se snaží autor dojít k myšlence, že je potřeba spolupůsobení obou složek.
- **Přirozené plynutí času**. Naši předkové si všimli, že „vše“ se neustále opakuje. Střídá se den s nocí (světlo s tmou), zima a léto (chlad a teplo) apod. To vše je bráno jako vzor i pro úděl člověka. Jak mrtvé zrno na podzim vchází pod zem, aby se na jaře znovuzrodilo, podle představ „magicky“ myslícího člověka je tomu tak i s ním, s rodem, či s celým kmenem. Bez smrti by nebylo znovuzrození, bez střídání by se cyklus zastavil. Smrt je tak vnímána jako něco „přirozeného“, nikoli nutně obávaného. Symbolem takového plynutí času je spirála. „Malé věci jsou odrazem věcí velkých“ – vše se opakuje podle jednoho „pravzoru“ (opakuje se mytický děj, skutek bohů či hrdinů), ale každá otočka spirály je přesto jedinečná (skutky obyčejných lidí). Tato představa by se měla odrážet v atmosféře jednotlivých herních scén. V dobrodružství se snaží autor dojít k myšlence, že dobré věci a špatné věci jsou

přirozenou součástí světa, včetně smrti. Vše plyne.

- **Motiv zodpovědnosti**, která má aspekty jak příjemné, tak nepříjemné. Pro postavy Běsobijců, kteří mají zodpovědnost ke svému kmeni, je těžké z řádu vybočit, ale není ani snadné být jeho součástí. Zodpovědnost je věčné hledání rovnováhy mezi vlastními zájmy a spolubytím s ostatními. V dobrodružství se snaží autor dojít k myšlence, že je třeba „rovnováhy“ mezi individuálním a kolektivním. Nelze zveličovat ani jednu z těchto přirozeností člověka.

Ale žádný stres, pořád jde jen o „zábavu“. Je na tobě, jak se těchto „těžkých“ témat zhostíš. Pamatuj ale, že tví hráči mají svoje zkušenosti, předsudky a zábrany, a některé věci přijmou či vnímají díky svým životním zkušenostem (či jejich absenci) jinak. To není chyba či vážná překážka, jen

je třeba na tuto skutečnost pamatovat, abyste se s hráči v pojetí příliš nemíjeli. Tyto motivy také nemusí být vždy autorem úplně dotažené v jednotlivých scénách, proto neváhej a uprav si scény dle svého citu, jak daný motiv vnímáš ty.

Jak se to autorovi povedlo tyto témata vpašovat do dobrodružství uvidíš sám(a). V přílišném rozletu brání i design určený pro Mistrovství v DrD. Pro tebe a domácí hraní nemusí být autorovo zpracování jednotlivých scén doslovně směrodatné. Jednotlivé motivy v nich může každý PJ uchopit tak, jak je jemu osobně blízké a přirozené. Pojetí jednotlivých dilemat se může lišit i u jednotlivých hráčů. **Je jasné a přirozené, že jinak vidí např. pojem „zodpovědnost“ 13 letý kluk a jinak 40 letá žena. Proto je na PJ, jak tyto motivy u jednotlivých scén dokáže uchopit a „prodat“ svým hráčům.** Pokud se nepodaří tyto témata přiměřeně nastolit, hra se může změnit ve frašku, což by byla škoda.



# Shrnutí reálie pro PJ

*„Šedivé mlhy nad lesem plynou,  
jako duchové vlekouce se řadem;  
jeřáb ulétá v krajinu jinou -  
pusto a nevlídno ladem i sadem.  
Vítr od západu studeně věje  
a přižloutlé listí tichou píseň pěje.  
Známa tě to píseň; pokažděť v jeseni  
listové na dubě šepčí ji znova:  
ale málokdo pochopuje slova,  
a kdo pochopí, do smíchu mu není.“*

K. J. Erben, Kytice.

## Dějepis a zeměpis

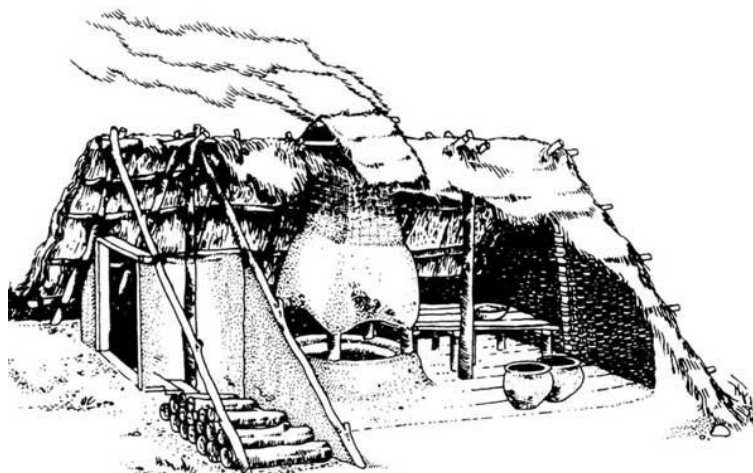
Dobrodružství se odehrává na území ČR mezi řekami Ohře a Labe/Vltava, na jihu je hranicí pahorkatina Džbán. Ústřední roli hraje hora Říp. Kolem ní je cca **šedesát dědin**, které obývá dohromady **cca 4 000 Slovanů**. Kmen se dělí na **sedm rodů**. Styk s okolním světem je prakticky nulový. Slované na toto území přitáhli před cca padesáti lety s praotcem Čechem, když prchali z Panonie, z područí kočovných Avarů. Neexistuje gramotnost, většina věcí je ze dřeva, luxusní zboží je nedostatkové, metalurgie skoro neznámá, mnoho vědomostí (např. kouzel) bylo zapomenuto.

Ještě před zhruba dvaceti lety žili na území zbytky původního Keltského obyvatelstva. Okolo dědin je nepřátelský hvozď a v něm všemožní běsové. Slované si těžce vydobývají své živobytí pastvou dobytka, obděláváním polí a svádí boj s nelítostnou přírodou. Bojí se hladomoru, nemocí, že nezaprší, nebo že jim běsí, divoká zvěř či myši poničí úrodu.

Pro účely dobrodružství je „*dějepis a zeměpis*“ samozřejmě notně upravený, včetně názvů. Tyto názvy je dobré znát pro budování atmosféry příběhu (**viz část Reálie pro hráče**). Paralely: Římská říše – Quiritská říše, Keltové – Skřekové, Slované – Slověni, Avaři – Kirunové. Čech = Mužak. Charvátsko (Jižní část Panonie) = Chaiwatsko.

## Jazyky

Jediný známý jazyk je Slověština. Na území se lze setkat s Keltštinou a Latinou. V Návě si všichni rozumí, bez ohledu na jazyk, kterým hovořili za živa. Když duše někoho posede, zná jazyk posedlé postavy. Běsobijci při rituálu uvedení do svého stavu pojídají mj. vzácného Bílého hada, pokud jej uloví. Rozumí poté mluvené řeči většiny inteligentních bytostí (nikoli zvířat). Čarodějové, kteří znají čarodějné symboly mohou pomoci čar i číst (překládat psané latinské či keltské nápisy).



## Popis dědin a obyvatelstva

*„Tam oni bydlí. Nemají žádné vinice. Domy mají ze dřeva a tam mají také domečky pro své včely a med. Z jednoho jediného domečku získávají asi deset nádob medu. A lidé pasou vepře jako ovce. A když někdo zemře, spálí ho v ohni a jeho ženy si pořežou tváře a končetiny nožem, když jejich příbuzný zemře...“*

Ibn Rusta, Al Saklabia

Módní jsou krátké vlasy a vousy, dlouhé nosívají pouze žrecové a lidé staří a moudří. Slověni bydlí v chýš či polozemnicích, zděné stavby neexistují. Trhy se nekonají, jen Hraničáři převáží ty předměty, po kterých je zrovna poptávka (např. železo od Goralů výměnou za ryby od Vodjanů).

*„I zželelo se matce milých dítek;  
duše její se vrátila  
a vtělila se v drobnolistí kvítek,  
jím mohly svou pokryla.  
Poznaly dítky matičku po dechu,  
poznaly ji a plesaly;  
a prostý kvítek, v něm majíc útěchu,  
mateřidouškou nazvaly.“*

K. J. Erben, Kytice

V každé pořádné chýši jsou sošky dědků. Dědkové dokážou obyvatele ochránit před cizími dušemi, které by chtěli jejich potomky posednout. Velmi výjimečně i aktivně pomáhají svým potomkům (slabší čarodějné předměty). „Výroba“ dědka je proces, který provádí rodina nejčastěji v době Kračunu.

Okolo dědin jsou ochranné kruhy (čarovná orba) či různé korálky, pírká, ozdoby a amulety, které mají slabé ochranné účinky proti různým bésům (slabší ochranné čáry). Také lidé rádi věší barevné pentle, které mají potěšit běsy a ti mají pak být méně zlí. Taktéž lidé nosí různé symboly a amulety, které takové účinky mají. Pod stromy, nejčastěji duby, pokládají dřevěné sošky a podobné ochranné amulety.

Léčba probíhá nejčastěji pomocí bylin či lektvarů (živic), které připravují někteří vědmaci či vědmy. Kovářů u Goralů existuje několik a na požádání Běsobijcům dokáží nějakou zbraň opravit, či v nejhorším případě i vyrobit, ale bude to na úkor nějakého užitečného předmětu (např. rádlá či motyky). Potraviny jsou skladovány u chalup, ve speciálních přístřešcích.



## Hrdinové příběhu

*„Hlavním hrdinovým činem je přemožení obludy z temnot; je to vytoužené a očekávané vítězství vědomí nad nevědomím“*

C.G.Jung, Archetyp a nevědomí

Postavy tvoří družinu Běsobijců, tedy ochránců kmene jednak před divokými běsy (tedy nestvůrami a zvěř), jednak řeší „problémy“ uvnitř kmene (hledají ztracené děti, pomáhají ukáznit neposlušné osoby atd.). Mají značnou autoritu, nemusí „pracovat“ a ostatní je živí. Jejich povinností ale je chránit kmen i za cenu svého života, v tom je očekávání kmene nekompromisní. Nepodléhají nikomu, řídí se vlastní úvahou či tím, co považují za nejlepší pro kmen.

*Člověk se Běsobijcem stane tak, že si jej vybere někdo jiný z Běsobijců na základě jeho vlastností (čestný, spravedlivý ...) a také podle činu, který vykoná při zkoušce dospělosti* (ta předpokládá nějaký hrdinský čin, např. přežít ve hvozdu pár dní apod.). Současnou družinu si vybírala Kostislava z rodu Severjanů, která před pěti lety zahynula při útoku běsů na dědinu Žalima.



Kmen nemá žádného oficiálního vůdce. Lidí není tolik a vše proto funguje na osobních vazbách, všeobecně se ctí „nepsaný zákon kmene“ – Slovo (asi něco jako dneska fungují široké rodiny, známí, či party kamarádů).

Běsobijce je role daná postavením ve společnosti, tedy dá se říct „zaměstnaním“. Dalšími významnými „zaměstnanci“ kmene jsou potom žreci, těch je přesně sedm., každý z nich vede bohoslužby za daný rod. Poté hraničáři, kteří zprostředkovávají směnný obchod, udržují cesty, hlídají signalizační ohně a fungují jako rychlí poslové. Nakonec jsou tu igrici, několik potulných lidí, kteří uchovávají příběhy a znalosti kmene, něco jako chodící knihovny. Igrici umí často i výborně hrát a zpívat, nejen poutavě vyprávět.

Každá dědina či rod má své „moudré“, kteří mají přirozenou autoritu, na ty se ostatní lidé často obrací, pokud si sami nevědí rady. Nejsou to ale žádání oficiální vůdce.

Pokud někdo ovládá magii, včetně práce s dušemi (démony), označuje se jako čaroděj (theurg, druid, oba kouzelníci). Moudrým lidem se říká vědma nebo vědomec, často se k nim chodí pro radu či pro léčení apod. (spadá sem např. pyrofor). Několik Goralů umí pracovat s kovy, existují i lidé, kteří vynikají v nějaké další činnosti (řezbáři, výrobci luků, stopaři...), ale obecně platí, že všichni krom těch uvedených v odstavci „zaměstnání“ musí zkrátka makat na poli.

## Magie, sféry, démoni

*„Jestřábí per, hadí zub,  
Medvědí játra, žalud – dub,  
Čaromoci té se, běse, střež,  
Od kruhu z kouzel honem běž...“*

J. Červenák, Bivoj Běsobijce

Zásadní úlohu v dobrodružství hraje „magie“. Pravidla dle DrD zůstávají stejná, ale upřesňuje se princip jejího fungování a jejich roleplay.

**Astrální sféry a démoni.** Démoni jsou bráni jako duše zemřelých, ať už z kmene Slověnů, nebo Skřeků, či třeba i duše zvířat apod. Dědkové jsou duše předků, kteří většinou pomáhají (dobří démoni), kdežto duše různých běsů, či zlých lidí (nestvůr) škodí. Z hlediska „kosmologie (theurgových sfér) existují tři „světy“ – Náva, Zem a Irij.

Podsvětí (Náva), hraje klíčovou roli v příběhu. Je to „svět za světem“, kam odchází duše a odkud se vracejí a lze ji chápat jako klasické dračákovské sféry. Theurg se pomocí „astronu“ umí s Návou spojit. S kým se lze potkat v Návě je dáno „zkušeností“ čaroděje (např. proto Slovan od Řípu nikdy v Návě nepotká černochoa či Eskymáka). V Návě je „mateforickou“ hranicí tzv. Řeka zapomnění, která má svého Strážce. Její překročení znamená, že už není cesta zpět, dokud se duše neznovuzrodí. Tudíž theurg hledá pomoc či odpovědi od nějaké smrtelné duše na „metaforickém“ území před Řekou.

Irij, neboli Nebe v dobrodružství nehraje tak důležitou roli. Sem se obracejí žrecové, sem se obrací věštby a prosby atd. Sem se obrací theurg, pokud chce nějaké odpovědi či služby od některého z „bohů“ (řekněme velmi vysoké sféry). Theurgova schopnost povolát živly je omezena na znalost Ohně a minoritně znalost Vzduchu, viz níže.

Magie funguje na dvou principech. První způsob je, že čaroděj prosí duši (démona), nejčastěji duši předka, o pomoc. Je to jednak klasický „*démon v kouzelném předmětu*“, ale stejně tak může skrze duši kouzlit i kouzelník či hraničář. Kouzelník stále (dle pravidel DrD) gestikuluje, vyslovuje zaklínadlo, ráno medituje atd. Liší se jen „*roleplay*“ toho kouzlení. Nekouzlí zkrátka „*ze své hlavy*“ a neříká jakési to divné zařkadlo z pravidel, ale ona gestikulace a zaklínání je rozmluva s duší předka / zvířete atd.

Druhý způsob je vzývání boha Svaroga (či jeho podob, tedy Peruna, Dajboga či Radgosta), tento způsob je častější pro hraničáře. Jak se modlí k

bohu? Nejdříve se vypráví příběh o činu boha jako příklad a poté následuje prosba o to, abych si podobně vedl i já. Např. „*Jako ty jsi, Svarogu, svým bleskem srazil hada Zmeje, dej, ať i já srazím bleskem svého nepřítele*“. Tento roleplay podporuje způsob myšlení hráčů, který je důležitý pro postup příběhem (viz níže). Samozřejmě, pokud vymyslí hráči cokoli jiného, podporuj je, pokud to pomáhá tvořit atmosféru.

Pokud v rámci RP používají ke kouzlení i nějaké předměty, je to za plusové RP body (např., na neviditelnost ranní rosu, pro kouzlo oheň vyhodí třeba popel do vzduchu, pro hypnózu hrají na píšťalu atp.).

## Živly

„Slovo živý souvisí s uzdravováním se, dobrým trávením - zažíváním, prožíváním, vyžíváním se, tedy zakoušením něčeho. Když něco trávíme, zakoušíme, prožíváme - víme, že "jsme na živu"“

Živly se projevují (mají nějaký efekt) pouze na Zemi, jsou tím, díky čemu se na Zemi projevuje Duše či Rozum (viz níže). Vyváženost všech čtyř živlů je základem dobrého života, ale některé věci či bytosti inklinují k jednomu ze živlů více než k jinému. Tak například ryby jsou spojeny s živlem vody, kohout s živlem ohně apod.

Slověni zapomenuli vše, co se týká živlu Země a Vody. Omezenou znalost mají živlu Větru. Naopak mistry jsou ohledně živlu Ohně. U Skřeků je situace přesně opačná. Jedním z hlavních motivů dobrodružství tak je „*nalezení všech čtyř živlů*“.

Magie – funguje tak, že sice o pomoc žádají boha či duši, ale konkrétní kouzlo se projeví jako nějaká „*věc či bytost*“ tvořená živly, v případě Magie Slověnů laděná do Ohnivé podoby (vzácně vzdušné). Tak hypnóza může být podmanivá hudba (vítr), blesk se může projevit jako přízračný kohout apod. Fantazii se meze nekladou.

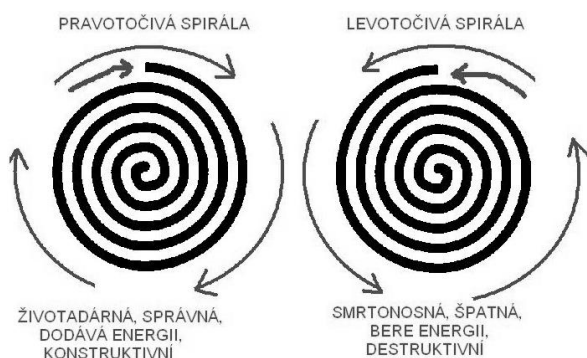
## Bohové a víra

„She was looking greedily in their eyes  
 "Who of you will take the lead for I am just one for  
 you two?"  
 They pulled one of her hand, they pulled the second  
 one  
 "You have to be enough for us both - you miser-  
 strumpet!"  
 They splitted her into two pieces  
 Into to twin girls - a right one and a left one  
 So Świdryga danced with the right one and  
 Midryga with the left one  
 The first one was sweeping the dust with his heel,  
 the second one with his boot-top.  
 They danced with her until fall and death  
 Untill she died simultaneously in both her forms

Żywiołak - Świdryga i Midryga

Víra v dnešním slova smyslu neexistuje. Pro Slověny je Slunce opravdu Svarogem na bílém koni apod. Bohové jsou zkrátka někým, koho mohou „opravdu“ potkat i běžní obyvatelé. Všichni tak mají svým způsobem podíl na božském světě. Slověni se považují za přirozenou součást Pravého principu (viz níže).

Základní kosmologickou představou je existence tří Principů. Jedná se princip Pravý (všechno „světlé“), princip Levý (všechno „tmavé“) a princip vyvažující, nebo také princip Změny. Princip Změny vždy cyklicky dává přednost Pravé či Levé straně Světa a ty se proto střídají ve své „nadvládě“ nad světem. Změna se vždy děje tak, že třetí princip „zemře v jednom z prvních dvou principů a znovuzrodí se v druhém z principů“.



To je řád světa, kterému Slověni říkají Mir. Je třeba zachovávat Mir, jeho narušení = konec Světa Toto je popis hodně obecný, tyto principy na sebe v představách Slověnů berou různé konkrétní podoby. Na této myšlence je postaveno celé dobrodružství. Lépe to pochopíš, až si přečteš či poslechněš vyprávění „O Večernici“.

Živá bytost je tvořena Tělem (Země), Duší (Náva) a Rozumem (Irij). Tělo samotné je tvořeno čtyřmi prvky, čili živly (živel = život). Tato představa hraje v dobrodružství také důležitou roli.

Např. studánka (věc živlu Vody) může být léčivým (Pravý) či otráveným (Levý) pramenem. Pravzory znají žreci či čarodějové a čerpají z té znalosti svoji čarodějnou moc.

Bohem, který sídlí v Iriji je Svarog. Toho Slověni ctí. Veles (Náva) je bohem, o kterém se ve společnosti nemluví, ale někteří čarodějové jsou mu tajně zasvěceni. Říká se, že součástí zasvěcení je ztráta jednoho oka, které obětují za možnost vidět do podsvětí a rozumět Noci. Takoví se potom nazývají černokněžníci a vypráví se o nich strašlivé zkazky. Velesova říše začíná až za Řekou Zapomnění. Před ní je to takový „prostor nikoho“. Veles není pouze „zlý a špatný“, Levý princip má mnoho interpretací. Je něčím jako Odin v severské mytologii. Nicméně v představách Slověnů, kteří zapomenuli mnohé, je ztělesněním „zla“. Tato představa bude také hrát důležitou roli v příběhu. K Mokoši (Zemi) se modlili Skřekové, Slověni o ní neví prakticky vůbec nic.

**Důležitými příběhy je mýtus o Slunci a Večernici a mýtus o Moraně (cyklu roku) v němž účinkují bohové a projevuje se trojý princip. Symbolika prvních dvou částí dobrodružství**

„Zora je poetické pojmenování pro Jitřenku, úsvit a ranní červánky, případně i Večernici a večerní červánky, příbuzné slovu „záře, zřít, zornička“. V obecném povědomí je někdy Zora nazývána slovanskou bohyní výše zmíněných fenoménů.“

Dobrodružství je protkáno hustou sítí symbolů, náznaků a odkazů, kterými není potřeba se v tuto

chvíli zabývat. Je možné, že některé odhalíte na základě svojí znalosti mytologie. Hráčům takové znalosti mohou poskytnout drobnou výhodu při postupu příběhem. Důležitý je způsob myšlení, kterým mohou hráči úspěšně dokončit dobrodružství. Nejedná se o „logiku“ v pravém slova smyslu, ale musí přistoupit na „hru“ symbolů a metafor.



Způsob řešení mysteriózní zápletky spočívá v pochopení metafor a správné interpretaci „symbolů“. Postup příběhem je založen na tom, že postavy jsou svědky různých „zvláštních“ událostí či výjevů, které PJ musí správně popsat. Smyslem těchto speciálních „událostí“ je to, aby si hráči spojili různá CP či události s jedním ze tří výše uvedených principů. Znalost fungování těchto principů (střídání Pravá, Levá, Smrt a Znovuzrození)

bude vodítkem k tomu, co mají dál v příběhu dělat. Tedy postupují na základě podobenství, symbolismu a metafor, nikoli „klasických logických vodítek“. PJ ve scénách barvitě popíše, co postavy cítí, co jim scéna připomíná z mýtických příběhů a legend. PJ popíše „obyčejné“ CP tak, že se podobá představě o nějakém bohu apod. Nejzásadnější „problém“ pro hráče bude pravděpodobně tedy to, aby přistoupili na tento způsob myšlení a nehledali stále nějaké „logická“ vodítka.

Pro postup do finále je základem, aby si hráči takto spojili Kostěje s představou Levého principu, Kraka s představou Pravého principu a Zoru jako princip Změny, která musí zemřít, aby vše plynulo dál, v nekonečné smyčce smrti a znovuzrození.

V konkrétních příbězích je základem, aby si spojili Kraka se Sluncem, Zoru s Večernicí a Kostěje s Kostlivým cizincem. V druhém příběhu Zoru s Živou, Kraka se Svarogem a Kostěje s Velesem. To vše na základě **symbolismu, metafor, podobenství a pocitů při jejich popisu. Tedy scény stojí samy o sobě, jako interaktivní obrazy**. Z hlediska plynutí příběhu tedy nutné řešit přechody mezi scénami, důležité informace nesou ty scény sami o sobě, tipy na konkrétní herní mechaniku jsou zmíněny níže.

Mýty o principech by měly hráči znát už před dobrodružstvím z informací na webu, ale je možné je převyprávět ústy nějakého igrice přímo v dobrodružství, popřípadě pustit z audionahrávky.



# Vedení hry

„FEAR stands for fuck everything and run..“

S. King, Doctor Sleep

## Práce s textem a vedení scén

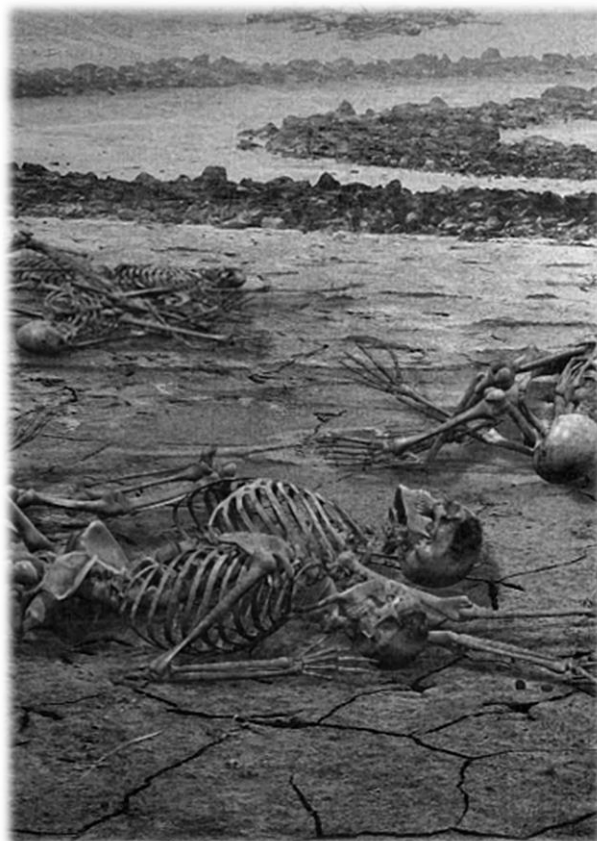
Popis každé scény začíná doporučenou **délkou** pro soutěžní hraní. Pokud družina daný čas překročí, měl by PJ děj urychlit a popostrčit nenápadně družinu kupředu. Pro domácí hraní je to na úvaze PJe, kdy má „zásek“ ještě smysl a kdy je dobré družinu posunout kupředu, dbej především na zachování atmosféry. Popis pokračuje doporučeným **hudebním podkresem**. Hudbu a zvuky je dobré mít připraveny dopředu, tak, aby jejich pouštění nerušilo plynulost hry. Některé zvuky doporučuji pouštět simultánně (ve dvou různých přehrávačích či programech – např., kombinace hudby a zvuku deště). Pokud je scéna delší než zvuková stopa, počítám s přehráváním stopy ve smyčce. Hudbu by měl PJ nechat chvíli působit, aby měla šanci navodit očekávanou atmosféru, nejlépe v kombinaci s obrázkem (např. jako uvedení nové scény) a poté ztlumit a nechat hrát jen jako sotva slyšitelný podkres.

K většině scén existují **ilustrační obrázky či mapky** (viz příloha), je dobré mít je připravené předem a vytvořit si v nich systém tak, aby nebyla jejich hledáním či stříháním narušena plynulost hry.

U každé scény je popsána „**Atmosféra**“, kterou se snaž dodržovat. Je na tobě, jakou vypravěčskou techniku zvolíš, občas jsou nějaké nápady uvedeny v části „**Tipy a triky**“. Bývá zde i uvedena myšlenka (motiv), kterou se scéna snaží zprostředkovat. O tom více v části „**Principy a motivy**“. „**Atmosférický text**“ slouží pouze jako inspirace pro PJe, jak si autor představuje, že by mohl popis vypadat. Je možné jej číst, ale toto není doporučeno. Převyprávěj jej vlastními slovy, zkus u hráčů vyvolat

podobný pocit dle toho, jak ten text zapůsobil na tebe.

Co se týká „**nových**“ názvů či jmen v textu, snažil se i pomocí nich autor vybudovat atmosféru odpovídající reáliím. Ty výrazy nesou nějaké emoční poselství a spojují se s principy hry. Záleží na Pji (či hráčích), nakolik mu tyto pojmy přejdou do krve a bude schopný je používat. Jedná se o „**počeštění**“ cizích slov (např. elementál – živelník). Je lepší použít klasické výrazy tvořící folklor DrD, než tato nová slova, pokud nejdou Pji „**od úst**“. Pokud je problém v tom, že hráči těmto výrazům nerozumí, tak jim je zpočátku „**přeložte**“, přejdou brzo do krve.



Nezapomeň, že většina scén v sobě nese symbol odkazující k řešení zápletky, je laděna do některého z žvlů (a s ním spojené zveličené psychické vlastnosti, která může zajímavě rezonovat s nějakou charakterovou vlastností hráčských postav). U čtyř klíčových scén příkládám i popis doporučené vypravěčské techniky – zkuste se vžít do mentální poruchy klíčového CP dané scény (např. Baby Jagy a její obsedance) a v průběhu celé scény zkuste jako PJ vystupovat právě tak. Hráči budou zmateni, zda se jedná o tvoje rozpoložení, nebo o vypravěčskou techniku, což přispívá k pocitu zmatenosti. Ideální je, pokud vaše „hrané emoční rozpoložení“ budou sami zrcadlit – při setkání s oním klíčovým CP (Přízračná žena, Větrný muž, Vodník, Víla, Jaga) pak budou lépe vědět, jak s ním jednat. Jde o to, že podvědomí postav (v „čáře zatmění“ – viz příběh) si celé ladění scény spojilo s onou klíčovou osobou, jejíž charakter ještě zveličil oproti „realitě“, tudíž jakoby celá scéna byla do určité míry právě oním CP.

Všímej si a zkus hráčům zprostředkovat i motiv, na kterém je daná scéna vystavěna - pasivita/akce, mužské/ženské, ustrnutí/cykly.

**Obecně platí, že dobrodružství se drží této „logiky“:**

Ženský princip = Skřekové (sebeobětování Kostějovi, harmonie s hvozdem). Mužský princip = Slovení (vypalování lesů, zničení Kostěje). Tedy prosazení se a výkon na jedné straně = hrdost, čest, etika síly a moci (sobeckost), na druhé straně soudržnost, přátelství, solidarita, láska a významnost citového života = etika harmonie za každou cenu (altruismus).

## Herní principy

„Připomenutí, případně představení a přehrání traumatického zážitku může podle Freuda uvolnit pacientovy zábrany a předejít neurotickým problémům, které by jinak potlačené vzpomínky mohly způsobit.“

Je dobré **upozornit hráče předem, že budeš používat v rámci letošního dobrodružství trochu jiné vyprávěcí techniky, než je pro DrD běžné, tak ať nejsou překvapení a nestavějí se ihned do negativní opozice, co to na ně zkoušíš.** Je dobré upozornit hráče, že ne vždy se to povede či vyzní jak má, **záleží i na nich, jak budou spolupracovat.** Upozorni družinu, že v rámci žánru ne vše, co se jim bude dít, bude standardní a „fair“ (např. ve scéně XY nebudou mít možnost hrdinsky zachránit všechny dědinčany, i přes jejich snahu jich většina zemře apod.). Věříš, že na to tví hráči přistoupí a hra bude pro všechny zábavná.

Hlavním „motivem“, táhnoucím se celým dobrodružstvím je „*boj o přežití*“ kmene v nových, neznámých a nehostinných až nepřátelských podmínkách. Přežití celého kmene „*visí na vlásku*“.

Hra nestojí na „úžasném“ příběhu, ale mnohem více na atmosféře, emocích a pocitech, nikoli na přísné „logice“. Mysteriózní nádech dobrodružství dodává mýtické pojetí skutečnosti a s ním související symbolismus. Horror a šílenství by měli ve větší míře pramenit z pocitu zmatenosti, nejistoty, pochyb, absurdity - což je zajištěno vypravěčskými technikami, důrazem na psychiku postav a CP, a nakonec „*Hlasy podvědomí*“, což jsou neobvyklé události, které si postavy nedokážou racionálně vysvětlit.

Z hlediska linearitivy příběhu se jedná o předem danou linku. Jde o jednotlivé scény, jejich vyznění – chovají se jako interaktivní obrazy. Podstatné je vykreslit ten obraz symbolicky správně, vyjádřit v něm, co má být vyjádřeno (**symbol odkazující k řešení zápletky, živel, ke kterému scéna přísluší, princip pasivity/akce a psychická vlastnost, na které je scéna postavena**). Pořadí scén proto může být v zásadě libovolné. **Co je výplní mezi těmito scénami není pro příběh důležité a je možné tyto časové úseky přeskočit, či odbýt několika větami.**

Cílem scén tedy není „řešení“ scén, ale jejich pochopení. V rámci některých scén (např., Vodník a Víla) je možné, aby hráči ovlivnili konkrétní

průchod scénou (tedy ne jen, že Běsobijci lineárně splní, co se od nich očekává).

Postavy v příběhu znovuprožívají již jednou prožité, proto procházejí jednotlivé scény jakoby „znovu“. Hráči by však neměli nabýt pocit, že jsou v „pseudorealitě“ či snu apod. Neměli by si být jisti, zda jde o PJovu vyprávěcí techniku, či o záležitost danou dějem, popřípadě co ty „divné stavy“ způsobuje.

Běsobijci jsou v první a druhé části ve „snu“, a ve snu taky nějaké *věci nejsou logicky a dějově dotážené, často jsou tam okna a přeskoky, ale přesto vám po probuzení dávají ty sny smysl* – víte, kdo v nich vystupoval, jak jste se přitom cítili, o co zhruba šlo. *Klidně opusť scénu uprostřed hráčova snažení o její řešení, pokud nabydeš pocitu, že scéna už vydala všechny „indicie“.* *Nech hráče nejisté v tom, proč se tak stalo (je jen PJ netrpělivý? Pokazil jsem něco? Má to nějakou příběhovou logiku? Co se to děje?).* Záleží na tobě, jestli tě napadne nějaký další způsob, jak tuto atmosféru ještě více podpořit. Opět by se nemělo jednat o vyložené nápovědy, že postavy ve skutečnosti sní. Jen drobné náznaky tímto směrem, které je v průběhu správným způsobem znejistí.

Horor, respektive strach, který by měl vzbuzovat, by měl být skutečně prožívanou emocí a to hráčem skrze to, co se děje jeho postavě. Proto je kladen nemalý nárok na dobře vytvořenou postavu – *viz specifické osobní deníky ušité na míru tomuto dobrodružství*. Hráč musí mít dostatek času na „vnoření se“ do své postavy a vytvořit si k ní emoční pouto. Dobrým indikátorem pro PJe je, že hráč intuitivně vnímá postavu v první osobě (já) a nikoliv v osobě třetí (on/ona).

Aby však měly všechny tyto prvky správný účinek na hráče, je potřeba dávkovat je uváženě a střídavě. Stále je nutné mít nějaký „základní“ stav, vůči kterému vyniknou tyto zmíněné odchylky. Nepoužívej je za každou cenu. Důležité je cítit se jako PJ komfortně, nenutit se do nějaké techniky, kterou si nejsi vůbec jisti.

Horrorová atmosféra má specifika, která je nutno brát v potaz. Hráč by nikdy neměl nabýt dojmu, že to, co se jeho postavě v hororu děje, je „šikanováním“ jeho samotného. Měl by si být vědom toho, že žánr si žádá prožitkového, nikoli „užitkového“ hraní. *Ujisti hráče, že pokud se budou podílet na budování atmosféry a „okoření příběh“, např., činem, který není z hlediska „užitku“ rozumný, nebude to pro ně mít fatální následky, ale že to naopak nějak oceníš (např. postava vyslyší volání hlasu ze tmy, který ji láká hlasem jejího ztraceného sourozence – i když hráč tuší, že by to dělat „neměl“).*

Horor není fair a to, co se v hororu bude postavám dít, nebude fair - ani „morálně“, ani herně či dokonce pravidlově. Hráči budou konfrontováni např. se smrtí svých postav. Hráč ale nesmí získat dojem, že je od hry odtrháván, že mu je zamezováno se účastnit na jejím obsahu, že jsou jeho vstupy znehodnocovány a znemožňovány. V jistém smyslu jsou – hra není orientována na „řešení překážek“, tudíž nesmí mít hráč pocit, že se po něm chce „řešení překážek“. Jde o budování atmosféry, to by mělo být hráčovým příspěvkem. Pocity frustrace, bezmoci a zoufalství musí vycházet z hráčova vnoření do postavy a děje, nikoliv z jeho neschopnosti se hry plnohodnotně účastnit!

Efektivně toto riziko lze eliminovat dvěma způsoby:

- 1) Intuice, charisma a schopnosti PJe.
- 2) *Před hrou musí být nutně předesláno, že se toto dít bude a ať se na to hráči duševně připraví.* Nezbytné pro tvrdé „gamery“ co jsou zvyklí opírat se o pravidla nebo očekávají fair play.

## Časové přeskoky

Jelikož v dobrodružství jsou dány pouze důležité scény, vše, co se děje mezi nimi může být libovolné. Samotné scény by měli jít za sebou tak, jak jsou napsány (z hlediska hry, tedy z hlediska toho, jak jsou předkládány hráčům), ale z hlediska

posloupnosti pro postavy mohou působit zpřeházeně v průběhu roku. V soutěžním dobrodružství jsme upustili od přeskokování časové posloupnosti scén (z hlediska postav), ale **pro domácí hraní tuto zajímavou herní techniku doporučuji vyzkoušet**. O co se jedná? Soutěžní dobrodružství se odehrává v průběhu tří měsíců. Pro domácí hraní doporučuji, aby se rozložilo na rok a tři měsíce, budou tak zahrnuta všechna roční období. Dávejte hráčům do cesty více „deja vu“.

*Např. přijedou do dědiny, je prázdná, po jejím prozkoumání zajedou do lesa a po chvíli přijíždí do téže dědiny, tentokrát normálně plné života. Na otázky postav ohledně toho, že tu před chvílí nikdo nebyl, dědinčané nechápavě kroutí hlavou a považují postavy za blázný.*

Hlavní jsou ale „nenápadné“ časové přeskoky. Např. jedna scéna se odehrává v létě a následující scéna se odehraje na jaře, aniž by to PJ explicitně zmínil. Dotazy hráčů PJ odbývá, ignoruje, odpovídá nejasně. Např.:

*„Jdete spát. Rozděláváš oheň, jen tak ze zvyku. Je teplo. Za chvíli bude první sklizeň... Ráno balíš houně do torny. Na tvář ti dopadají sněhové vločky. Vyrážíš, ať to stihneš na Žár, ještě než zapadnou cesty sněhem.“*

Hráč zmateně reaguje. PJ nenuceně:

*„Ano, vzpomínáš, že jsi na tomhle místě nocoval i před sklizní. Teď je ale prosinec, blíží se Kračun, a ty musíš být na Žáru včas...“*

Hráč či hráčka absolutně nechápe, zda jeho/její postava přeskočila v čase, nebo je to jen PJova vyprávěcí technika. PJ na to explicitně neodpoví.

Např.: *„Vytahuješ kopí z mrtvého kance. Krev se vsakuje mezi rozkvetlé prvosenky. Nasedáš na koně a vyrážíš směrem k nejbližší dědině. Vyjíždíš z lesa. Blížíš se k dědině XY. Míjíš planou jabloň, kterou právě očesává nějaká dědinčanka. Mile na tebe koukne a nabízí ti jablko.“*

Je jen na hráči, zda si toho všimne (prvosenka – sklizeň jablek). Není si jistý, zda jde o nějakou anomálii (kousek v lese je jaro, tady je ale podzim), anebo přeskočil nějaký čas. Na dotaz PJ odpoví třeba:

*„Ano, kance jsi zabil, ale to už je nějakou dobu, na jaře, teď je podzim, nic zvláštního se mezitím nestalo, mlhavě si vzpomínáš. Ano, ten souboj s kancem, jako by to bylo včera.“*

## Předtuchy

Postavy jsou v Čáře Zatmění, tedy v něčem jako snu. Zažívají, co už jednou zažily, proto mohou mít „předtuchy“. Pro navození atmosféry můžeš použít třeba tak 3x za hru. Na základě toho, jaké scéna postavy čeká, popiš, s čím se nejspíš setkají, co je ve scéně čeká. Např.:

*„Máš pocit, že vidíš kly, jak se lesknou támhle za tím dubem...“*

Podívá se tam, ale nic nevidí. Až tudy postava bude procházet podruhé, opravdu u toho dubu narazí na kance.



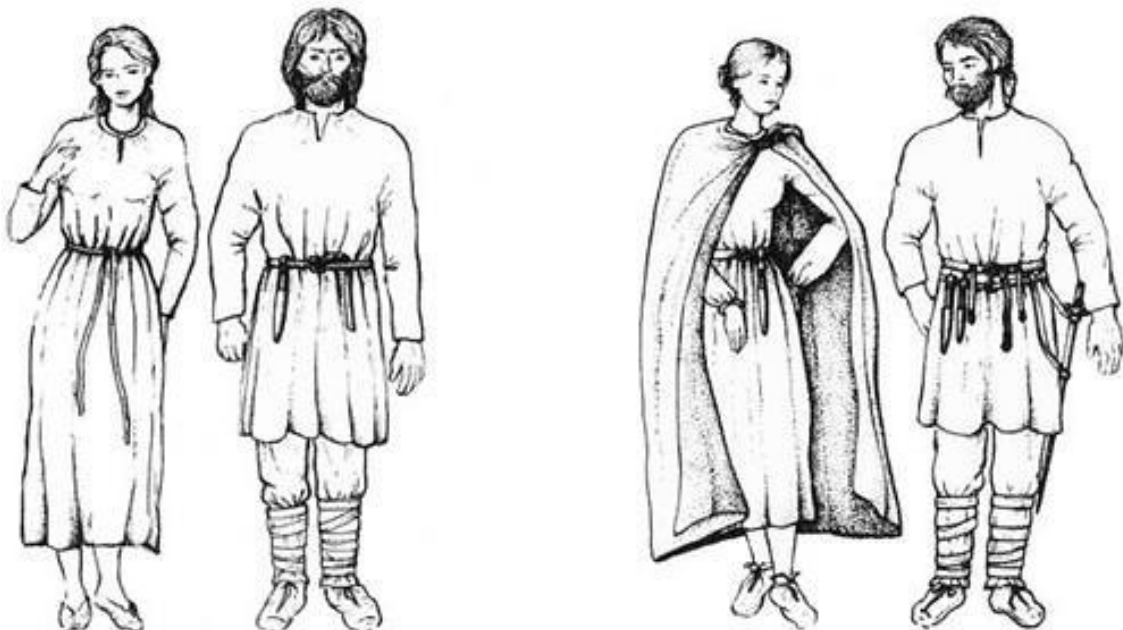
## Reálie a postavy

Nové reálie byly zvoleny s cílem vytvořit silnou atmosféru dobrodružství. To bohužel příliš rozmanitá pravidla DrD neumožňují. Hráči však nemohou být nuceni tyto nové reálie přijmout zcela. Spíše půjde o to, aby se hráči tímto prostředím inspirovali a aby na ně nějak zajímavě působil. ***Pokud hráči sami iniciativně přijdou s vlastními nápady ohledně reálií, měli by být jednoznačně za svoji snahu oceněni.*** Také je zkus sám aktivně podpořit ve vymýšlení zajímavých postav atd. Neměň pravidla, jen měň např. vzhled věcí, či stylizaci kouzel apod. Toto není (improvizování) pro pravidla DrD úplně obvyklé. Zde je několik obecných postřehů jak na to.

***Nedochází k žádné úpravě pravidel. Vše je bráno pouze v rovině atmosférického popisu! Např. neřekneš nestvůra, ale běs. Nezakazuj těžkou kuši, ale říkej jí např. lovecký luk a představuj si jej jako extra tuhý dlouhý luk.***

Popis běsů: je na tvém uvážení, zda povolíš postavám znalosti běsů (neboli nestvůr), se kterými se v dobrodružství setkají. Unikátní bytosti (Vodník, Víla, Jaga, Indrik apod.) vidí rozhodně poprvé. Slabší či běžnější běsy už určitě potkali (nižší nemrtvé vzácně, zvěř běžně). Bývá to uvedeno v příloze v bestiáři, pokud si nejsi jist. Pozor! někteří běsové jsou sice „běžní“, ale pojmání netradičně. Např. umrlí legionáři jsou obyčejní kostlivci (tzn. fungují na ně běžné věci jako proti nemrtvým), ale postavy si nebudou jisté, rozhodně jim neříkej, že se jedná o kostlivce!, tím se zcela vytratí atmosféra neznámého.

Pokud jim dáš do cesty nějakého umrlce (nemrtvého), mohou jej normálně odvrátit apod., vzhledem k tomu, že používáme atmosférické názvy, nezapomeň hráčům vždy říct, zda postavy už daného běsa (nestvůru) někdy v minulosti potkaly.



# Atmosféra

*„Atmosféra, nikoliv akce, je základním kamenem horroru. Hlavní důraz by měl být dán na jemné podněty - neznatelné náznaky a dotyky dílčího, asociativního detailu, který vyjádří odstíny pocitů a vytvoří neznatelné iluze podivné reality nereálného. Vyhněte se strohým výčtům nemožných událostí, které nemají žádný obsah nebo smysl kromě toho, aby věci zabarvily nebo jim daly povrchní symboliku. Nepojmenovávají věci přímo, ale nechte prostor pro nejistotu.“*

H.P. Lovecraft, Notes On Writing Weird Fiction

Pro vedení této hry je dobré zvolit nějaké atmosférické prostředí (hrad, opuštěný srub uprostřed lesů, pokud možno za šera, ve svitu svíc, loučí či ohně), kde vás ideálně nebude při hře nic rušit či odvádět vaši pozornost. Vhodné jsou různé rekvizity či hudební nástroje (bubínek, sošky bytostí, dědků, lebka, spirály, pírká, kůstky, lapače snů, slovanské ornamenty...).

Všechny scény v prvním a druhém kole probíhají v Čáře Zatmění, s výjimkou krátkých scén „Hlasy podvědomí“. Nezapomeň sugestivně popisovat nálady, které postavy mají v jednotlivých scénách, podpoř je hudebním podkresem a obrázky. Důležité je postupně budovat a vykreslovat pochmurnou atmosféru „Čáry zatmění“ a vždy ji potom dát do kontrastu s „Hlasem podvědomí“. Temná atmosféra směrem ke konci druhé části stále houstne. Zpočátku je sotva znatelná, ke konci už je temno všudypřítomné, postavy by měly mít zkrátka pocit, že se blíží k apokalyptickému konci.

## Atmosféra Čáry zatmění

*„Život je boj a bojovat znamená žít. Vůle k životu je vůle k neustálému boji. Boj unavuje, vyčerpává. Je lákavé vzdát to, spochýnout.“*

Pod vlivem Čáry Zatmění se postavám zdá, že Slunce nad jejich hlavami pomalu ubývá (požírá jej Vlk či had Zmej, zkrátka Velesovi bájní běsi) a to celé měsíce, i když reálné zatmění trvá sotva hodinu. V Čáře Zatmění také na nebi zcela chybí Jitřenka a Večernice (je to planeta Venuše. Jitřenka se jí říká na ranní obloze a Večernice na večerní obloze, přes den není vidět). Běsobijci si to uvědomí až později, neříkej jim to hned. Prim získává bledý měsíc, který se zdá vypadat jako umrlčí lebka (hlava Kostěje).



*Zpočátku se děsivé události dějí jen v noci, kdy na nebi svítí bledý měsíc. Jak se skutečné zatmění blíží (blíží se konec druhého kola), stupňuj tuto atmosféru, ke konci bude panovat temnota už i skoro v pravé poledne.*

Vše spojená s Čárou Zatmění je Levé či Velesovo (noc, tma, chlad, noční zvířata, levá noha, levá strana, jedy, nemoc atd.). Kterou nohou vykročí kůň, z které strany letí pták. Tvary v popelu. To vše, ač samo o sobě nevýznamné, správně popsané dokáže vybudovat kýženou atmosféru.

- Vše je „zpomalené“ dodržujte pomalé tempo, tichý hlas jako základ.
- Bledé, nevýrazné barvy.
- Ztichlé, tlumené, jakoby vzdálené zvuky.
- Hořká pachut' (pelyněk) a sucho na jazyku.
- Chlad. Nevysvětlitelný, podivný a „neskutečný“. Vše je na dotek jaksi chladné (jedná se o pocit, ne nic „skutečného“). Mrazení v zádech a husí kůže.
- „Syrový“ pach třeskuté zimní zasněžené noci se špetkou kovu. Těžký dech.

Vše je unavené, pomalé, zmatené, roztěkané, nejasné, bez smyslu, smutné. Tíseň, apatie, neklid. Ochable, netečně, vynervovaně, rozmrzele. Netrpělivost. Tíživě, otupěle, líně, lhostejně, nevrle, rozpačitě, smutně, zdrceně, zoufale, žalostně, žárlivě, duchem nepřítomně. Atmosféra je ospalá, unavená, lavíruje mezi vůlí žít a pohodlností rezignace (smrti).

## Atmosféra Hlasů podvědomí

Naopak Čáře Zatmění vzdoruje podvědomí postav. Během krátkých událostí, které nazýváme „*Hlas podvědomí*“ se podvědomí projeví a zkusí narušit Čáru Zatmění. ***Ačkoli samy tyto události budou na postavy působit zmatečně, popřípadě jsou děsivé, jejich atmosféra je naprosto opačná Čáře Zatmění***

***a je potřeba tento kontrast hráčům zprostředkovat.*** „*Vlila se ti nová krev do žil*“, „*najednou jsi celý ožil*“, „*máš zase chuť se smát*“.

Na obloze svítí Slunce a lze spatřit i hvězdu Jitřenku (či Večernici).

Hlasy podvědomí jsou jen takové „*poetické popisy PJe*“, Běsobijci je vidí jen jako takové podivné „*přeludy*“, s kterými nemohou interagovat, nejsou „*skutečné*“.

Tyto události jsou najednou plné života, barevné, sluneční, radostné, působí na Běsobijce uklidňujícím dojmem („*I přes hrůznost scény jsi podivně klidný. Někde uvnitř víš, že takto je to správně. Ať už to znamená cokoli...*“). Tyto události se dějí většinou ve dne, když je Slunce v poledni.

Vše spojená s Hlasy podvědomí je Pravé, Svarogovo (poledne, Slunce, světlo, teplo, zdraví, krása apod.). Bezpečně, bezstarostně, citlivě, napnutě, radostně, pln chuti, vřele, vroucně, slastně, uvolněně, vášnivě, užasle, nevázaně.

Je třeba podávat je zprvu nenápadně, přirozeně, jako součást popisu, tvářit se, že šlo o nedůležitou scénu (prostě nad zděšením hráčů jako PJ mávneš rukou apod.). Postupem času na ně ale dávej čím dál více důrazu. Později hráči pojmu podezření, že na těchto scénách záleží. Mohou si je začít psát, je možné jim je na dotaz zopakovat.

Pokud si Hlasy podvědomí hráči poskládají za sebe, dávají smysl, PJ jim může pomoci utřídit si na konci druhého kola v tomto smyslu myšlenky, připomenout, na které scény zapomenuli apod.

# Příběh

„Přechodový rituál má tři fáze. Odloučení, tedy separace od původního stavu, dále pomezí, kdy ještě není nastoleno nové, ale staré již bylo opuštěno a nakonec přijetí. Smyslem rituálu je vytvoření bezpečného prostředí pro chaotickou a bezbrannou prostřední fázi transformace. Pokud by přechod nebyl dokonán, fáze chaosu přetrvává, jelikož přechod neproběhne, a zároveň se již není možné navrátit k původnímu stavu.“

## Pozadí příběhu

„Hlavním cílem mithraismu byla spása duše a zajištění věčného života. Překonáváním četných překážek a nástrah a plněním různých úkolů a příkazů bylo možné postupně dosáhnout sedmi stupňů zasvěcení. Ústředním motivem příběhů je výjev zvaný tauroktonieje, kdy Mithra bodá svůj meč (či dýku) do hřbetu umírajícího býka. Tento akt představoval oběť, během které je obnovována plodnost a životadárnost světa i kosmu.“

Před cca tři sta lety hranice **Quiritské říše** zažívala svůj největší rozkvět. Jedna ze severních provincií, **Raetie**, sahala k břehům řek **Rhenus** a **Danube** (Donava). Za jejími hranicemi byly divoké barbarské (necivilizované) kmeny, této oblasti se říkalo obecně **Barbarikum**, nebo také **Hercynský les**. Právě zde se bude odehrávat naše dobrodružství. V této době ve **Věčném městě** působil mocný **magikus jménem Carinus Augustus**, který zkoumal všemožná mystická díla starých věků a dosáhl díky svým úspěchům velkého věhlasu. Byl horlivým a schopným stoupencem **kultu boha Mithry**. Hlavním cílem tohoto kultu je zajištění věčného života. Kult se vyznačuje svojí tajemností, oběťmi býků a podzemními svatyněmi. Carinova moc stále rostla a spolu s ní i jeho politické ambice. V reakci na to vydal **císař Dioklecián** výnos, kdy všem magikům hrozil trestem smrti upálením. Carinus se vzbouřil a vedl

jako vojevůdce své vojsko na severu, v oblasti Raetie, ve snaze provincii odtrhnout od říše. Byl však poražen a proto uprchl za hranice, do Barbarika, do oblasti okolo hory **Rif** (Žár). Zde se usídlil, se svým prořídlym doprovodem, poblíž velmi mocného magického zřídla, nazývaného **Místo Zrození** (Locus Partus). Zde si vystavěl svatyni boha Mithry uprostřed **Labyrintu** (Mithraeum, Labyrinthos) a zároveň své oficiální sídlo s **Lázněmi** (Residentia, Thermae). Za tímto účelem bylo zotročeno místní obyvatelstvo **Skřeků** (Celtic). Byl nazýván (přeloženo do Slověštiny) jako **Černokněžník**. Pokračoval tu ve svých rouhačských pokusech a pokoušel se o dosažení nesmrtelnosti. To se mu nakonec do jisté míry povedlo. Čarovný zárodek nového života, **Rudé Vejce**, zanechal střežené uprostřed Labyrintu na Zemi. Při zatmění slunce se tak může jeho duše vrátit na tento svět zpoza **Řeky Zapomnění**. Po své smrti je Carinus nazýván jako **Kostěj**. Díky spojení svojí duše se Zemí je Kostěj v Návě neporazitelný a nemíří odevzdaně k plamenu Znovuzrození jako ostatní duše. Kostěj si proto za Řekou Zapomnění dokázal vybudovat svoji temnou říši, dokázal si zotročit nebohé bloudící duše, které jen posílily jeho moc.

Skřekové byli u Černokněžníkových čar, dokud ještě žil, tudíž si uvědomovali hrozbu jeho znovuzrození a návratu v podobě Kostěje. Nedokázali však překonat ochranné čáry, které byly utkány kolem Labyrintu a nedokázali tak zničit zárodek jeho nového života. Malý úspěch však přeci jen zaznamenali – pokud při rituálu obětovali speciálně určenou a vychovávanou dívku, duše této dívky byla vždy schopna „svést“ Kostěje zpátky do Návě. Do dalšího zatmění slunce tak byl problém vyřešen. Duše této nebohé oběti potom vládla v Návě po boku Kostěje, jelikož zapomenula



na svůj předchozí život. Takto situace běžela po dlouhá léta.

Přibližně před padesáti lety přitáhl do oblasti kmen Slověnů, kteří vládli neznámou magií a vzývali neznámé denní a mužské bohy. To bylo skřekům zcela cizí. Se Skřeky tak Slověni nevycházeli zrovna přátelsky. Došlo k několika potyčkám.

Poslední zatmění slunce (před začátkem dobrodružství) bylo před dvaceti pěti léty. Přichystán byl rituál s krvavou obětí, jako vždy. Mělo k němu dojít z rukou **Velké matky Morrigan**. Rituál obětování dívky, zaslíbené Kostějovi, přerušil Slověnský mladík jménem **Krak**. K rituálu se nachomýtl náhodou, připlížil se k sídlům Skřeků, aby vykonal hrdinský skutek a byl přijat mezi muže. Původně měl za lubem jen nějakou drobnou neplechu. Když ale spatřil hrůzný výjev, rozhodl se, že nebohou dívku zachrání. Počkal si, až budou aktéři rituálu v transu a vpadl mezi ně. Rozdával rány nalevo i napravo, k dívce však přišel skoro pozdě. Kněžka Skřeků již prořala její krk posvátným srpem. Krak ji popadl a přerušil tak rituál. Mocné čáry byly nekontrolovatelně uvolněny. Kostěj natahoval svoje spáry, aby přišel na tento svět. Dívčina duše však splnila, k čemu byla vychovávána. Stáhla Kostěje zpátky do Návy. Ležela Krakovi bezvládně v náručí a život z ní, spolu s krví, rychle vyprchával. Krak v poslední chvíli pronesl úpěnlivou prosbu k bohu Svarogovi a přivolal dívčinu duši zpět, vytrhl ji doslova Kostějova sevření. Ten se hnal zpátky z Návy na náš svět, ale ještě než to stihl, prolnutí světů zmizelo – zatmění skončilo. Ale hrozba nebyla zastavena úplně, část Kostějovi síly a čar přece jen proniklo do našeho světa a hvězdy už nikdy nebyly tak klidné jako dosud. Krak a dívka omdleli. Blouznili a bloudili hvozdem několik týdnů, nepamatovali si, co se stalo. Dívka si ze své minulosti vybavuje jen nesouvislé a mlhavé útržky. Paměť se postupně vracela pouze Krakovi. Co se stalo poté, co přišel do oné skřečí dědiny, či jak dívku potkal, to si už nikdy nevzpomenul. Nakonec se s dívkou sblížili a Krak se rozhodl, že si ji přivede domů. Tak se i

stalo. Myslí si, že při putování ji zachránil před nějakým divokým zvířetem, které je zle zřídilo, nebo má pochybnosti a podezření o skřečích čárách. Dívku pojmenoval jako **Zorja** (Ranní hvězda).

V kmeni si myslí, že ji Krak unesl, nebo potkal v lesích a přivedl si ji s sebou. Nebylo by to ojedinělé, několik takových případů se stalo i jinde (například Skřečí sirotek, kterého si vzali za vlastního v jedné Lučanské dědině. Žádný však neměl čarodějně nadání, kromě právě Zorji).

Každopádně neštěstí bylo na světě. Rituál nebyl dokončen úplně a nastalo období chaosu. Této hrozbě Slověni dokázali čelit díky moci Světožáru, čarodějnému ohni na hoře Žár. Takové štěstí Skřekové neměli. S probouzejícím se hvozdem a běsy si nebyli schopni poradit. Aby unikli hrozbě a teroru Kostějově (jak na Zemi, tak v Návu), Skřekové svoje duše zakleli do kamenů a na posvátných místech. Avšak s blížícím se zatměním Kostějova moc stále roste, síla Světožáru slábne, noc pohlcuje den. To se se odráží na aktivitě běsů, čárách a atmosféře v okolních hvozdech. K bezprostřednímu odvrácení této hrozby je potřeba dokončit rituál předepsaným způsobem. Není možné obětovat jen tak někoho – je třeba obětovat speciálně určenou ženu. Tou je nyní pouze Zorja. Pokud nebude obětována, Kostěje už nic v Návě neudrží.

Duše Zorji je v noci partnerkou Kostějovou, vládnu spolu Kostějově říši. Ve dne je Zorja s milovaným Krakem. Díky Řece Zapomnění si Zorja nepamatuje nic ze svého dvojího života ani minulosti. Se zakokrháním kohouta a se západem slunce její duše putuje kolem Strážce v podobě zrzavé lišky z Návy a zpět.

S Krakem má Zorja **tři dcery, Kášu, Tetku a Ljubu**. Jsou to velmi zvláštní bytosti. Klíčové bytosti příběhu. Snoubí v sobě ztracené kvality Skřečího lidu, mají v sobě cosi ze Slověnů a část jejich duše patří také Kostějovi. Jsou schopny provozovat Skřečí čáry Vody a Země, Káša zdědila Slověnský cit

pro čáry Vzdušné a díky vlivu Kostějovu jejich umění v mnohém předčí. Tato schopnost v nich však do začátku dobrodružství pouze latentně dřímá. I ony po usnutí odcházejí duší do Návy, ke Kostějovi. Ten si hrozbu uvědomuje, a proto se jich obává. Jejich čarodějně schopnosti jsou dostatečně silné, aby prolomili čarami opředený Labyrint a zničili jeho „srdce“. Co Kostěj dosud neví je, že Slověni ovládají to, v čem takřka předčí i jeho - ohnivé čáry.

S tím, jak se blíží zatmění, Kostěj sílí. Tři měsíce před zatměním, na Kupadla (22. 6.), o rovnodennosti, náhle Kostěj svými čarami překoná i moc Světožáru a pokusí se zabít tři dcery. Spolu s tím se však probudí i čarodějná moc všech tří dcer. Proto nedojde k nejhroššímu a dcery, i když v běsnivém šílenství, mají možnost uprchnout z bezprostředního ohrožení. Kmen Slověnů však musí čelit Kostějovým čarám. Po několika dnech se Kostěj zmocní v Návě duší tří dcer a zakleje je. Na Zemi jsou tak tři bezduchá těla. Je potřeba zjistit, co se děje, jak hrozbu odvrátit a nakonec to udělat. To je úkolem pro běsobjice.

## Motivace družiny

*„Živa jako životní síla, živel jako nositel životní síly. Bez živelů by nebyl život. Živly je prosáknuté to, co je živé. Element či prvek v alchymistickém pojetí je vzdálený této představě. Metafora živelů je v tomto smyslu použitelná na jednotlivé bytosti či jejich vlastnosti, celá společenstva či například určité území.“*

Níže uvedené informace by měl PJ hráčům na začátku hraní krátce shrnout. Hráči by tyto informace měly znát z informací před hrou.

Motivací postav je pomáhat kmeni Slověnů a to nejlépe jak dovedou, i z a cenu sebeobětování. Slověni na tomto novém území okolo hory Žár, spíše strádají. Je těžké získat nové pastviny a založit nové dědiny, každou zimu bojují o holý život. Okolní hvozdy jsou plné nepřátelských čar a běsů (pro PJ: Kostějova přítomnost) a Světožár samotný

slábne, je pohlcován temnotou linoucí se plíživě z okolních lesů. Starší kmene to přičítají tomu, že ztratili tajemství všech čtyř živelů a starých bohů. Zbavit se této hrozby a přinést znalost všech čtyřech živelů je tím, co kmen Slověnů vyvede z jejich současné bídy a to už je něco, za co stojí zemřít.

Níže uvedené informace získá družina v průběhu dobrodružství.

Slověni jsou skvělými znalci ohnivých čar a ohnivého živelu, znalostí tří zbývajících živelů oplývají Káša, Tetka a Ljuba, tedy bytosti vzniklé spojením Slověnů a Skřeků, s duší ovlivněnou Kostějem, mocnou čarodějnou bytostí. Jen díky rovnováze všech čtyř živelů může kmen Slověnů dobře žít.

Dcery jsou tak klíčem ke Kostějově porážce. Musí se spojit pověstná Slověnská „mužská“ agrese (vzdušné a ohnivé čáry) a Skřecí „ženská“ empatie (zemní a vodní čáry), aby dokázali porazit mocného Kostěje a učinit okolní hvozdy přívětivými.

Tři dcery, respektive ty vlastnosti, které představují, jsou i klíčem k rozvoji Slověnských čar a lepšímu způsobu života ve zdejších podmínkách, díky znalostem a schopnostem zděděných po zmizelých Skřecích.

## Zadání úkolu

Z informací před dobrodružstvím budou hráči vědět, že se postavy zúčastnily oslavy svátku na hoře Žár. Během této slavnosti došlo k tragické události, kdy na shromážděné, respektive tři Krakovy dcery, zaútočili tři běsové. Právě v tento okamžik procitla i čarodějná síla dcer. V nastalém zmatku není úplně jasné, zda útočí někdo cizí, nebo je to dílo těchto tří dcer. Běsové jsou poraženi spojenými silami přítomných, několik významných Slověnů zaplatilo životem. Tři dcery zběsile utíkají, za pomoci čar. Krak používá věšteckého koně (v zásadě funguje jako kouzlo posel z PPE), aby zavedl družinu za třemi dcerami. Hrdinové mají všechny dcery najít a zajistit jim bezpečí a zjistit, co se to děje.

## Příběh dobrodružství

*Kupalnocka, mała nocka, a  
Sobótka się paliła  
Pełna magii noc nastała  
Tańczy ogień i woda  
Zabaw wiele, bo wesele  
I magiczna święta noc  
Złe uroki nie działają  
Ziele ma największą moc.*

Jar, Kupalnocka

V první části hrdinové zachrání život tří dcer, uvědomí si hrozící nebezpečí ze strany Kostěje a připraví věštebný rituál. Druhá část začíná samotným věsteckým rituálem (otázka: co nám hrozí, co dělat abychom přežili). Zbytek druhé části je cestou hvozdem k poslední Skřekyni, Morrigan, aby odvrátili akutní nebezpečí. Od ní se družina dozví jak se bránit Kostějovi. Měli by dokončit rituál oběti Zorji a ukončit období pětadvaceti let panujícího chaosu. Těsně před tím, než to provedou, se projeví Kostějova moc a ten zkusí zmanipulovat mysl postav čarou Zatmění, tak, aby rituál neprovedli.

Čarou Zatmění (kouzlo hypnóza a zmatek v jednom) 22. 9. 586 teprve začíná samotné dobrodružství. Postavy odehrají výše uvedené jakoby „znovu“ (hráči to však hrají poprvé, nikdo kromě PJ neví, že to už jejich postavy jednou prožily). První dvě části dobrodružství se tak vlastně odehrávají během několika kol trvání

kouzla, které se snaží manipulovat jejich rozhodnutí. Subjektivně se ale jedná o několik posledních měsíců. Postavy si tedy nic nepamatují, probudí se 23. 6. 586. Při cestě za záchranou Krakových dcer, nyní však pod vlivem Kostějovy Čáry Zatmění, která se snaží zmanipulovat jejich mysl.

V první i druhé části se tak „hádají“ dva protichůdné proudy toho, co postavy vnímají jako to, co by měli pro odvrácení hrozby udělat. Všechno, zdá se, směřuje k tomu, aby Zorju zachránili, jelikož to její smrt přivolá pradávne zlo (to je vůle Kostěje, takto se snaží postavy zmanipulovat). Podvědomí postav se však vzpírá a pomocí metafor, symbolů a náznaků (tzv. nápovědy) dává postavám najevo správné řešení, kterým je obětování Zorji.

Na konci druhé části tedy úspěšná družina dokončuje dvacet pět let nedokončený přechodový rituál, obětuje Zorju a tím odvrací hrozbu bezprostřední záhuby z rukou Kostějových.

Třetí část se odehrává opět v „realitě“. Ve třetí části pokračuje družina v osvobození tří dcer, aby zajistila definitivní porážku Kostěje a uchlácholila okolní nebezpečné hvozdy a také, aby se od tří dcer naučili tajemstvím tří zapomenutých žvlů a mohli tu spokojeně žít. Za vědění a lepší zítřky pro všechny však některé z postav musí položit svoje životy.



## Časová osa

V době dobrodružství se píše rok 586 našeho letopočtu.

- **ca 280:** Největší rozkvět Quiritské říše, Carinus Augustus se stává mocným magikem a usiluje o císařský stolec.
- **ca 300:** Carinus Augustus vede vzpouru na SV říše a je poražen. S věrnými služebníky prchá za Donavu k hoře Rif.
- **ca 305:** Carinus Augustus si podmaňuje kmen Skřeků okolo hory Rif. C. Augustus začíná stavět Labyrint (Labyrinthos) jako součást čáry Znovuzrození a Lázně (Thermae) jako svoje sídlo.
- **ca 330:** Carinus Augustus dokončuje Labyrint a čáru Znovuzrození, nedlouho poté umírá, v Návě se jeho duše objeví v podobě Kostěje.
- **ca 331:** Skřekové se pokouší zničit čáru Znovuzrození, ale bez výsledku. Přichází na to, jak znovuzrození Kostěje oddálit.
- **ca 340:** První zatmění, Skřekové vykonávají první oběť.
- **ca 476:** pád západní Quiritské říše
- **528:** Vojsko Kirunů přitáhlo z východu do bývalé Quiritské provincie Raetie (Chaiwatsko). S sebou přivlekli jako otroky Slověny.
- **536:** „Zločin“ Mužaka. Útěk sedmi rodů z područí Kirunského kagana směrem na severo – západ přes řeku Donavu.
- **538:** Příchod na horu Žár. Položení dědků a zažehnutí Světožáru. První střety s místními Skřeky.
- **543:** Smrt Mužaka. Malé šarvátky se skřeky pokračují. Narození Kraka.
- **561:** Krak zachraňuje Zorju a pobíjí několik skřeků. Poslední zatmění. Okolní hvězdy

mimo dosah Světožáru začínají být velice nebezpečné. Skřekové postupně nenásilně mizí.

- **563:** Skřekové mizí. Dvanáct skřechých čarodějek a Arduinn sesílají Čáru Věčnosti v Místě Stvoření. Běsové se probouzejí čím dál více, Kostějova moc sílí.
- **563:** Kostislava se stává první Běsobijkou
- **564:** narozena Káša (Kasian)
- **566:** narozena Tetka (Tetas)
- **570:** narozena Ljuba (Liban), narodil se prorok Mohamed
- **581: 22.12.,** o Kračunu umírá Kostislava
- **586: 22. 6.** oslava Kupadelných nocí – Kostěj posílá svoje tři běsy, aby zabili tři dcery. Probouzí se čarovná moc tří sester. Družina jde zachránit dcery.
- **586, 23. 6.** Sem „přenes“ mysl postav Čára Zatmění. Zde začíná dobrodružství pro hráče.
- **586, 25. 6.** V Návě Kostěj uvězní duše tří dcer. Družina zachraňuje těla tří dcer.
- **586, 30. 6. – 26. 9.** Družina svolává žrece, vydává se do hvozdu, na Místo Zrození, pro odpovědi, oživuje první upírku.
- **586, 22. 9.** Zatmění. Na svátek Hody připraven rituál oběti Zorji. Přichází zatmění, Kostěj sesílá Čáru Zatmění.
- **586, 24. 10.** Pohřeb Zorji.
- **586, 31. 10.** Duše Zorji se vrací z Návě a sděluje slabinu Kostěje a jak zachránit tři dcery.
- **586, 21.12.** Část družiny se obětuje a vstupuje do Návě osvobodit tři dcery.

Přesné časové rozestupy mezi jednotlivými scénami jsou naprosto libovolné. PJ klidně může přeskočit pár dní s tím, že se nic zajímavého nestalo.



„Do našich domovů, tam kde to známe, kde se cítíme bezpečně, proniká cosi neznámého, cosi rušivého. Ve známém prostředí dějí se neznámé věci, vetřelci narušují bezpečí, kradou bezpečí.“

## Časová osa

- **22.6.** Postavy se účastní oslavy svátku Kupadla, jsou přítomny útoku běsů. Vydávají se po stopách Dcer.
- **23.6.** Postavy mají „věštecký sen“, probouzí se ráno o ohně, po cestě za Dcerami. **Tím začíná dobrodružství.**
- **25.6.** Postavy přicházejí do skalního města a osvobozují tři dcery.

Dále je děj rozvolněn. Postavy putují dědinami, aby sehnali žrece pro věštebný rituál.

## Obecný popis kola

Včera, tedy 22. 6., družiníci společně s ostatními významnými Slověny na hoře Žár slavili svátek Kupadla. Tato slavnost byla napadena Kostějovými běsy (viz Audionahrávka) a Krakovy dcery se daly na útěk. Ještě téhož večera provedli žrecové věštebný rituál a běsobijci se vydali ihned po jejich stopách, vedení věšteckým běloušem.

První část začíná „smrtí“ postav v souboji s Hraničáři, což je symbolem vejítí pod vliv čáry Zatmění. Postavy by si tuto událost měly vyložit jako prorocký (varující) sen, ze kterého procitnou z rána, druhý den po svátku Kupadla, tedy 23. 6. Následují Svarogova bělouše, který je vede nejkratší cestou do Skalního města, kde se ukrývají tři dcery ohrožované běsem. Pokud se družině podaří běsa porazit, měli by je dopravit pod horu Žár, do péče Zorji a Kraka. Po cestě zažijí několik Drobných událostí.

PJ dá do cesty družině tyto „drobné“ události dle svého uvážení, nálady či rozpoložení družiny

(některé scény jsou bojové, jiné vyjednávací atd.). Těchto událostí by mělo být právě tolik, aby si družina uvědomila následující:

- Tyto události spolu souvisí. Společným jmenovatelem je návrat duší z Návy.
- Je sice v silách družiny jednotlivé události vyřešit, ale nejsou sami schopni zastavit a lokalizovat jejich zdroj, takže by jim po čase mělo být jasné, že se budou vyskytovat stále další a další.
- Nejsou sami schopni přijít na původ oněch událostí. Je proto dobré se poradit s ostatními členy kmene.

Pokud si toto uvědomí a přesvědčí žrece, zejména Kraka, měly by postavy shromáždit žrece a žrekyně na hoře Žár a pomocí věštebného rituálu zjistit o co se jedná. To bude komplikované, 2 žreci se na Žár nedostaví. Postavy se vydají je hledat. Po cestě zažijí několik Drobných událostí (jedná se o dobrovolné scény, lze je i vynechat) dle uvážení PJ (záleží hlavně na reálném čase). Tyto události slouží zejména k budování atmosféry. První část končí tím, že postavy shromáždí (ideálně) všech 7 žreců a žrekyně, které chystají věštebný rituál.

V průběhu první části je družina svědkem pěti náповěd, neboli „Hlasů podvědomí“. Na ty je nutné nezapomenout a dobře je popsat (zejména změnu atmosféry těchto scén). PJ je zařadí podle citu (mají sloužit k navození určité atmosféry), popřípadě je spouštěč těchto „Hlasů podvědomí“ vždy uveden u jednotlivé scény. Události jsou to krátké a je nutné, aby se jimi hráči příliš nezdržovali.

Pokud postava zemře v průběhu prvního či druhého kola, ať už násilnou smrtí, nebo je PJ

úspěšný a dožene postavu k sebevraždě, její účast v úvodním boji se dá vysvětlit tak, že postavy sice reálně přežili až k Lázním, ale „mrtvé“ postavy podlely Čáře Zatmění a spáchaly sebevraždu.

První část končí tím, že postavy shromáždí (ideálně) všech 7 žreců a žrekyň, které chystají věštebný rituál.

*K jednotlivým scénám dobrodružství existuje obrazová příloha. Využij jí. Je lepší ukázat obrázek, než jej složitě popisovat. K jednotlivým scénám existuje i soundtrack.*

## Harmonogram 1. kola

Povinné scénky	Čas
Úvod	0:10
Uvedení do děje	0:10
Čára Zatmění – počátek	0:15
Probuzení	0:10
Putování za Dcerami	0:10
Hlas podvědomí 1	0:02
Skalní město	0:20
Hlas podvědomí 2	0:02
Setkání s Krakem a Zorjou	0:10
Hlas podvědomí 3	0:02
Rokování na hoře Žár	0:10
Hlas podvědomí 4	0:02
Ženy ve stínu mužů	0:30
Hlas podvědomí 5	0:02
Prokletí milenci	0:35
Závěr	0:10
<b>Celkem</b>	<b>3:00</b>
<b>Krátké scény pro putování dědinami</b>	
Zatmění	0:10
Dobřina volba	0:30
Všude dobře, doma nejlíp	0:30
Kostliví legionáři	0:30
Čarovné zbraně či idoly	0:10
Čarodějové, spánek, Náva	0:10
<b>Celkem</b>	<b>2:00</b>

## Úvod

**Délka:** 10min, **Podkres:** [Slava I - Pieśni Słowian Południowych](#)

**Popis:** Upozorni družinu, že dobrodružství je hororové a netradiční, že to obnáší i jisté vypravěčské postupy a ne vše, co se jim bude dít, bude standardní a „fair“ (např. ve scéně XY nebudou mít možnost hrdinsky zachránit všechny dědinčany apod.), nicméně žánr si to žádá. Věříš, že na to přistoupíš a hru si společně užijete. Nejste tu, abyste byli proti sobě, ale abyste se spolu báli. Dej prostor družině, ať se představí. Vybídní je k tomu. Poznamenej si charaktery postav a poznámky o družině na Kartu Družiny. Chvilí si v klidu rozmysli, jak je nejlépe vtáhnout do děje podle toho, jak na tebe působí.

## Uvedení do děje

**Délka:** 10min, **Podkres:** [Slava I - Pieśni Słowian Południowych](#)

**Popis:** Zodpovězení dotazů ohledně reálií. Zopakuj začátek zápletky (měli by znát z webu, ale v každém případě jim to připomeň), buď konkrétní, zasaď do děje přímo postavu.

## Čára Zatmění - počátek

**Délka:** 15min, **Podkres:** [Starořímská hudba - Synaulia VI](#)

**Atmosféra:** Realtime. Boj o holý život, na ničem jiném nezáleží, jen přežít! Silná atmosféra čáry zatmění. Bezprostředně na ně seslal čáry Kostěj, tudíž pocítili závan Návy. Vše je nejasné, rozmazané, bojují o život v „temnotě a chladu“. Popiš závan nepřírozeného chladu, který rozkomíhal světlo louče na stěně do podivných nepřátelských stínů (poslední co postava uvidí před smrtí - probuzením) apod.

**O co jde:** Postavy vstupují do čáry Zatmění. Vše se již odehrává v Čáře Zatmění. Kostěj se snaží

kouzlem zmanipulovat jejich mysl, aby neobětovaly Zoru a pobily všechny Hraničáře. Takže souboj s Hraničáři je už plně ve vlivu Kostěje. Doplň počet Hraničářů dle počtu postav, mohou být v mírné přesile. Důležitých je těch několik hraničářů, kteří jsou popsáni níže, zbylé si dotvoř libovolně (nebudou postavám povědomé, nic jim neutkví v paměti).

**Důležité:** Postavy „zemřou“. PJ musí popsat „náповědy“.

**Popis:** Realtime! Hráči se nemají možnost PJ na nic zeptat, vše by mělo být rychlé a zmatené. Hráči jsou překvapení, začínají se ptát, co se děje, PJ odpoví:

*„Jsi strašně překvapený, hlavou se ti mihnula jediná myšlenka – byl jsi v bezpečí, ale teď bojuješ o holý život - na nic jiného se nedokážeš soustředit. Pokud zemřeš, žádné tvé otázky nemají význam. Nejdřív bojuj, přežij! Ptej se potom.“*



Souboj probíhá prakticky ve tmě, míhají se stíny, není vidět dál než na krok, jediný zdroj světla je louč za dveřmi v místnosti s oltářem. PJ bere jednoho hráče po druhém, postavy jedna po druhé

umírají. Postava, která dobojuje poslední, s křikem probudí „ráno“ ostatní. Boj je to krátký a úporný, zaměř se spíš na popisy bolesti a umírání, hody kostkou jsou spíše formální. Oceň, pokud se hráči opravdu snaží „přežít“. Mezi to vmíchej tyto popisy „náповěd“:

- Tvář – **kožená páska přes oko**, čerstvá jizva od čela po bradu, spálené černé vlasy, Goral.
- Škrtí tě postava zezadu, **páchne po česneku**.
- **Dýka s kostěnou rukojetí ve tvaru medvěda** se zapíchne do břicha (poslední co uvidí)
- **Štít s oprýskanou žlutou barvou** co vyrazí zuby
- **Kamenná chodba**, schodiště (ukaž obrázek).
- **Louč napravo od bytelných dřevěných dveří** osvětluje chodbu. Na dveřích je čára (symbol) VII (římská 7).
- **Ženský vzlyk** někde z „dálky“.
- Poslední z přeživších Běsobijců vyrazí z ruky z posledních sil nějaké postavě **stříbrný srp**. Jeho cinknutí o podlahu je to, co postavu „probudí“.

Můžeš poté kdykoliv dobrodružství dát něco z toho postavám do cesty (například se dozví, že Goral Mikuš přišel o oko, zahlédnou žlutý oprýskaný štít apod.).



### Atmosférický popis:

*„Najednou se každému objevili mžítka před očima, zatřepete hlavou. Všude je tma, protřete si oči, je tu slabé světlo vycházející zpoza dveří na konci nějaké dlouhé, snad kamenné chodby. Přeběhl vám mráz po zádech, je to snad vchod do Návy? Zmateně se rozhlížíš kolem, buší ti srdce. Jsou tu kolem tví druhové, tušíš, že ano. Všichni? Nejspíš. Závrať, zmatek. Záván mrazivého chladu kovově chutná na jazyku, únava, kostlivá ruka se natahuje kdesi z hlubin, lebka, měsíc. Nádech, protřepeš hlavou.“*

*„Jsi strašně překvapený, hlavou se ti mihnula jediná myšlenka – byl jsi v bezpečí, ale teď bojuješ o holý život - na nic jiného se nedokážeš soustředit. Pokud zemřeš, žádné tvé otázky nemají význam. Nejdřív boj, přežij! Ptej se potom.“* „Cítíš, jak se ti zabořil nůž do břicha“. „Tebe někdo praštil po hlavě“, „někdo tě zezadu chytil do pevného sevření“, „někdo ti dal pěstí do krku“, „dostal jsi kopanec do rozkroku“. „S křikem ses probudil. Usnul jsi na hlídce. Na nebi je měsíc, šklebí se na tebe jako vybělená lebka, od jezírka jde chlad, vsadil by ses, že tam někde v temné noci tančí rusalky za svitu bledého měsíce, les tiše šumí, všechno ti přijde nějak bledší, padá na tebe tíseň. Ohmatáváš se. Co se ti to jen zdálo?“

**Tipy a triky:** Pokud hráči nebudou chtít „bojovat“, ale budou se dotíravě a zmateně ptát, co se stalo, co vidí, jak se sem dostali apod., tak je rychle zabij, neodpovídej (maximálně – nevíš, na otázky teď není čas apod.). Déle hraj jen s těmi, kteří se opravdu začnou bránit či útočit a utíkat. Pokud budou postavy čarovat (např. hyperprostor), automaticky prohrají iniciativu, někdo je vyruší při seslání.



## Probuzení

*„Libušin kůň šel bystře, určitým krokem; nikdo z mužů ho nevedl, ni slovem neřídil. Ani krok nevybočil bělouš z cesty. Nic ho nesvedlo z jeho dráhy...“*

Staré pověsti české

**Délka:** 10min, **Podkres:** [Starwheel – Kammarheit](#)

**Atmosféra:** Probuzení po noční můře. Postavy jsou zmatené, chvíli se rozkoukávají, co se děje. PJ začíná budovat atmosféru čáry Zatmění. Nech hráče chvíli rozkoukat a vznášet konspirační teorie.

**O co jde:** Postavy se probouzejí v Čáře Zatmění.

**Důležité:** Hráč by měli považovat svoji „smrt“ za předtuchu, noční mŕu či věštecký sen. Mohou si vzpomenout na to, že duše opouští ve spánku tělo a na prorocké sny. Mohou také vinit drogy a alkohol, kterým předešlého večera holdovaly.

**Popis:** Postavy se s křikem probudí nad ránem, se zakokrháním kohouta z blízké dědiny. Hlídka usnula u doutnajícího ohniště. Opodál už netrpělivě pofrkává a hrabe kopytem Svarogův bělouš. Kůň zasvěcený bohu Svarogovi – je osedlán, ale je přísně zakázáno na něm jezdit. Potom by čáry pomínuly. Slovně si představují, že na něm jezdí a ovládá ho sám bůh Svarog, proto co udělá bělouš je vůlí Svarogovou.

### Atmosférický popis:

*„Kdesi za kopcem kokrhá kohout, vylouplo se slunce. Vše je nějaké bledá a chladné. Je to jen únava. Únava z toho života, který vedeš, té odpovědnosti, která tě tíží na ramenou. Jako bys na plecích nesl břímě celého kmene, všechny dědky i všechny dítky. Běží ti to hlavou. Zodpovědnost, místo v řádu věcí. Život - tak jako se každé ráno v obětí Jitřenky zrodí slunce. Boj - aby zestárlo na svojí dobrodružné pouti oblohou. Smrt a spočinutí - večerem v náruči Večernice. Zodpovědnost - oběť Půlnočnice, aby Slunce zase mohlo ráno vzejít.“*

## Putování za Dcerami

*Co to máš na té tkaničce  
na krku na té tkaničce?“  
„To křížek po mé matičce.“  
„Hoho, to zlato proklaté  
má hrany ostře špičaté!  
Bodá tě - a mě nejinak,  
zahod' to, budeš jako pták!  
Křížek utrh a zahodil,  
a byli skokem třicet mil.*

K. J. Erben, Kytice

**Délka:** 10min, **Podkres:** [Starwheel – Kammarheit](#)

**Atmosféra:** Můžeš zlehka budovat napětí.

**O co jde:** Postavy následují bělouše zasvěceného Svarogovi, který je vede nejkratší cestou k Dcerám. V poslední dědině před Skalním městem narazí na stopy běsa, který poničil zahrádky a vnikl i do ochranného kruhu dědiny (je to mocný běs). Prohnal se tudy asi den po Dcerách.

**Důležité:** V poslední dědině narazí na poničené zahrádky, zraněného muže a stopy neznámého běsa. Chvíli poté se spustí déšť.

**Popis:** Družina putuje přes několik dědin (viz mapa). Pokud se budou na dcery vyptávat, někde je spatřili a jinde ne. Dědinám se většinou vyhýbali. Pokud byly spatřeny, tak si nikdo neuvědomil, že jde o ně. Občas nech družinu narazit a nějakou stopu (cár oděvu, šperk, šlápota apod.). Svarogův bělouš je ušlechtilý kůň, chovají se u hory Žár, Slovně si je přivedli s sebou. Vzhledem se velmi liší od běžných koníků (spíše poníků), které jinak Slovně používají. Stádu těchto ušlechtilých koní (cca 12) je věnována speciální péče, je zakázáno na nich jezdit. Zdá se, jakoby měli vlastní inteligenci. Kůň bude naznačovat vždy cestu dál. Pokud se postavy zastaví jen tak pro nic za nic, bude je netrpělivě pobízet. Pokud se zastaví na noc apod., pokorně na postavy počká. Je to hrdé a vznešené zvíře. Je to hřebeč, jméno nemá. Cesta trvá dva dny.

Stopování běsa po stopách zpátky bude obtížné (kvůli dešti). Pokud se do toho družina pustí či se bude v dědině více vyptávat, narazí na ukecanou **dědinčanku Radanu**, která jej nad ránem viděla, jak se noří z říčky. Je na smrt vystrašená. Běs se nevšímavě se prohnal kolem ní. „...na vlastní oči jsem viděla, jak se jednorohý býk vyřítíl z vodní pěny, jako sám Indrik..“. Dej si na jeho popisu běsa záležet, zveličuj, ale inteligentně, ať mají hráči nahnáno.

V dědině má hlavní slovo **vědma Ivana**. Běs se dědinou prohnal brzo nad ránem, všichni ještě spali. **Juraj** akorát vstával, když tu byl běsem sražen. Díky otřesu a rychlosti toho však moc neviděl. Z rozsahu jeho zranění si mohou ale o zvířeti udělat obrázek (tržné rány, zlomené kosti). Juraj bez pomoci postav dlouho naživu nevydrží, chytl infekci (horečku), rány jsou zanícené. Je na družině, zda se oslabí použitím magie / surovin na jeho léčení (je třeba seslat „uzdrav nemocného“, plus dávka zhruba 15 magů).

#### Atmosférický popis:

„Jako by kolem prosvištěla vichřice, ale pak jsem si všiml, že jde o nějaké tři postavy. Měly očividně na spěch. Ten jejich výraz, jakoby je nějaký běs honil.“

Pod lípou na návsi na kožešinách leží statný muž, ovázaný bílým plátnem, občas prosákne trocha krve. Všimnete si bylin (jitrocel) pod obvazy. Jeho žena mu právě dává napít z měchu. Podívá se na vás prosebným pohledem – pomozte mu, prosím.“

## Hlas podvědomí 1

**Délka:** 2min, **Podkres:** [Kytice OST - 17. Osud](#)

**O co jde:** Podvědomí postav si poprvé spojí lišku s osudem Zorji (obě jsou zrzavé, Zorja je něco jako Liškodlak, viz popis CP). Třebava se kdysi starala o malá liščata, kterým pes zakousl matku, proto si to v podvědomí spojili.

**Popis:** Začni změnou atmosféry. Pokud např. prší, na chvíli se vyčasí apod. Při putování dědinami míjí

holičku jménem **Třebava (po Pravé straně)**. Zakokrhá kohout. Třebava se podivně, se zatnutou čelistí, podívá na jednoho z Běsobijců. Cosi drží v náručí. Je to **lišče s barevným šátkem** kolem krku. Hladí ho po hlavě, drbe za ušima. Pár úderů srdce, kdy se čeká, co se stane. Třebava se stále upřeně dívá na postavu a najednou zlomí liščeti krk, zapraská to. Lišče s nalomeným krkem rychle zmizí v křoví. Zasvítí paprsek Slunce. Postava cítí podivný pocit toho, že takhle je to správně. Běsobijec zamžiká očima a přelud je pryč. Když přijdou k Třebavě, nic nezjistí, lišče nemá a nic zajímavého neví. Nenech hráče to dlouze řešit („Byl to jen přelud...“). Nic zkrátka nezjistí, popřípadě se budou jejich skutky a otázky obyvatelům zdát hodně „šílené a paranoidní“, takže by toho měli sami nechat pro zachování své Běsobijecké pověsti.

**Tipy a triky:** V kritický okamžik na chvíli zmlkni, podívej se do země a pomalu zvedni pohled k danému hráči. Upřeně se na něj zadívej a najednou naznač rukama křupnutí krku. Zda scénu uvidí i ostatní hráči je na tobě.

## Skalní město

„Veles. Jeho funkce boha **skotu** souvisí s bohatstvím, ale především s pozicí vládce **podsvětí**, které bylo představované jako louka, kde se pasou duše lidí. Mithra. Božstvo, které obnovuje řád světa a slibuje dosažení nesmrtelnosti obětí kosmického býka v prostorách podsvětní svatyně.“

**Délka:** 20min, **Podkres:** Po příchodu ke Quiritskému rozcestníku: [Ancient Roman Lyre Music](#), Boj s Indrikem - [Percival - Dziewczyna Swarożyca](#), [Percival - Jomsborg](#) + [Zvuk deště, bouřky a blesků](#) (písničky a zvuk pustit přes sebe ve dvou různých přehrávačích).

**Atmosféra:** Napětí, strach o život. Prší. Ideálně pokud se podaří vmanipulovat postavy do nočního bloudění skalním městem. Když poprvé spatří Quiritský milník, všem jim přeběhne mráz po zádech a budou mít hodně neblahou předtuchu.

**O co jde:** Tři dcery se intuitivně běžely schovat před Kostějovými nástrahami do tzv. Skalního města, do bývalé skřečí svatyně, která leží v jeho středu. Zde jsou relativně v bezpečí, díky skřetím čarám, která svatyni chrání. Kostěj dokázal oživit kosti býků, které kdysi obětoval v Mithrově svatyni v jeskyních před Labyrintem, ten nyní útočí na tři dcery. Bez zásahu postav by se mu dříve či později podařilo vniknout do svatyně a dcery (nyní již v kataleptickém stavu) rozdupat. V této scéně se budou skalním bludištěm nahánět postavy a kostlivý býk.

**Důležité:** Družina uvidí *Quiritský milník*. Nalezení tří dcer (Popiš přívěsky dcer - Ljuba má štiku, Káša sokolici a Tetka užovku). Porážka Běsa. Hustě prší.

**Popis:** Hustě prší. Ke skalnímu městu dorazí nejdříve 25. 6. Kůň frkne, pohodí hlavou směrem ke vstupní bráně do skalního města, se zaržáním se vzepne na zadní, zahrabe kopyty a cvalem se vydá zpátky pod horu Žár. Postavy pochopí, že dorazili k cíli. Kus dál po cestě (viz mapka) si všimnou Quiritského sloupu (viz obrázek) a zbytků dlážděné cesty. Na něm nějaké čáry (pokud slovo čáry Slověnům evokuje kouzla, je to správný efekt). Čáry na milníku jsou Quiritské: „*Via sine apocastasis*“ (Cesta, z níž se nevrací - vlevo), „*Via ad cordis*“ (cesta do srdce - vpravo). Nápis jsou důležité až pro třetí část, zde je uvádím jen pro úplnost. Hráčům je lze ukázat. Přeložit čarou „*Přelož*“ je možné (ale jen postavy, které umí tajné čarodějné písmo, viz realie, hráči by to měli vědět.).

Vstup do skalního města je zdobený pravotočivou spirálou a lebkami zasazenými do výklenku (viz obrázek). Pokud hráči pochopí, že by bludištěm měli postupovat podle logiky pravotočivé spirály směrem do středu, budou mít cestu velmi usnadněnou. Pokud pošlou havrana na průzkum, ten nic moc nezjistí (svatyně s dcerami je skryta zrakům shora, docela hustý borovicový porost a hustě prší, čímž se let stává skoro nemožným). Při dobrém plánování budou schopni předvídat, odkud se na ně vyřítí Býk. Čáry jako najdi osobu, sféry

apod. nasměrují postavy zhruba ke svatyni, i když ta je odstíněna.

Skalní město je cca 5 x 5 mil rozsáhlé území pískovcových „*věží*“, které tvoří nepřehledné a hustě borovicemi zarostlé bludiště. Postupovat se dá po písčitéch úzkých cestičkách mezi skalami. Občas lze narazit na nějaké zbytky skřečích přítomnosti, jako např. nějaké kosti, vyhaslá ohniště v jeskyních, rozbité nádoby, lebky ve výklencích stěn, zavěšené amulety, „*lapače snů*“, kresby na skalách apod. Vše staré cca 25 let a víc. Skalním městem je možné putovat i s koníky, ale na některých místech je určitě nutné sesednout a vést je za sebou, některá místa mohou být pro koniky nesjízdné. Stopy Běsa jsou zmatečné, vedou křížem krážem, překrývají se, mizí v kalužích apod. Stopování družinu nikam nezavede.

Běs zaregistroval přítomnost postav, proto odběhl od svatyně, do které se snaží „*probourat*“ a jde si to vyřídit s postavami. Má jakýsi „*šestý smysl*“, takže se snaží různě nadbíhat postavám, vyběhnout na ně zezadu v úzkých uličkách, kde mu nemohou uhnout apod. Jeho strategií je vždy rychle proběhnout, porazit a podupat v trysku co se dá a zase zmizet za nejbližší zákoutou. Má jistou inteligenci, je schopen např. číhat v jeskyni a zničehonic se vyřítit na nic netušící družinu. Pokud postavy použijí smysluplnou strategii jak na něj (zaprou kopí, vytvoří past, vženou jej do slepé uličky, kde se těžko dokáže otočit, ke srázu, popřípadě jej zkusí ostřelovat z vrchu apod.), pravděpodobně běsa vyřídí. Pokud se mu postaví „*tupě*“ přímo, bude to mít pravděpodobně fatální následky. Ohnivá hlína v dešti bude krajně nespolehlivá (nechám na úvaze PJ, jak se zachová).

Je také možné, že se družina dostane rychle do skřečí svatyně k dcerám a zde se „*zabarikáduje*“. To je možné, ale bez koniků (ty se pak stanou snadnou obětí býka), viz mapka. Býk je pak bude „*obléhat*“. Z jeskyně není jiný východ než ten, který „*hlídá*“ býk. Při nejbližším soumraku se býk bude schopen „*probourat*“ do svatyně silou.

Scéna končí porážkou býka a nalezením bezvládných těl tří dcer ve svatyni. Popiš přívěsky dcer (Ljuba má štiku, Káša sokolici a Tetka užovku). Svatyně je chráněna proti nemrtvým skřečí čarou (zavěšené „korálky“ ze zelených polodrahokamů – vultavínů (Vltava se jmenuje Vultava), pokud je postavy vezmou, poruší ochranu, býkovi nic nebrání ve vstupu). Vultavíny sami o sobě žádnou čarovnou moc nemají, tu měli jen na přesné pozici. Vstup je zatarasen ještě dřevěnou palisádou, kterou postavy mohou přelézt. Pro býka nepředstavuje větší překážku (prorazí skrz).

Pokud se postavy rozhodnou poté stopovat, odkud býk přišel, nebudou úspěšné (děšť). Pokud se budou hodně snažit a pojmou podezření, že se vynořil z té říčky, je možné nechat postavy podplavat sifon a dostat se do Mithrovi svatyně (viz. mapa). Vchod do Labyrintu však určitě neobjeví. Je to však extrémně obtížné a hráči opravdu musí vynaložit hodně úsilí.

#### Atmosférický popis:

*„Slyšíte funění, dupot, a řev, z kterého tuhne krev v žilách, samotná země se otřásá v základech. Co se to na vás řítí? A odkud, ozvěna a šum deště je tak*

*matoucí. A najednou mrtvolné ticho, slyšíte jen kapky deště, jak se tříští o zem, studená dešť vám stéká po tvářích. Kam to zmizelo? Divoce třeš oči po okolí, krev pulzuje ve spáncích... někde ve tmě číhá Běs. Odkud se vyřítí?“*

*„Běs proběhl a zanechal za sebou velké škody, zvedáš se ze země, tvoje krev se rozmývá v kaluži. Běs s čvachtáním zmizel za nejbližší zatáčkou. Zase je zlověstné ticho. Vše osvětluje bledý měsíc. Zdálo se ti, že jej na chvíli zakryl temný stín. Najednou ticho prořzl řev. Něco se na tebe řítí, tentokrát zezadu. Obrovská bledá silueta, snad kostlivá, z prostředka obrovské býčí lebky trčí dlouhý roh. Je to snad sám Indrik, Velesův zloděj zvířat? Rychle se k tobě blíží. Země se pod tebou třese, sotva se držíš na nohou. Leknutím jsi celý strnul. Podaří se ti uskočit?“*

**Tipy a triky:** Nech, ať si postavy nejsou jisté, odkud, kdy a zda vůbec se Běs vyřítí. Buduj tenhle šírající pocit nejistoty. Nenechte, aby se vám atmosféra rozbila tím, že hráči budou lovit v pravidlech a souboj s býkem bude čistě o „hodech kostkami“. Pokud mají hráči dobrý nápad, či postupují logicky, nech scénu na úrovni popisu a hráče zvítězit.





## Hlas podvědomí 2

**Délka:** 2min, **Podkres:** [Kytice OST - 17. Osud](#)

**O co jde:** Spojit si Zorju s obrazem Zrzavé Lišky.

**Popis:** Opět popiš odpovídající atmosféru scény. Těsně před tím, než se objeví Zorja s Krakem, Nejlépe, když budou bĚsobijci na dohled od Quiritského sloupu, někde od říčky (Zprava, jak jinak) přibĚhne velká **Zrzavá Liška** a zmizí ve křoví. Zdá se ti, že má něco barevného kolem krku. Zdůrazni, že je zrzavá. Až se na scénĚ objeví Zorja, mezi řečí nezapomeň zmínit, že má **Zrzavé vlasy**. OpĚt se jedná o pouhý „*okamžik*“. Stopy atd. neobjeví.

## Setkání s Krakem a Zorjou

**Délka:** 10min, **Podkres:** [Starwheel – Kammarheit](#)

**Atmosféra:** „*Radostná*“. Ustane dešť, chvíle bezpečí. Doznívá atmosféra „*Hlasů podvědomí*“.

**O co jde:** Po osvobození dcer se vzápĚtí objeví Zorja s Krakem. Zjistí, že se dějí divné věci v dědinách. Dostávají za úkol, aby se vydali dědinám na pomoc, problémy prošetřili a vyřešili. Zmiň, že má Zorja Zrzavé vlasy, pestrobarevné oblečení (barevný šál kolem krku nezmiňuj hned).

**Důležité:** Postavy se vydávají na pomoc dědinám.

**Popis:** PotĚ, co jsou dcery zachránĚny, se objeví Krak se Zorjou, kteří se vydali ve stopách postav v obavách o své dcery. Neobjeví se „*odnikud*“, ale Ěekají napřříklad před vstupem do Skalního Ěsta. Mají s sebou koniky, na kterých přijeli. S nimi dorazilo i pár zvědavých dědinčanů z nejbližší dědiny. Teď se o dcery postarají a budou je hlídat, odvezou je do posvátného háje na Žáru. Vůbec neví, co se děje. ProblĚm s dcerami by měl vyznít tak, že se jedná o jednotlivou přihodu, nic podobného se nikdy předtím nestalo. Budou se velmi podívat tomu, že dcery umí Ěarovat, nikdy si toho nevšimli apod. I BĚsobijci dcery předtím docela dobře znali a nic zvláštního jim na nich nepřišlo.

Pokud se budou hráĉi pokoušet mluvit s dcerami, bude to bez úspěchu. Zjistí, že jsou duší bez sebe (doslova), v jakĚmsi vegetativním stavu, jakoby spali (jako „*šípkové Růženky*“). Po cestĚ se Krak doslechl o Ějakých problĚmech v dědinách a poprosí BĚsobijce, aby ty události prošetřili. Kde začít? Podle uvážení PJe, Krak je napřříklad upozorní, že projíždĚl dědinou, ze které se ztratili všichni obyvatelé. Až družina zjistí co se děje, ať jej vyhledá, on se se Zorjou zatím pokusí vyřešit, co se stalo dcerami. Pokud budou postavy nalĚhat, že ty dcery začnou Ějak řešit, bude důrazně proti. Bude postavy důrazně žádat, ať vyřeší ty dědiny. Pokud postavy začnou pátrat, co dělaly dcery posledních Ěkolik dní, nic zajímavého se nedozví. Pracovali

běžně na přípravách slavnosti a věnovali se svým zálibám jako obvykle.

Pokud se budou vyptávat na minulost Zorji, všimnou si, že má zrzavé vlasy apod., tak jim řekni, že to se ví. Traduje se, že Krak ji unesl, nebo spíše potkal v lesích a přivedl si ji s sebou. Podle všeho mají spokojený svazek a Zorja se osvědčila svojí dobrosrdečností. Není to ojedinělé, několik takových případů se stalo i jinde v kmeni (například Skřečí sirotek, kterého si vzali za vlastního v jedné Lučanské dědině).



## Putování po dědinách

**Délka:** 70min, lze ubrat dle úspěšnosti družina a ušetřený čas použít pro události během dalšího putování („pro žrece“). **Podkres:** [Starwheel – Kammarheit](#)

**Atmosféra:** Viz seznam „krátké scénky“ na konci této kapitoly. Hrůzná scénka je například proložena delším obdobím klidu v herním světě, kdy se nic neděje. PJ to období popíše, rychle přeskočí k další scénce. Dá se popisovat, jak postupuje zatmění slunce (jak je ze slunce stále ukrajováno) a scénky se čím dál víc dějí i ve dne.

**O co jde:** PJ dává do cesty družině různé krátké scénky dle svého uvážení (viz seznam).

**Důležité:** Hráči (postavy) si musí uvědomit, co se to děje – že se vrací duše na tento svět, což je proti přirozenému řádu. Musí si uvědomit, že zatímco jednotlivé případy jsou schopni vyřešit, jak jim zabránit netuší. Proto se musí zeptat „Svaroga“ na věštbu.

**Tipy a triky:** Buduj atmosféru „ve vlnách“ chvíle hororu, napětí musí být vystřídány klidem. Ale pocit, že něco je divně (bazální atmosféra čáry zatmění) nesmí zmizet nikdy, kromě „Hlasů podvědomí“.

## Hlas podvědomí 3

**Délka:** 2min. **Podkres:** [Kytice OST - 17. Osud](#)

**Atmosféra:** Atmosféra „Hlasů podvědomí“. PJ může popis scény přečíst. Nesmí na tuto scénu klást velký důraz, měla by působit přirozeně jako popis toho, co skutečně vidí.

**O co jde:** Náповěda, která má spojit Kraka se Svarogem (Perunem) a Zorju s Večernicí podle pověsti, kterou by měla družina znát z Audionahrávky.

**Důležité:** Nezapomenout popsat změněnou atmosféru scény, kontrast oproti předešlým příhodám.

**Popis:** Jak se postavy budou blížit k hoře Žár, se západem slunce (uvidí proti zapadajícímu Slunci) budou svědky scény, jak se Krak vrací na koni domů a Zorja za ním zavírá branku.

#### Atmosférický popis:

*„Tři pomocníci stojí u pentlemi zdobené brány, čtvrtý právě zašel dovnitř, když Krak sesedl z věrného oře. Jeho vlasy se zlatě zatřpytily zapadajícím sluncem. Zorja, vlasy barvy červánků, čeká s otevřenou náručí. Krak ji vroucně políbí a obejmě. Ruku v ruce vchází do svého dvorce. Pomocníci se se postarali o Krakova oře a jali se zase strážít bránu.“ „Pobídli jste svoje koniky a spěcháte za nimi, abyste jim řekli všechny novinky“.*

## Rokování na hoře Žár

**Délka:** 10min. **Podkres:** [Starwheel – Kammarheit](#)

**O co jde:** Vydají se pro žrece, scény Ženy ve stínu mužů a Prokletí milenci

**Důležité:** Běsobjici si uvědomili, že se duše vracejí na tento svět, což je nepřirozené. Že se nejedná o jednotlivé případy, ale že se tak děje ve velkém měřítku. V zásadě jde o to, aby si byli schopni zformulovat dvě otázky: proč se to děje a jak tomu zabránit. Teprve poté, co přesně o tomto přesvědčí žrece, bude rozhodnuto, že se svolá výjimečný Rok a bude provedena věštba.

**Popis:** Na hoře **Žár** je posvátný háj, kde jsou posvátné duby, idoly dědků a plane posvátný oheň Světožár. Poblíž bydlí Zorja s Krakem a Dcerami. U jejich sídla je také ohrada pro posvátné koně. Krak je většinu času tady. Postavy musí přesvědčit žrece, že je dobré svolat výjimečný Rok. Ti se budou „bránit“. Přece jen potřebují k takovému činu pádné důkazy. Ale zase naopak, pokud si družina dá vše dohromady, jen ji nenapadne svolat Roka věštbu, navrhnou to sami žrecové. S čím tedy družina musí přijít?

- Že tyto události spolu souvisí. Společným jmenovatelem je návrat duší z Návy.
- Je sice v silách družiny jednotlivé události vyřešit, ale nejsou sami schopni zastavit a lokalizovat jejich zdroj, takže by jim po čase mělo být jasné, že se budou vyskytovat stále další a další.
- Nejsou sami schopni přijít na původ oněch událostí. Je proto dobré se poradit s ostatními členy kmene.

Pokud postavy půjdou pro radu za Krakem, nebo za žreci, musí je nějakým způsobem přesvědčit – postavy MUSÍ doslova říct a podpořit důkazy, že duše (např. mrtvého opustila duše v podobě mŕy...) se ve větší míře vrací na tento svět (není to ojedinělá událost) a že to bude pokračovat a je nutné najít důvod či zdroj obtíží. Pokud toto neřeknou (obě informace dohromady) – „*události spolu souvisí, pojítkem jsou vracející se se duše*“,



Krak či žreci je odbydou s tím, že se jedná sice o nepříjemné události, ale kraj je prostě plný nebezpečí, takže není důvod chovat se či reagovat jinak než jindy. Pokud bude družina nedůvtipná, měl by je PJ tímto směrem popostrčit.

Poté, co Běsobijci přesvědčí žrece, na hoře Žár vzplane nejbližšího večera signální hranice, družina může být požádána o její přípravu. V odpověď začnou z noci probleskovat světélka z jednotlivých dědin. Viz mapka. Žreci budou postupně vyjmenovávat, které dědiny odpověděly (popisují směry a jména dědin). Několik se jich však nepřihlásí. Bude se jednat o případné opuštěné dědiny, které již navštívily při putování. Kazimírova dědina se hlásí, tudíž sem nemají důvod chodit. Žádná nová dědina, o které by postavy nevěděly, se mezi vyhlazené družiny nepřidává, proto hráči čekají, až všichni dorazí. Limit jsou tři dny. Z **Kazimírovy dědiny** do tří dnů nikdo nedorazí (očekávají alespoň Kazimíra či nějakého z Hraničářů). Taktéž nedorazí **žrec Budivoj z rodu Severjanů** a **Zbyslava z rodu Poljanů**. Jinak dorazí alespoň někdo z každé dědiny.

Atmosféra bude houstnout, jak si lidé předávají zprávy (kdo všechno přišel o život, střechu nad hlavou či zásoby, jak se blíží zima, zásoby budou chudé atd.).

**Rok** i tak započne, ovšem během něj se dospěje k názoru, že je třeba vykonat věštbu, zeptat se bohů a dědků, nicméně k tomu je potřeba všech sedm žreců. Družina je vyzvána, aby chybějícího žrece a žrekyni našla. **Žrekyně Zbyslava** se pravděpodobně nachází u Kazimíra, který nedorazil a **Budivoj** byl naposledy viděn v **dědině Svarožec**, prý se choval hodně divně. Ačkoli žil sám, začal blouznit něco o nešťastné lásce a pak odešel.

#### Atmosférický popis:

*„Duše mohou výjimečně vstoupit na náš svět. Je to zcela neobvyklé, já to jenom slyšel od svého děda, Žitomír prý jednou něco takového viděl, ale myslím, že byl spíš posílněný medovinou. Ano, výjimečně se to stát opravdu může“.*

Nějak tak odpoví žreci v případě, že družina za žrecem přijde a ještě nemá informaci o tom, že duše v současné době systematicky vstupují na náš svět.

#### Hlas podvědomí 4

*„Malá, hnědá, tváři divé  
pod plachetkou osoba;  
o berličce, hnáty křivé,  
hlas - vichřice podoba!“*

K. J. Erben, Kytice

**Délka:** 2min, **Podkres:** [Kytice OST - 17. Osud](#)

**Popis:** Při putování dědinami v pravé poledne prochází mezi lány obilí. Vzduch se tetelí, je děsné horko. Na poli (po pravici postav) vidí kosířku v bílých šatech, jak srpem žne travu. Najednou se otočí na běsobijce. Rusé vlasy jí vlají ve větru. Vezme stříbrný srp a pomalu si prořízne hrdlo, bílé šaty se nasáknou krví, tvoří obrazec nějakého zvířete, snad lišky či vlka. Když postavy přiběhnou na místo, uvidí v trávě spát dědinčanku Pluhavu (dala si šlofíka při žnutí trávy pro zvířectvo).





## Ženy ve stínu mužů

„Nevlastní matka způsobuje úpadek citové funkce, na jejíž místo musí nastoupit něco jiného. Macecha je charakterizována jako personifikace určitých aspektů vnějšího světa: jeho neupřímnosti, žárlivosti a domýšlivosti. Vždy když erós zmizí nebo selže, nastupuje na jeho místo touha po moci, mocenský instinkt.“

**Délka:** 30min, může být delší, po cestě mohou v dědinách potkat další krátké události. **Podkres:** [Ruhr Hunter – Moss and Memory](#). Při souboji a po něm: [Lilium – Sleep inside](#)

**Atmosféra:** Čest, Pravda, Vyšší zájem. Souboj na život a na smrt. Dej si záležet na naturalistickém popisu souboje. Ať zranění postavy „bolí“ i hráče! Zájem kmene versus zájem jednotlivce. Vztah macechy a nevlastní dcery. Paranoidní porucha osobnosti (macecha).

**O co jde:** [Žrekyně Zbyslava](#) se zde zdržela, jelikož chrání svými dovednostmi [dědinu Vyšší Brod](#) před podivnou nemocí (bolest břicha, divná horečka), která postihla lid před několika dny. Několik obyvatel zemřelo (slabších). Do pitné vody [Vraního potoka](#) začaly pronikat jedovaté látky – když voda potoka stoupne, vezme s sebou i jedovaté bahno z močálu nahoře proti proudu. Do močálu kdysi skřekové přinášeli oběti a poblíž leží jejich stará pobořená dědina. Žrekyně spojila svoji moc s okolními stromy v hluboké meditaci a ty svými kořeny vodu čistí. Od doby, co je v meditaci žádný nový dědinčan neonemocněl. Nyní sedí v hlubokém transu a není schopna se sama probudit (stačí ale, když jí někdo poklepe na rameno a vzbudí se hned). Původ nemoci z vody a zdroj nákazy se spíše postavy nebudou mít jak dozvědět. Pokud tomu obětují značné prostředky (např. theurgh), potom by to možné bylo. Každopádně tato linka není pointou scény. Určitě nebudou mít příležitost dozvědět se to před tím, než byly vyzvány na souboj.

[Kazimír](#) žije s [Mstislavou](#), která je posedlá duší jakési mocichtivé ženy a manipuluje s Kazimírem.

Jejich vztah je docela chladný a svazek již dlouho nenaplněn. Mstislava si to kompenzuje tím, že se chce podílet na Kazimírově slávě a skrze něj se realizovat, manipuluje jím. On je vnitřně zlomený v tomto směru a tak často podléhá jejímu tlaku. Kazimír byl kdysi v docela šťastném svazku s Květavou, dokud ta nezemřela. Spolu měli dceru [Drahomíru](#). Dcera se na otce upnula a chce jej „pro sebe“, proto si s macechou Mstislavou nepadly do oka. Bojují spolu o Kazimírovo „přízeň“. Drahomíra chová sympatie k Mojzírovi, jsou vzájemné, což jí macecha také závidí a dává „sežrat“. Navenek působí Kazimír suverénně, ale doma je ve vleku obou jeho „osudových žen“, což se neblaze projeví právě při návštěvě družiny.

V Kazimírově dědině si budou moci všimnout [podivně známých obličejů](#) (ze scény „Čára Zatmění – počáteček“, Hraničáři jsou v seznamu CP). V dědině je nyní většina Hraničářů, pomáhají nemocným. Nebudou si ale jistí. Neměli by cokoli podnikat, Hraničáři nic neví. Popřípadě nech Běsobijce s nimi promluvit, či třeba špehovat je. Mohla by z toho být hezká „schizofrenní“ scéna. Běsobijci budou každopádně při nejlepším za „blázny“. Nepopisuj tyto věci ještě před rozhovorem s Kazimírem (ať neodvádíš pozornost hráčů).

**Důležité:** Postavy jsou vyzvány na [Perunův soud](#). Pokud si chtějí zachovat čest, musí souboj přijmout. Výzva na Perunův soud je na základě patové situace – argumenty postav i argumenty Kazimíra mají v očích přítomných podobnou váhu. Je potřeba ale rozhodnout rychle. Běsobijci si všimnou i několika nemocných dědinčanů (bolesti břicha, divná horečka). Účelem scény není řešit problém dědinčanů s nemocí, ale být ochotni je „obětovat“ ve prospěch zájmu celého kmene.

**Popis:** Postavy mají možnost, pokud se cestou vyptávají, dozvědět o poměrech ve vsi. Jak macecha nemá ráda dceru a obráceně, jak je Kazimír zničený po smrti Květavy apod.

Po příchodu do dědiny zavolají lidé ihned Kazimíra, který přijde se svým doprovodem. [Družina hned z](#)

*prvního rozhovoru s Kazimírem „vyvázne“ s tím, že byla vyzvána na souboj na život a na smrt, úvodní rozhovor by zkrátka neměl skončit jinak.* PJ musí hráčům zdůraznit, že vyhnutí se souboji je považováno za prohřešek a čeká je v takovém případě vypovězení z kmene. To je obecně známá informace. Běsobijci jsou také jedny z nejuctívanějších postav, odvolání k žádné vyšší instanci (např. žrecům) nefunguje, je to čistě na postavách.

Nejdříve se Kazimír zeptá, co tady postavy chtějí. Pokud vnesou požadavek na žrece, tak řekne, že bez něj je dědina v ohrožení (podivnou nemocí), ať jej přesvědčí, že jejich požadavek je nadřazený požadavku jeho. Bude argumentovat v rovině, že bez žrekyně jsou jeho lidé ohroženi, že neví, co to způsobuje, že je potřeba počkat několik dní či týdnů atd. Postavy budou vznášet argumenty, které ale pokaždé Kazimír nějak odbyde, i když jeho argumenty nebudou vždy nejdokonalejší, ale něco na nich bude. Postavy ví, že musí spěchat, nebo bude zle, lidé čekají na hoře Žár, práce stojí atd. Dav se tu kloní ke Kazimírovi (většinou), tu k postavám (pochvalně či odmítavě mručí apod.). Kazimír vyzve postavy, ať argumentují dál, chvíli si s nimi vyměňuje invektivy, pak nastoupí Drahomíra a Mstislava.

Mstislava se celá natřásá. Postavy jsou známé svými činy a Kazimír jim neohroženě oponuje! To nemůže snést Drahomíra, proto otci veřejně v průběhu vyjednávání poradí, že vydat žrece je dobré pro kmen a že jistě vzroste jeho pověst, i když pro dědinu to může mít neblahé důsledky, ale časy jsou zlé. Pokud se toho chytanou i postavy, v jeden moment se už bude zdát, že by Kazimír i souhlasil (pokud družina dobře využívá RP). V ten moment zasáhne Mstislava. Poslední argument postav a Drahomíry odbyde s tím, že oba požadavky jsou rovnocenné, takže tu máme patový stav. Je proto nutné nechat rozhodnout bohy.

Z toho už se nepůjde vylhat – viz pravidla vyzvání na souboj. Mstislava ví, že pro souboj bude vybrán bojovník Mojmir, který je tak drahý její nevlastní

dceři. Jedná se o jednoho skřečího sirotka nemá však zrzavé vlasy, ale je možné se to dozvědět (respektive běsobijci to vědí). Vychovali ho v Kazimírově dědině společnými silami. Je to poměrně vážený a uznávaný člen dědiny.

Je potřeba zahrát to tak, aby postavy v zásadě neměli možnost se této výzvě vyhnut. Vše proběhne velice rychle v prvním rozhovoru. Pokud budou postavy znechuceny Kazimírovým odmítáním a budou chtít rozhovor ukončit, okamžitě tam nasad' Drahomíru a vzápětí Mstislavu s výzvou.

**Souboj:** Zástupce si každá ze stran může vybrat. Kazimír zvolí bojovníka Mojmira. Kdo nastoupí, se obě strany dozvedí až těsně před soubojem. Pokud jedna ze stran sporu odmítne, bude považována za zbabělou, prohraje spor, bude opovrhována a vykázána z kmene. Stejně tak, pokud nebude bojovat naplno, ztratí svoji tvář. Zákony kmene jsou takové. Souboj je na život a na smrt. Volba zbraně je libovolná ruční. Nikdo nesmí boj ovlivnit. Je možné připravit se předem jakkoli, v průběhu boje se ale čarovat nesmí. Při vstupu do kolbiště obehnaného lískami se soupeři dotknou rituálního předmětu (dřevěné sochy Peruna) a to i svými zbraněmi – funguje jako zlom kouzlo a uspání démona. Viz PPP. Magické „lísky“ a okolní vědomci sledují, aby souboj nebyl nikterak narušen – jakýmkoli zásahem zvenčí. Opustit kolbiště po svých může jen jedna duše.

Postavy před soubojem kontaktuje bojovník Mojmir. Promluví si s nimi, optá se jich na oprávněnost jejich požadavku, vyslechne si, o co jde, poté beze slova odejde. To, že bude bojovat on, to neprozradí. Do souboje Mojmir nastoupí, jelikož nechce ztratit tvář, stejně by jinak byl exkomunikován, nebo si to alespoň myslí, ale hledá v něm pochybnost, zda bojuje za dobrou věc.

Postavy taktéž krátce poté navštíví i Drahomíra s prosbou, aby Mojmira nezabíjeli, což ovšem už v této situaci není možné – odejde s pláčem.

Postavy jinak nebudou mít příležitost cokoli velkolepého plánovat.

Souboj šampionů bude opravdu na život a na smrt (50:50, opravdu se bude házet, velmi nejistý podnik, šampion, pokud vyhraje, postavu nezabije, ale zmrzačené jí uřízne ucho. Bude následovat dlouhá rekonvalescence a ostuda v kmene. Mojmír se obětuje, jelikož pochopí, že osud kmene visí na tom žreci. Po jeho smrti zaburácí hrom a zafouká přívětivý vítr (dobré znamení).

Poté, co se Mojmír obětuje, Mstislava neudrží nervy na uzdě a s výkřikem se vrhne s otrávenou dýkou na postavu. Je možné, že postavě se vrhne na pomoc pes či jiný přítelíček, který to odnese svým, životem (dle uvážení PJ), nebo to odnese postava (dle hodů na iniciativu). Poté je Mstislava zpacifikována přítomnými muži.

Žrec bude poté beze slova vydán. Vše bude probíhat v tichosti, vším bude znít jen nářek Drahomíry.

Postavy odchází s pocitem, že sice dosáhli svého, ale za jakou cenu – Drahomíra ztratila svoji spřízněnou duši. Tak by jim měl v hlavě ležet čin Mojmíra, který se obětoval pro kmen. PJ to může shrnout / zdůraznit. Proti Kazimírovi činu se zvedne vlna odporu a bude jasné, že nedopadne na příštím rokování dobře.

Po návratu z hvozdu se dozví (na závěr druhého kola či na začátku třetího kola), že Mstislava a Kazimír byli vyhnáni z kmene, s nimi odešlo i několik dalších (dohromady cca 10 osob). Také se dozví, že poté co tato dědina vydala žrekyni Zbyslavu, několik dědinčanů zemřelo na podivnou otravu, než se stihla vrátit z rokování. Zbytek se potom odstěhoval jinam.

#### Atmosférický popis:

*„Procházíš se tábořem, hlavu plno nadcházejícího souboje. Proklatí Hraničáři, i ta s tím žlutým oprýskaným štítem.“*

*„Kdo jsou ti lidé, že mohou jen tak přijít a poroučet? Pomlouvají a nectí, co jsi už jednou řekl. Takhle se nechat vydírat a ztratit svoji tvář. Pokud ty jsi ochotná ztratit tvář, jí potom ne a co tvoje dcera, že má za otce zbabělce? Kdo obhájí její čest? (Významně loupne okem po Mojmírovi, což se zděšením sleduje Drahomíra). Stůj si za svým. Proč jsou tito příchozí těmi, kdo určí, co je správné? Proč tou pravdou není tvoje slovo? Ty víš, co je pro naše lidi dobré. Ty bys měl určit co je správné a co není. To budeme poslouchat každého, kdo sem napochoduje? Drahomíra má pravdu, zájmy kmene jsou přednější, ale kdo je určí? Drahomíra se snaží chabě oponovat, ale nenachází slova. Kazimír jen tupě hledí a mne jakýsi předmět, vypadá to jako vyhlazená lebka. A už dost, jestli v sobě máte kousek cti, bojujte. Utrhne a hodí postavám k nohám lískovou větvičku. Ať Perun určí co je pro kmen nejlepší. To se neodmítá.“*

*„Čas pomalu kape, úder srdce odpočítávají poslední okamžiky života jednoho z vás. Nejdřív pomalu a pak čím dál rychleji. Dech je mělký. V hlavě nervozita, strach, snaha nemyslet na budoucnost. Zpocené dlaně, nervózní polknutí, stažené hrdlo, sevřené rty. Pak to přijde. Prásknutí biče. Soupeř se zeširoka usmál a vyrazil. Souboj započal.“*

*„Naposledy se podíval na Drahomíru. Ta zbledla a němě vykřikla. Mojmír nalezl na svůj meč. Budte milosrdní k Drahomíře. Setkáme se v Návě. Dělam to pro nás, pro Slověny, nezklamte (otočí se k postavám). Už vidím své předky... Několikrát sebou škubl a vydechl na posledy. A najednou je po všem... ačkoli pokořen, jsi vítězem. Žrec je váš. Drahomíra poklekla u mrtvého, pohledem, který mrazí, proklela svoji macechu. Ta se tváří samolibě. Kazimírova tvář je plná zoufalství. Mstislavina tvář se náhle zkříví v úšklebku a cosi se jí zaleskne v ruce.“*

**Tipy a triky:** Postavy by neměly mít prostor řešit situaci jinak než soubojem. Prakticky ihned při prvním rozhovoru jsou vyzvány na souboj. Pokud by chtěli vzít dědinu ztečí, dostanou od PJ dostatek

upozornění, že dědina je velmi dobře hlídána, že Hraničáři jsou prakticky zrcadloví družině našich postav, jakýkoli nestandardní akt (plížení, kouzlení hypnózy apod.) by byl odhalen a považován za nepřátelský se všemi důsledky, což by PJ měl dát postavám jasně najevo, aby se o to ani nepokoušely a pokud přesto, dát jim několikrát varování, že tudy cesta nevede. Podobně by se družině vedlo, pokud by odmítli zúčastnit se souboje.

Nápovědy ohledně vzhledu Hraničářů dávej pouze nenápadně. Jen tak mimochodem. Nenaznačuj svým projevem, že jde o něco významného. Prostě to popisuj jako jiné běžné věci (např. počasí).

## Hlas podvědomí 5

**Délka:** 2min, **Podkres:** [Kytice OST - 17. Osud](#)

**Popis:** Cestou za druhým žrecem si vzpomenou na Svátek jménem Hody, připomene jim je sílící vítr. Popiš změnu atmosféry:

*„Zdá se ti, že se zvedá vítr. Na jeho křídlech přilétá tajemný muž a blíží se k tobě. Jsí tu s nějakou ženou. Teď se ale od tebe odtaňuje, zaujata bledým cizincem. Saháš k pasu a sekáš ji za to stříbrným srpem do hrdla. Usměje se na tebe, její vlasy mají barvu jako červánky. Odlétá na křídlech větru někam do polí, a obzor se barví do ruda.“*

Se zamrknutím Běsobijec zjistí, že nejspíš snil, vítr sílí.

## Prokletí milenci

*„A odcháším  
ve vichru zim,  
který svístem  
žene mne z chvil,  
jako bych byl  
suchým listem.“*

Paul Verlaine, Píseň podzimní

**Délka:** 35min, může být delší, po cestě mohou v dědinách potkat další krátké události. **Podkres:**

Soutěska: [Zvuk strašidelného studeného větru](#) + [Zvuk dětského šepotu](#) (zaráz ze dvou přehrávačů).  
Větrný muž: [Zvuk tajemného větru](#) + [Zvuk kvílícího větru](#)

**Atmosféra:** Živel Vzduchu, podzim, namrzlý déšť, zlý vítr, šílenství, melancholie. Chlad. Racionalizace citu. Neopětovaná láska (větrný muž jako rozmazené dítě, které chce od ženy bezpodmínečnou lásku). Schizoidní porucha osobnosti.

**O co jde:** *Žrec Budivoj z rodu Severjanů* byl posednut mocnou duší dávného větrného čaroděje. V pradávnych časech chodívali milenci do *Soutěsky Milenců*, aby vykřičeli do skal slib své drahé polovičky. Hlas se skalisky nese a ozvěna způsobí, že slib je vyřčen tisíckrát, což mu dodá síle a vážnosti a láska potom vydrží. Místo je i mírně magické – každý zvuk se zesiluje a slovům rozumí každý posluchač, pokud byl slib upřímný. Kdysi jeden z milenců (*Větrný Muž*) slíbil svoji lásku ženě, svůj slib však nesplnil, podvedl ji, neopětoval její city, chtěl se jí zbavit, vnímal ji jako přítěž, která mu brání v rozletu. Žena se zabila skokem z ostrohu, nebo ji strčil on, to už se dneska nikdo nedozví. Faktem je, že tady kletba uvrhla Větrného Muže v šílenství a dokud nebude kletba zlomena, duše Větrného Muže bude stále vězňit nebohého žrece.

**Důležité:** Postavy získají *Flétu z klíční kosti* (artefakt vyvolávající pochvisty), důležitý pro druhou část. Pomůže jim sokolice (*Káša*).

**Popis:** Pokud postavy dorazí do dědiny Svarožec, dozví se, že žrec tu opravdu byl, že vykřikoval něco o nešťastné lásce, za kterou musí jít, která ho volá a o nějakém divném zvuku či melodii, který ho zničí. Poté zmizel támhle do lesů (lze jej stopovat, stopy mizí těsně před Soutěskou).

**Soutěska milenců:** Cesta vede od řeky doubravami na sever. Zde se z hvozdu zvedá několik strmých kuželů, nejvyšší z nich je *Hromová hora*, zahalená v mlžném oparu, jakoby se dotýkala samotných mraků. Cesta vede okolo potoka, jinudy je to

prakticky neschůdné. Vytéká z Výřích skal, potok se tu zařezává hlouběji do údolí, lemovaného prudkými skalními stěnami. Právě zde leží Soutěska milenců.

Když budou postavy soutěskou procházet, tak budou slyšet právě ony dávno vyřčené sliby otisknuté do skal. PJ by si měl vyhrát se svým hlasem- intonací apod., aby bylo jasné, že pokaždé se jedná o slib vyřčený jinou osobou. PJ může třeba střídat hráče a šeptat jim slova přímo do ucha.

Postavy by měli být zneklidněny stále hrozícím pádem kamenné laviny - neboť pokaždé, když se ozvou ony hlasy, tak se začnou kutálet kamínky z okraje soutěsky. Určitě nebezpečí laviny zmiň v tom smyslu, že pokud spadne, tak nebudou moci pokračovat dál, že jim naprosto přehradí cestu, jinak zakřičí a pragmaticky shodí lavinu ihned.

Pokud budou samy dělat neobezřetně velký hluk, mohou strhnout lavinu sami – postavy (a i hráči) by se měli pro lepší atmosféru domlouvat šepem!

Hlas 1	Hlas 2	Hlas 3
Navěky budeš mě mít, chci, abys můj slib zřela: Než bez tebe žít, srdce vyrvu si z těla.	Snesu ti k nohám všechny krásky světa. A ty staneš mou vysněnou květinou léta. Jsi totiž poklad, co září tmou.	Budu tě ohnivě líbat každický den a topit se v hlubině tvých tyrkysových očí. Jsi můj nebeský sen, Co na zemi nikdy neskončí.

Ve větru je slyšet nejdřív charakteristická teskná melodie z píšťaly a potom pláč – stojí tu obyčejná dívka s šedými vlasy. Na hlavě věnec z osikových listů. Z (tyrkysově) modrých očí jí tečou slzy. V ruce drží píšťalu z kosti. Je oděná do šatů, které



nedokážete zařadit, zdá se, jako by byly z peří.

Otočí se na jednu z postav, upřeně se jí podívá do očí a tiše a naléhavě řekne: „*Splň svůj slib*“. Bude tuto větu opakovat stále dokola, ale pokaždé zvýší hlas. Hráči musejí jednat rychle nebo dívka strhne svým křikem lavinu. Hráčům by mělo dojít, že dívka se dožaduje slibu vyřčeného svojí polovičkou. Jenže, který slib je ten pravý? Požaduje dívka, aby si její domnělý milý vyřizl srdce z těla? Nebo žádá daru ze zlata? Nebo jí stačí pouhý polibek – kterým ale saje úroveň, toto vysátí pomine, pokud zruší kletbu – úroveň se zase navrátí. Svůdný polibek smrti.

Když postava přijde blíž, tak se oči dívky změni na prázdné oční důlky, již dávno vyklované vranami (je to nemrtvý – slabší přízrak). Při pohledu do nich bude mít postava pocit, že se v nich „*zrcadlí*“ měsíc. Pokud i tak postava dívku políbí (roleplay, polibek musí být přesvědčivý), tak družina projde pokojně. S dívkou nelze mluvit. Jen opakuje svůj slib, hraje na píšťalu (stejnou melodii, která bude znít z Píšťaly z kosti dívky) a pláče. Pokud ji postavy budou ignorovat, nebo nesplní, co žádá, tak se

rozběsí - strhne lavinu a dojde k boji (bojové dovednosti spojené s hlasem a píšťalou). Zopakuje svoji žádost max. 7x.

Když promluví družina nahlas – spadne lavina, hlídej proto reakce hráčů na hlasy a přízrak.

**Větrný muž:** Poté co projdou Soutěskou milenců, čeká je poměrně snadná cesta pod úpatí Hromové hory. Jihovýchodní strana není příliš prudká, zbylé stěny Hromové hory jsou prakticky kolmé. Pokud si nejsou postavy ochotné stříhnout horolezectví, jediný přístup je právě tudy. Snad je tu v suťovisku patrná i stará cestička. Pro koně svahy rozhodně nejsou schůdné. Nešikovným postavám hrozí uklouznutí v suťovisku – **Past Obr~4~nic/1k6 životů** – podvrtnutý kotník apod. Cesta je navíc ztížena zhoršujícím se počasím – zvedá se prudší protivítr a mírný studený déšť.

Při výstupu na Hromovou horu nad hlavami postav proletí **velká sokolice** (zmiň ženské pohlaví, zkušený hraničář to pozná dle křiku). Pokud budou v úzkých, tak jim pomůže, ale spíše drobně a bude to vypadat jako náhoda (náhodou kolem proletí a

odvede pozornost atd.)

Dále při cestě popsat blesky křížující oblohu a nepříjemný sílí vítr s deštěm a klouzající suťovisko. Nebezpečné to bude, až vyjdou z relativní ochrany stromů na samotný vršek. Zde narazí, v remízku z osik u studánky, na malou kamennou chaloupku, která má vedle sebe malou dřevěnou věžičku, spíše pozorovatelnou. Na ní, i přes nepřízeň počasí stojí hubený muž v plášti z peří, který připomíná ošacení té dívky ze soutěsky. Hledí nepřítomně do dálky a zakrývá si uši. Za komínem je hnízdo orlí rodinky. Občas do vršku uhoří blesk. Všude zní teskná melodie přivádějící postavy k šílenství. Stejná, ale mnohem intenzivnější, než ta, kterou hrála dívka v soutěsce.

Posledý muž má schopnosti lepšího druida se specializací na vítr a blesky. V případě ohrožení je schopný neomezeně vyvolávat **pochvisty** (sylfy). Pokud jej družina bude chtít odvést násilím, s přehledem se ubrání (aktivně neútočí) – pochvistové sfouknou postavy k zemi, větrný vír odfoukne šípy či jej odnese o kus dál, blesky se svezou do země jako po hromosvodu apod.



**Rozhovor:** Jméno svoje, ani své dívky si ani nepamatuje. Ani neví, že je možné ji v soutěse spatřit. Je šílený, stejně nestálý jako vítr, který se tu točí. Nejdříve bude mluvit svojí neznámou řečí, potom lámaně řečí postav. Zaslechl přece ve větru kde co. Dost toho ví. Vítr mu „přináší informace“. Proto překvapí postavy znalostmi (např. o tom, co vykonaly, či o kmeni, zvláště, měl-li skutek něco společného s živlem větru). Šílí z výčitek svědomí – slyší onen teskný hlas píšťaly svojí dívky. A zároveň se ho zbavit nechce, je to vzpomínka. Hlavně si svoje emoce vůbec nepřipouští! On přece jedná racionálně.

Větrný muž postavám střídavě pomáhá a střídavě jim škodí – neškodí přímo, ale ovlivňuje vanutí větru – v dobré náladě je vítr „příznivý“, při špatné náladě „škodící“. Postavy mohou rozhovorem ladit jeho emoce. Každopádně je šíleně ukecaný a co chvíle mluví z cesty. Chvilí pečlivě naslouchá, poté z ničeho nic vede monolog atd. I přes svůj citový deficit trpí nejasnými výčitkami svědomí, s kterými si neumí „racionálně“ poradit – pokud se hovor stočí na jeho „milou“, vzbudí to negativní emoce – a spustí „nepříznivý vítr“, nicméně by se jej na ni doptat měli, ale jít na to přes racionalitu („obdivovala tvůj rozum...“). Pokud mu naznačí, že to od něj nebylo dobré – rozhněvá se (vítr) atd. Snadno se nadchne pro něco nového a intelektuálně zajímavého, je zvědavý. Při rozhovoru rozlišuje logicky správné – nesprávné. Nepřipustí si šílenství. Pokud ho něco zaujme, přejde do lichocení, výmluvnost, dává přímé návrhy. Když ho něco nudí, ledově to ignoruje. Dělají mu dobře lichotky ohledně jeho intelektu a jakýkoli zajímavý intelektuální rozhovor. Správný přístup: pokud někdo bude „nedostupný“, tajemný, bude ho to bavit.

Všechno ví nejlíp, je to takový „věčný mladík“. Stáhne se do obrany, pokud někdo zmíní, že by mohl nějak ztratit svoji nezávislost, že ho chce někdo spousta, nebo mu tuto myšlenku aspoň nastíní – „spustí to nepříznivý vítr“.

Pokud postavy napadne ptát se na to, co se to děje, nechám na uvážení PJe, jak inteligentně pokládají otázky a jaký je RP. Při dobrém RP naznač velmi neurčitě „Viděl jsem ho, vrací se“. Při otázce na Kraka či Zorju: „Aano, viděl jsem je v lese, viděl jsem je tam, byli spolu. Jak liška a pes. Nic neví, tak jsou hloupi.“ Dcery: „Maličké, rybka, hádě a ptáček, šikovné ptáče.“ Co dělat: „Zastavit ho.“ Jak: „To ví Már máthair Mórrigain.“ Víc toho nepoví. Nebude reagovat, nebude ho to zajímat.

**Kostra dívky** se nachází na severní (nejprudší) stěně Hromové hory. Na skalní římse 100 sáhů pod vrcholkem hory. Zde spočívají ostatky nebohé dívky. Proděravělou klíční kostí jí protahuje vítr a teskně zní – což dokáže přivést k šílenství (past na int). Také fouká silný vítr a bičuje déšť – postavy musí vymyslet způsob, jak se tam bezpečně dostat. Každý dobrý nápad vede k cíli. Pokud se do toho pustí nerozumně, nech postavu sfouknout dolů. V poslední chvíli ji může Větrný Muž zachránit apod.

Jakmile se zmocní píšťaly, přestane znít, žrec se na chvíli zhrouť k zemi, poté přijde normálně k vědomí, nic si nepamatuje. Nad hlavami postav zakrouží orel (duše Větrného muže), vítr se utiší. Orel se zakrákáním zmizí za obzorem.

#### Atmosférický popis:

„Když koukáte k severu, zdá se vám, že holý a větrný vrcholek hory vypíná se až do oblak, v kterých se občas zablýskne, po chvíli snad slyšíte i slabé zahřmění. Hromová hora, napadne vás mimoděk.“



„Stezka zvěře vede okolo potoka lemovaného osikami, jehož ledová voda se žene mezi šedými kameny. Porost okolo stezky je až neskutečně hustý. Šípkové keře prorostlé ostružinami a kopřivami vypadají jako hradba průchodná pouze pro králíky a drobné ptáky. Vydáváte se na cestu, nad hlavami vám zakrouží velký jasný sokol. Podle hlasu je to sokolice. Začíná se zvedat vítr, který nese pár kapek ledového deště šlehající vás do tváří. Před vámi se vypínají první skály, otevírá se údolí pokryté kamenným suťoviskem, lesknoucí se tenkou ledovou glazurou, jak déšť namrzá na zmrzlých kamenech. Od úst vám páru odnáší silící vítr. Vstupujete do údolí, od skal se odráží ozvěna vašich hlasů. Najednou vám přeběhl mráz po zádech – to jen zaskučel vítr, nebo slyšíte v ozvěně podivná slova, která nevyřkl nikdo z vás?“

„Údolí se mírně zužuje, až přechází v soutěsku, kterou protahuje vítr. Všimáte si, že každé vaše slovo či zvuk, který vydáte, jakoby se ozvěnou vracel. Tu někdo hlasitě kýchl, začínají se drolit kamínky. Zvuk padajícího kamení sílí. Leknutím ztuhnete, ztišíte se a čekáte, jestli nepadne celá lavina. Naštěstí se situace po chvilce uklidní. Raději přejdete v šepot a pohybujete se ostražitě. Slyšíte, jak se dokutálel poslední kamínek, když tu se ozvěnou rozezněl podivný hlas...“

„Sotva vám dozněly ty naivní zamilované říkanky v uších, a už vidíte konec soutěsky. Ozvěna teď přináší tesknou melodii píšťaly. Zvláštní soutěska. V duchu možná vzpomínáte na svoje nešťastné lásky. Možná slyšíte pláč. Možná máte sami na krajíčku. Možná na vás padá smutek. Z něčeho co nebylo, z něčeho co možná mělo být. Nebo bylo a být nemělo. Zradila ona, nebo ty ji? Kráčíte potichu, obezřetně, slyšíte jen vítr a vlastní dech – nádech, výdech. Teskná melodie, pláč. Nádech, výdech. Vítr. Nádech, výdech. Splň svůj slib! Nádech, výdech. Splň svůj slib. Cože? Nádech. Splň svůj slib! Výdech. Zvednul se prudký vítr. Na konci soutěsky stojí dívka a vlasy jí divoce vlají ve větru. Pohnou se jí rty. SPLŇ svůj slib!“

„Vítř fouká a točí se, jakoby jste byli pod ústy nějakého obra, který se nadechuje a vydechuje. Konečně jste dosáhli vrcholku hory. Zadýchání. Nohy unavené. Na nebi vychází měsíc, v těch několika měsíčních paprscích, které unikly z dešťových mraků, vidíte na vrcholku remízek z osik. Jejich listy se třepotají ve větru, který je občas vezme s sebou. V tom remízku si všimnete siluety skromné chaloupky s věží. Proti měsíci je patrné, že na ní stojí podivná postav v plášti, snad z ptačího peří. Hledí do dálky a rukou si zakrývá uši.“ „Vítř tě sfoukl ze skály, mizíš dole v mlžném oparu. Sotva zaslechnete výkřik.“

**Tipy a triky:** Vypravěčská technika - V soutěsce milenců šepot, práce s hlasem, snaž se být svými výrazy hodně emotivní, vyjadřuj emoci naštvání (splň svůj slib) i při běžných popisech, naštvanež založ ruce, nebo zprudka naštvanež zatni pěst a zvýš hlas, jako bys popisoval „nějakou nespravedlnost“ – a to i při popisu běžných věcí.. Hráči neví, zda jsi naštváný ty jako PJ, nebo se jedná o podbarvení scény Jako větrný Muž energicky rázuj po místnosti. Po celou dobu scény (která je protknuta schizoidním nádechem) se snaž mluvit stejným hlasem, prostým emocí a to i při zdánlivě běžných popisech, snaž se nemít žádnou výraznou mimiku, i např. při odpovídání na běžné otázky hráčů. Hráči neví, zda se jedná o tvoje rozpoležení, nebo o podbarvení scény. Zkus obě nálady přenést i na hráče (zrcadlením) – že začnou napodobovat tvůj způsob (emoční zabarvení) vyjadřování.

## Závěr

**Délka:** 10min. **Podkres:** [Lilium - Sleep inside](#)

PJ rychle popíše, že žreci se úspěšně shromáždili na Žáru, obřad se připravuje, všichni rozjímají a meditují a vyčkávají nejbližšího večera.

PJ dá družině zpětnou vazbu, jak se mu hrálo, poslechne si zpětnou vazbu družiny. Shrnutí kola, zhodnocení družiny, jejího postupu příběhem, hraní rolí a atmosféry. Vyplnění Karty Družiny.



# Krátké scénky pro putování dědinami

**Délka:** Libovolná. Jsou to univerzální scénky pro první či druhé kolo při putování mezi dědinami. Viz popis putování. PJ je dáva podle uvážení. Více, pokud jsou hráči rychlí, méně, pokud jsou hráči pomalí. Není nutné využít všechny scénky. Lze je i úplně vynechat.

**Podkres:** Jako obecný podkres [The Starwheel – Kammarheit](#), další

Laboratorium Piešni - [U lisi](#), [Sztoj pa moru](#), [Lecieli žurauli](#), [Oj ty rzeko](#),

**Atmosféra:** *Čára Zatmění*. Zpočátku se budou dívat tyto věci v noci a s postupujícím zatměním čím dál více ve dne (brzo ráno / večer). Právě poledne by mělo stále zůstat „bezpečné“. Měly by akcentovat šílenství a nepřičetnost. Něco proti přirozenému řádu.

**O co jde:** Duše se vrací na tento svět a díky tomu jsou postavy svědky podivných událostí. Slouží jednak k ději (aby si uvědomili, že se děje něco divného, což si ale mohou uvědomit brzy, ti nejlepší už po scénce „*Skalní město*“). Mnohem důležitější je využití těchto scének pro budování atmosféry.

**Důležité:** Nezapomenout dát scénkám pointu ve smyslu duše, která se vrátila na tento svět a posedla předmět / bytost atd. Postavy jsou schopny „vyřešit“ jednotlivé scénky, ale původce nejsou schopni odhalit. Stále budou potkávat další a další.

**Vlastní nápady:** Pokud tě napadne cokoli „*děsivého*“, použij to. Je to zde jen na tvou kreativitu.

## Zatmění

**Atmosféra:** Použij při popisu slovo levá. Událost, či běs se objeví nalevo od postav apod. Vše je „*zpomalené*“ dodržujte pomalé tempo, tichý hlas jako základ. Bledé, nevýrazné barvy. Ztichlé, tlumené, jakoby vzdálené zvuky. Hořká pachuť a sucho na jazyku. Chlad. Podivný, „*neskutečný*“, nevysvětlitelný. Vše je na dotek jaksi chladné (jedná se o pocit, ne nic „*skutečného*“). Mrazení v zádech a husí kůže. Vše má jakýsi „*zimní tón*“. Slunce či oheň nehřejí, jak by měli... „*Syrový*“ pach třeskuté zimní zasněžené noci se špetkou kovu. Těžký dech.

**O co jde:** Postavy jsou pod vlivem čáry zatmění.

**Důležité:** Tato atmosféra musí být v kontrastu s atmosférou „*Hlasů podvědomí*“.

**Popis:** Zatmění slunce začne s prvním rozbřeskem dobrodružství a s každým dalším dnem o něco postoupí. Vrcholu dosáhne 22.9., kdy bude úplné a měla by se konat Zorjina oběť. Divné události se dějí zpočátku se soumrakem a v noci, s postupujícím zatměním se lze s něčím takovým střetnout čím dál víc i ve dne. Vždy ale bude panovat taková ta „*chladná, unavená, vybledlá, noční*“ atmosféra. Pokud nevíte, čím udržet družinu ve střehu, napětí, strachu, pomozte si popisem právě této atmosféry.



### Atmosférický popis:

„Vyjždíte zpoza korun stromů. Z vysokých trav a od jezera se zvedá pára. Něco vyplašilo hejno divokých hus. Bylo by to krásné ráno, ale jen co jste vyjeli na lučiny, padla na vás neurčitá tíseň. Něco je jinak. Nervózně se ošíváte, i konci jsou náhle neklidní. Snad se ti zdá, že to zvuky se podivně nesou (obrátit se na konkrétního hráče), možná cítíš v ústech pachut pelyňku (jiný hráč). V tom si toho všimneš (obrátit se na nejpasivnějšího hráče). Jakoby umrlčí lebka zakryla slunce, vzápětí jakoby se do slunce zahryzl černý vlk. Byl to jen mžik, sotva zachycený koutkem oka. Možná tě jen šálí pocuchané smysly. Když tam však s výkřikem ukážeš, všimnete si, že kousek slunce chybí..“

„Stíny se prodlužují, jsou vidět už i ve dne. Barvy, zdá se, blednou. Na vše padá podivný chlad, i když je letní poledne. Jakoby všude bylo ticho, ptáci mlčí, i hmyz je tichý. Připadáte si unavení, malátní, ospalí, nohy a víčka vám těžknou. Má vaše snažení vůbec nějaký smysl? Nebylo by lepší natáhnout se do trávy, zavřít oči, ulevit své duši? Usnout, spočinout?“

**Tipy a triky:** Nech hráče zavřít oči. Obrať se na pasivní hráče / hráčku mluv přímo k němu/ní.

### Dobřina volba.

**Atmosféra:** Svědomí, morální rozhodnutí, marnost počínání, smrtelná nemoc. **Podkres:** [Bzučení včel](#).

**O co jde:** **Černé včely**, resp. jejich „duše“ se mstí za to, že dědinčané brali od nich vosk pro svíce a med, tudíž to ubližovalo roji. **Dívka jménem Žira** šla opět pro med, byla na okraji lesa napadena rojem nemrtvých černých včel. **Otec Leslav** se jí vrhl na pomoc a dívku zachránil, ovšem oba byli ošklivě pobodáni. Jed černých včel způsobuje po těle boláky a vykašlávání černého hlenu. Masti, ani odvary nepomáhají. Oba trpí neskutečnou bolestí a jsou ve stavu, kdy se nedožijí rána, pokud nedostanou lék. Družina disponuje ovšem jen jednou dávkou vzácného lektvaru (živice). Lze pomoci jen jednomu nemocnému. Vlastními prostředky jsou schopny postavy pouze zmírnit bolest. Družina se musí rozhodnout, komu lék dají.

**Důležité:** jeden z nemocných zemře před zraky postav a ty jsou svědky jak mu z úst vyletí smrtihlav a shoří v plamenu svíce z vosku černých včel.

**Popis:** Družina projíždí dědinou XY. Přijíždí k **vědomkyni Tvořimíře**, která je proslulá svými schopnostmi dělat účinné živice (léčivé mastičky a lektvary), pyrofor z družiny se s ní třeba velice dobře zná. Pozdraví se s ní, a najednou k nim po

cestě, kam směřují, přibíhá zadýchaný kluk, že jednu holku ve vedlejší dědině poštipaly včely. Vědomkyňa vytáhne někde ze zapadlého kouta svojí chalupy příslušnou živici, a protože postavy mají koně, požádá je o doručení. Celou dobu brblá, že tohle je poslední dávka, co má, a že ta živice je předloňská, jelikož letos na jaře nestihla posbírat ty správné rostliny. Nerostly a navíc nebyl čas a obrátí se na pyrofora (či někoho takového z družiny), že měl moc práce a nepomohl jí. Nicméně poštipání včelami prý není smrtelné, jen si nejspíš pár dní poleží. Horší by byly prý černé včely, ale ani to prý není tak hrozné. Nic lepšího, než tu živici nemá a neumí ohledně toho připravit, což jim při odjezdu a rozloučení řekne.

Kluk co, přiběhl, se jmenuje **Venclav**. Postavy se od něj dozví, že Žiru, dceru Leslava (vědomec z vedlejší dědiny) poštipaly včely. Neví, jak je to vážné. Běžel hned, co na něj chlapi a ženský od lesa volali. Leslava ani Žiru neviděl. Zkrátka hned běžel pro živici. Leslav onemocněl až poté, co Venclav odběhl pro pomoc, tudíž o jeho stavu neví.

Postavy uvidí, jak nemocní leží na zemi na kůžích, uvnitř hoří svíce a je tu dav přihlížejících. Matka Dobra se stará o oba (dává pít atd.). Je sotva přičetná. Oba nemocní chtějí, aby lék dostal ten druhý.

Morální dilema za rozhodnutí. PJ nechá postavy



interagovat s různými dědinčany, kteří na to mají svůj názor:

- Otec je v nejlepších letech, hlavní opora dědiny, zkušený, radami je přínosem pro dědinu, vykonal velké činy a lidé si ho váží.
- *„Dejte lék dceři. Přeci jsem ji nezachraňoval zbytečně? Žádný rodič by neměl přežít svoje dítě.“* *„Tím, že jsem ji zachránil jsem se již rozhodl zemřít – proto mi dovolte moji záchranu dokonat a mé rozhodnutí o smrti naplnit.“* Sotva mluví, sípavý, přidušený hlas.
- Dcera je mladá, celý život má před sebou, může zplodit potomka, naději rodu.
- *„Dejte lék otci! Přeci nezemře kvůli mně, nedokáži stejně žít s pocitem viny a tohle? Stejně mě nikdo nebude chtít, koukněte, jak vypadám.“* Sotva mluví, sípavý, přidušený hlas, kašle.
- **Kamarádka Volimíra**. Drží Žiru za ruku. *„Zachraňte moji Žirušku, v létě jsme měli tančit u ohně v sesterstvu (být přijaty mezi ženy), plést věnečky a posílat po vodě, najít si milého“.*
- **matka Dobra** hrotí situaci, sama to moc nezvládá *„Já, já, nevím, nechtě mě, zachraňte je oba, vy svině, proč je nezachráníte oba??“*
- **stařešina Ctišek** *„Těžké rozhodnutí, Leslav je oporou našeho rodu, Žira zase budoucností, co radí bohové? Mlčí“.*
- **Venclav** navrhuje, ať rozhodne věštba (jakou nohou kůň překročí kopí).
- Umírající žádá po postavách splnit poslední přání (něco si vymyslet, co se dotkne roleplayingu – co mají hráči v charakterech).

Hráči učiní rozhodnutí, ten, kterému NEBYL podán lék, zemře ihned a postavy toho budou svědky. Vyletí jí smrtihlav z úst a shoří ve svíci z vosku černých včel, které hoří kolem nemocných. Ten, kterému podána živice byla, bude zatím žít. (Stejně zemře v krutých bolestech po několika dnech – to

se budou mít možnost dozvědět od někoho náhodného po pár dnech, například na Žáru při Rokování. Mast nezabrala, protože je prostě slabá, není to běžné poštipání od včel).



Matka se zblázní – prázdné oči. Hledí do prázdna. Pohupuje se. Z ničeho nic začne sprostě nadávat a nepříčetná se vrhne na nejcholeričtější postavu s holí v ruce (z ničeho nic dostane postava ránu zezadu). Vypadá hodně děsivě a PJ by to měl podat tak, že se jí ta postava bude skutečně bát (že jí vážně ublíží). Škrábe, kouše, nadává, proč nezachránili, koho měly, že to jsou baby a ne běsobjici atd. Je na postavách, jak situaci zvládnou (zabití matky je za minus body).

#### Atmosférický popis:

*„Nebylo to příjemné, ale pomazali jste nemocné/mu boláky a čekáte uzdravení. Bojíte se, zda nemoc nepřešla i na vás. Na nemocné není hezký pohled. Boláky se zvětšují, jsou plné hnisu. Oba sotva lapají po dechu. Drží se za ruce, otec a dcera na smrtelném loži. Jednomu z nich se otevřou hnisavé boláky, s posledním výdechem, ke zděšení všech, cosí vyletělo z jeho úst. Jakýsi motýl, ne! Je to můra! Pro bohy! Než jste stačili zareagovat, vyletěla směrem k nejbližší svíci z vosku divokých včel. Ještě než shořela v plamenu, všimli jste si, jakoby ta můra měla na křídlech lidskou lebku – smrtihlav! Svíce dohořívá, nemocný vydechne naposled, Dobra omdlévá. Ženy brečí. Je vám smutno a cítíte bezmoc. Jaký to má všechno smysl?“*

**Tipy a triky:** Scéna by měla vyznít tak, že někdy, i když se postavy snaží, se jim „zvítězit“ nepovede. Nemělo by to vyznít jako zvládnutí PJe, ale tak, že prostě nestačí na všechno, i přes veškerou snahu. Život není spravedlivý. PJ by měl družinu přivést k tomu, že není jiná možnost, než podat konkrétní lék, kterého je jen jedna dávka (nikoli se jen snažit léčit hraničářskými kouzly, popřípadě se snažit hledat bylinky na živici v lese, už totiž nerostou – to jim vědma řekla). Komu ho ale dát? PJ by měl zvládnout postavy vtáhnout do řešení tohoto dilematu. Když se např. družina automaticky rozhodne podat lék dceři, přibelhá se stařešina a chytne postavu s lékem za ruku – „*A nebylo by lepší podat tu živici otci? Je lepší, když se ujistíme, že přežije on...“*“.

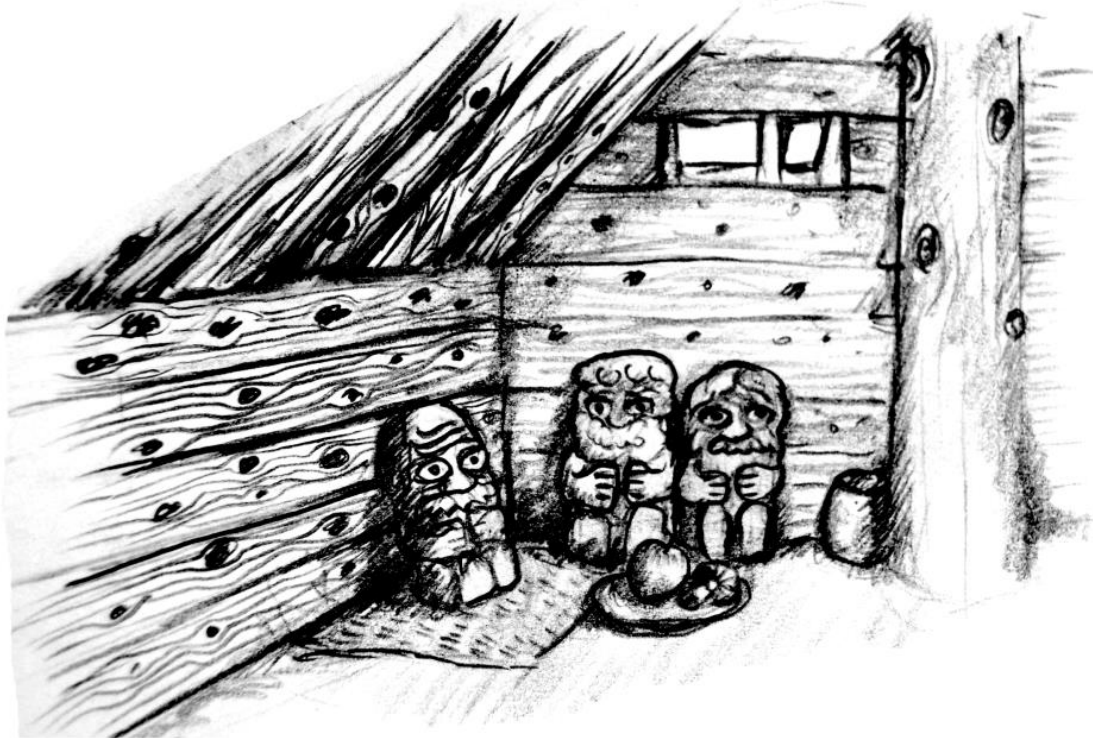
### Všude dobře, doma nejlép

**Atmosféra:** Absurdní, až komické situace, přecházející v ohrožení života. Bezpečí domova mění se ve smrtící past. **Podkres:** [Praskající oheň z domácího krbu](#)

**O co jde:** Postavy k večeru přijíždějí do [dědiny Velebor](#). Žije tu jejich známá, proslulá [řezbářka Bogija](#). Uvítá je a ubytuje. Bere lipové dřevo, které roste na nedalekém pohřebišti divoženek. Duše divoženek se tento večer vrátí na náš svět a začnou se „chovat šíleně“. Duše dědků (v kouzelných předmětech a idolech) to zpozorují a pomáhají postavám. Dřevo z posvátného háje divoženek se mstí za to, že bylo násilím pokáceno. Předměty jakoby ožijí a terorizují postavy. Jediné, co na ně zabírá je oheň – když shoří, tak budou přemoženy.

**Důležité:** Popiš, jak z předmětů unikají duše a rozplývají se ve větru – podivné obličejové nazelenalých žen s ostrými zoubky.

**Popis:** Domek, zpola zahloubený v zemi, obývá rodina vyhlášené řezbářky Bogiji. Bogija dům dozdobila a pomáhá s jeho rekonstrukcí (nové trámy a „nábytek“). Pro dřevo chodí Bogija, s pomocí chlapů z dědiny do nedalekého lesíku, k takovým kamenným sloupům. Tam je dřevo



nejlepší (neví, že to býval posvátný háj divoženek). Chodí tam už dlouho – i její původní dům je z toho dřeva. Téma hovoru bude rodina, jak pracují na rekonstrukci domu a také se vzpomene na tragickou událost, kdy zemřel (utopil se) před dvěma jary Budimír, nejmladší syn (stáhl je prý nějaký běs). **Stojslav** bude žvatlat něco o tom, že sošky dědků se včera hýbali a něco mu říkali („*Ten koník mě chtěl kousnout, víš. Ale děda Stojšek říkal, že se nemám bát*“). Bogija je veselá a nadmíru zvědavá, stále se vyptává, nicméně je poměrně chytrá a otevřená všemu, takže má zajímavé a z nadhledu postřehy k tomu co slyší, hovor s ní příjemný.

Nový centrální trám, bohatě vyřezávaný hlavně lidskými tvářemi a motivy zvířat, v rožku jsou **dřevěné sošky Dědků** (původní, starší dřevo), je tu nádherně zdobený velký stůl z jednoho kusu kmene a po obou stranách lavice. Dveře jsou nádherně zdobeny různými symboly.

Jak se bude ožvlé dřevo projevovat? Například se stane toto:

- Korbel uvízne na ruce
- Opasek se zasekne za lavici / stůl
- Zbraně se zaseknou do trámu
- Lžice se vzpříčí v ústech
- Hudební nástroj (gusle) se sám rozezní tesknou hrůzostrašnou melodií (variace na veselou melodii), nutí postavu jej umlčet (přestat na ni křečovitě hrát – čára sugesce).
- Houpací koník - začne se houpat sám od sebe, Stojslav na něm pláče, hrozí, že se převrhne a spadne do ohně.
- Veselka se začne ohánět dřevěným mečíkem (nebezpečně).
- Z trámů vytéká černá pryskyřice.
- Jakmile někdo přiloží na oheň, dřevo začne hořet vysokým žářem. Oheň nelze uhasit, zvedá se hustý dým a postavy se dusí.
- Celý dům zachvacují plameny - na útěku se před prchajícími zavírají dveře.

Scéna pravděpodobně končí domem v plamenech, v plamenech skončí i zásoba na zimu.

Ze stejného dřeva byla i chýše (bydlí ve vedlejší dědině **Mežibor**) **Ostrivoje, Bogijina syna**, dopadli úplně stejně – dům jim shořel. Když se Běsobijci dozví při svém dalším putování osud Ostrivoje, Bogijina syna, je to hotová rodová tragédie – kdo v zimě užívá 10 lidí? Kam půjdou bydlet? (pokud se o ně přestanou zajímat, dozví se časem, že část z nich spáchala sebevraždu, aby nebyli přítěží – na začátku třetího kola např.). Pokud půjdou postavy do hájku (později) – po setmění, čeká je souboj s Velkými zlými stromy.

### Atmosférický popis:

*„S padajícím tmou začíná ze zataženého nebe padat déšť. Za chvíli kapky deště mírně, zato vydatně ševlí v listoví. Začínáte se cítit se prokřehle a mizerně, když vám už několikátá kapka studeně padne za krk a čvachtání koňských kopyt v blátě vás pomalu, zato jistě přivádí k nepřičetnosti. Když tu zpoza zákruty vykoukne první chalupa dědiny Velebor Z domku se svítí, v komíně se kouří. Tady to poznáváte, Tady bydlí vaše dávná přítelkyně Bogija – šikovná řezbářka, která vás vždy rád pohostí. Po pár doušcích medoviny, v dobré náladě, jí říkáte Boži. Na to a na plný talíř zrovna toužebně myslíte, když, provlhlí a promrzlí skáčete dolů z koniků. I přes vaše rozpoložení a panující šero obdivujete krásně vyřezávané trámy, kůly pro přivázání koní a dveře plné krásně vyřezaných ornamentů. Ty se otevřely a vy scházíte do opojně hřejivého tepla a sucha, v nose ucítíte vůni polévky.“*

*„Večer příjemně plyne, medovina stoupá do hlavy, oči se klíží, jak pomalu rozmrzáte. Hovor příjemně pokračuje, najednou (obrátit se k postavě XY) slyšíš v hlavě hlas duše z čarovného předmětu (doplň co postava má) – pozor! Když tu se pod – postava XY – podlomila lavice a padá k zemi. Veselka neudržela jazyk za zuby a vyprskla smíchem. Čarovné předměty vás ostatních, zdá se vám, se vám taky snaží něco sdělit. Postava XY už se nadechuje, aby*

*se přidala ke smíchu, ale uvízla jí lžice v ústech. Všimnete si, jak Přeslava, která cosi zrovna klohnala u ohně, vykřikla, zdá se vám, jakoby se jí vařečka obtáčela okolo ruky. Smích vám tuhne na rtech. Děje se něco podivného“.*

### Kostliví legionáři

*A slyš, tu právě nablízce  
kokrhá kohout ve vísce;  
a za ním, co ta dědina,  
všecka kohoutí družina.  
Tu mrtvý, jak se postavil,  
pádem se na zem povalil,  
a venku ticho - ani ruch:  
zmizel dav, i zlý její druh.*

K. J. Erben, Kytice

**Atmosféra:** Nejistota, s čím mají tu čest. Fouká Vítr. Sychravo. Mrholí. Atmosféra čáry zatmění.

**Podkres:** [Starořímská hudba](#).

**O co jde:** Jedná se o cca 300 let mrtvé **Quiritské sběhy z Vlčí centurie**, jejichž duše se vrací na tento svět - každou noc, až do jejich případné likvidace či řádného pohřbu. Se zakokrháním kohouta, či po porážce se jakoby rozplynou ve větru. Postavy uvidí jen zvěří roztahané kosti a zrezné zbraně a zbroje. **Centurio Quintus, signifer Marus** a **optio Lucius** kdysi zcizili truhlici s žoldem a utekli směrem na Carnuntum (na jih). Po cestě však, na křižovatce, pod tímto dubem, byli dostiženi a zabiti v noci barbary. Truhlici se jim ještě podařilo schovat v kořenech dubu. Myslí si a jednájí jako tu jejich osudnou noc, kdy bezstarostně hráli kostky a se smíchem přemýšleli, co si za peníze všechno pořídí. Rozhodně neví, že jsou „mrtví“, ani neví, že uteklo již 300 let. Rozhovor je možný při použití čáry „*Přelož či Bílý had (bábelská rybka)*“. Nebudou ale příliš sdílní. Záleží na RP družiny.

**Důležité:** Po jejich porážce, nebo pokud budou postavy přítomny zakokrhání kohouta – popiš, jak se jejich těla skácela k zemi a vystoupili z nich přízračné stíny vlků (duše) a rozplynuly se ve větru. Pokud postavy jen projedou okolo postav a

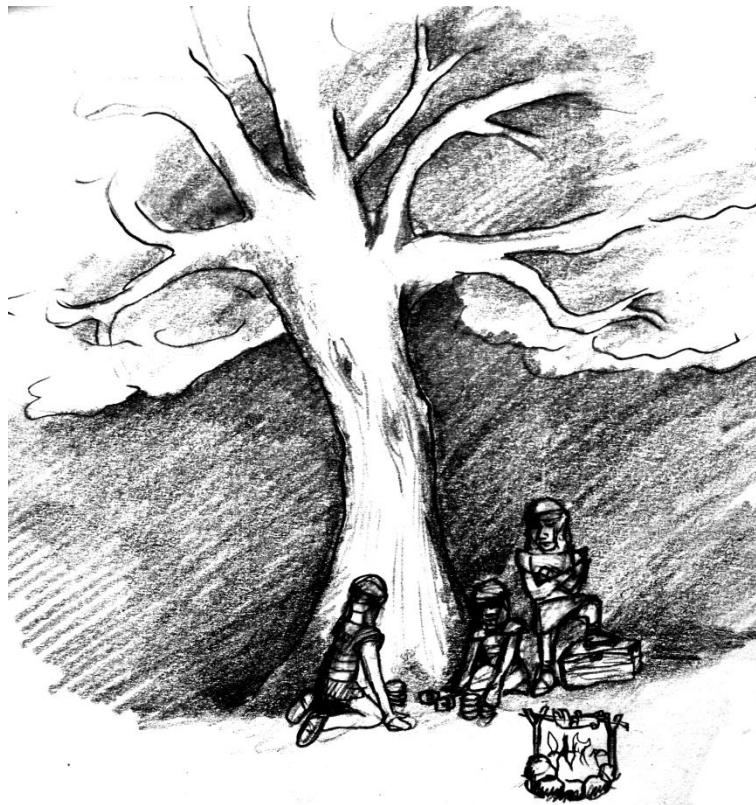
nebudou s nimi interagovat, zaved' je na křižovatku jindy ve dne a nech je nalézt lidské kosti a zrezivělou výstroj poblíž dubu. Každou noc se ale scéna opakuje (dokud nebudou poraženy či pohřbeny).

**Popis:** Postavy se blíží ke křižovatce cest s prastarým dubem, kterou znají. S legionáři se však setkají poprvé. Za dubem hoří oheň, u něj stojí podivná zavalitá postava, hrud' a přilba se zlatě lesknou, jak na ní tancují odlesky ohně. Opírá se o podivně vyhlížející kopí, zdobené Vlčím znakem. Pravou nohu má na jakési truhlici. Sleduje dva své sedící druhy, kteří vrhají nějaké klůcky. Chvilí si vyměňují podivná slova, chvíli propukají ve smích. Možná pronášejí podivná škodolibá proroctví, možná hrají podivné kostky (hrají kostky). Tak konají hodnou chvíli, poté zahrabou truhlici pod kořeny dubu a ulehnu ke spánku. Se zakokrháním kohouta se rozplynou a postavy uvidí jen divou zvěř roztahané kosti a zrelé zbraně a zbroje. Pod dubem mohou vykopat truhlici se slušným množstvím 300 let starých ryzích quiritských mincí (popiš jako kovové kulaté plíšky).

Quiriti budou postavy považovat za barbary, zkusí pronést něco ve smyslu, ať odejdou a nechají je být. Jelikož však nerozumí řeči, budou se hotovit k boji. Při zámince, prudším pohybu, provokaci atd. zaútočí (vytvoří kruhovou obranu). Legionáři mají vysokou obranu (sehranost), nebude snadné ji prorazit.

#### **Atmosférický popis:**

*“Padá soumrak, stíny, patrné už i ve dne, se ještě prodloužily. Přestože jste touhle cestou jeli již mnohokrát, padá na vás tíseň. Na nebi zrovna vyšel měsíc, blížíte se ke křižovatce cest, na které roste dub, pod kterým snad kdysi odpočíval sám Svarog - tak je starý a mohutný. Ještě než jej spatříte, dolehnou k vám jakési skřípavé hlasy, přecházející v praskavý smích. Než zabrzdíte svoje koníky, všimnete si mihotajících se odlesků ohně na okolním porostu. Zdá se vám, že stíny se formují do podob vlků. Jindy byste oheň a veselou společnost přivítali, se soumrakem přišlo chladno. Ale mrazí vás v zádech. Ten smích je tak cizí, podivně dutý a jaksi neskutečně vzdálený. Oklepete se. Zdá se vám, jakoby v něm praštěly kosti.“*



**Tipy a triky:** Neříkej, že se jedná o obyčejné kostlivce, ani legionáře (byť s trošku lepšími statistikami), nech hráče v nejistotě. Používej popis či obrázek (podivné brnění, podivné znaky apod.). Pokud si budou hráči myslet, že se jedná o Skřeky, potom jim PJ může naznačit, že to spíš skřekové nejsou (jiná barva vlasů apod.), neví o koho by se mohl jednat. Hlášky latina – dle uvážení PJe.



## Čarovné zbraně či idoly

**Atmosféra:** žádná zvláštní. Je to něco co postavy znají.

**O co jde:** *Zbraně s démonem (duší předka – dědka) mají vlastní inteligenci (dle DrD PPP INT 5/-3).* Mohou se zmínit postavě, že vidí jiné duše, které by tu neměly být, popřípadě nějak blábolí, nesmyslně odmítá poslušnost, či léká postavu. Ovšem mluvou a „činy“ s danou inteligencí. Totéž se může dít i s idoly dědků v dědinách, na hoře Žár apod., s tím rozdílem, že tyto mohou být i velmi inteligentní. Pokud se družina vyloženě plácá, PJ jí ústy nějakého takového idolu může dát jasnou instrukci, co má dělat. *Dědky lze je hrát podobně, jako někteří PJové hrají přítelíčky čaroděje.*

**Popis:** kouzelný meč si stěžuje, že ho furt otravuje strejda Dluhoš (několik let po smrti). Čarovné kopí si stěžuje, že má málo krve, že támhle bratranec Budimír (nemrtvý někde v lese) se krmí každý den a chlubí se mu. Amulet furt postavu varuje pře „neexistujícím“ nebezpečím (podle toho, jaké kouzla umí), odmítne poslušnost, protože je zrovna zabrán do hovoru s jiným dědkem atd.

## Čarodějové, spánek, Náva

**Atmosféra:** podle toho, zda si hráči připravili charakter své postavy a způsob, jakým čarují (např. modlí se k bohu), lze tyto jejich schopnosti ladit více „temněji“.

**O co jde:** *Theurg (spojení se sférami) zaostření vůle fungují trošku jinak, než postavy běžně znají.* Vlivem čáry zatmění mohou čáry působit jinak, PJ je může ladit více psychedelicky. Při spánku či meditaci duše opouští tělo. PJ může dát postavě nějaký zážitek toho druhu.

**Důležité:** *Pokud se theurg spojí se sférami, PJ jej NESMÍ odbýt, ale za vynaložené prostředky mu poskytnout nějaké důležité informace.*

**Popis:** PJ může využít zaostření vůle či spánku (duše opouští tělo) a popsat např. jak postava se najednou vznáší nad svým tělem, vidí najednou místo Slunce měsíc, jak se z mlhy vylupují dávno mrtví předkové, jak se popel spojuje opět v dávno mrtvou postavu apod.

Pokud se theurg spojí se sférami (návou) a ptá se, co se děje (inteligentně položená otázka, jinak je to na tvé vůli), tak se jedná o legitimní možnost jak se něco dozvědět – viz popis níže. Dostat se do Návy skrze astron (do oblasti před Řeku Zapomnění – viz realie) bude velice snadné, zmiň to theurgovi.

Při inteligentně položeném dotazu theurga ohledně toho, co se děje: Nech postavu zahlédnout most přes Řeku Zapomnění (viz třetí kolo – Náva), který je podivně blízko, zřetelně vidí i postavu „Strážce“ (viz CP). Na nebi v návě svítí bledý měsíc (to je pro návu běžné). *Za mostem se letmo mihne*



*Kostěj (viz popis) na kostlivém oři, který vztahuje ruku směrem k měsíci, který se na okamžik změní ve Vejce ve spirálovitém plamenu. V klícce nese schlíplou sokolici, z vaku vystrkuje hlavu had a u sedla se houpe lapená ryba.* Postava bude mít pocit, že na ni sáhla SMRT, chlad, podivný kovový pach v ústech, pocit chladu, únavy. „Pomalů se tvoje duše vzdaluje a jakoby už chtěla ten život vzdát... je to lákavá představa, nevrátit se tam do toho světa, zůstat tu...“. Výjev končí. Počet takto stržených magů (živočáry) bych v takovém případě snížil např. na 1/3 (dle úvahy PJe).

Tak „daleko“ se ještě duše postavy v Návě nedostala. Potká zde duše, které místo přes most směřují na opačnou stranu. Zjistí, že se některé duše rozplývají v závanu větru (vrací se na náš svět). „Ještě sem nepatříš, vrať se, odkud jsi přišla.“ Pokud se zeptá, co ony tu dělají, budou zmatení a řeknou něco „šíleného“, jako třeba „ještě musím uvařit večeři / musím donést ženě ryby / musím se pomstít otci..“).

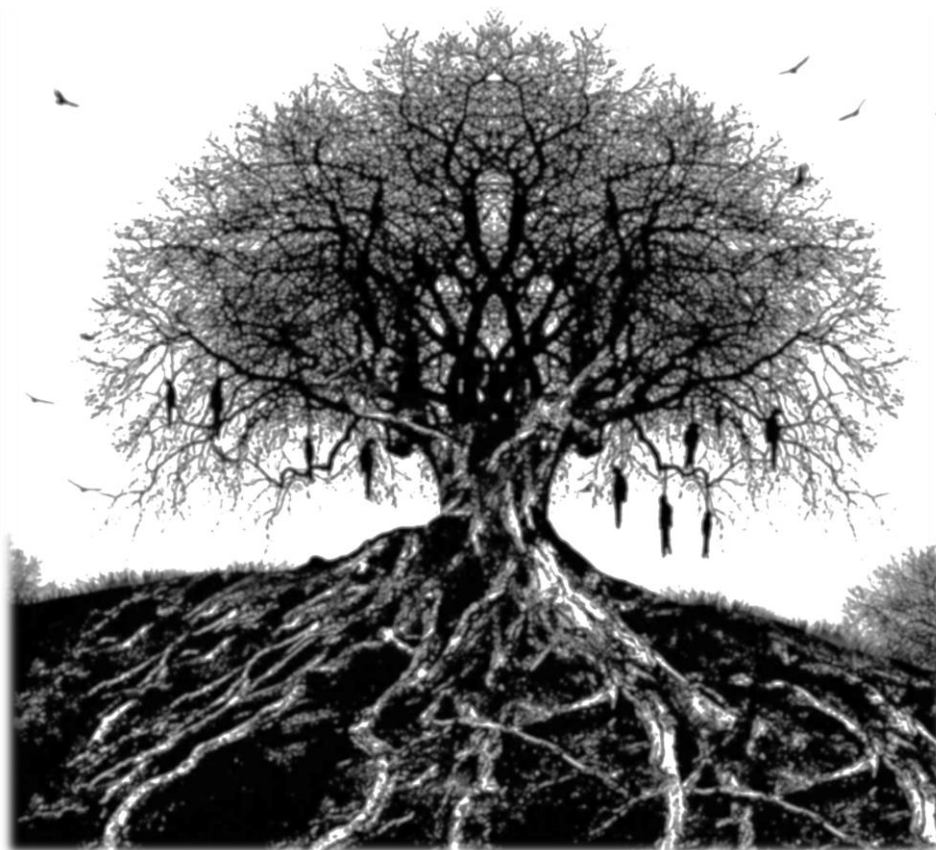
Konkrétní odpověď je na uvážení PJe. V každém případě by se jednalo o RP, záleží, na co se postava konkrétně ptá. Ohledně pointy dobrodružství se už nic jiného nedozví, ohledně nějakých jednotlivostí určitě dej hráči potřebné informace (vše prostřednictvím RP s nějakou duší, která danou informaci zná).

#### **Atmosférický popis:**

*„Noříš se do svého podvědomí, duše opouští tělo a vydáváš se do záněti, do Návě, ptát se duší předků. Něco je jinak..“*

#### **Vymodlené dítě**

Při svém putování vesnicí postavy narazí při setmění na menší dědinu. Když se blíží, všimnou si, že mezi chalupami je nějaký povyk. Když přijdou blíž, skrze dav lidí spatří, jak si starší žena tiskne k hrudi malé dítě a na jeho hrdle drží dlouhý ostrý nůž. Dítě má podivně znetvořený obličej (rozštěp patra) a vydává podivně neartikulované zvuky. Postavy se musí rychle zorientovat a zakročit.



Tento příběh začíná už dříve. Mladá žena (Želimíra) se svým mužem nemohla dlouho počít dítě. Proto vyhledala jednu čarodějkou, která jí poradila, aby o Kupadlné noci, za svitu měsíce, natrhala černý kořen a ten pozřela. Výsledek na sebe nenechal dlouho čekat a chalupou se rozezněl dětský křik. Ke zděšení rodičů (Velebit a Želimíra) však bylo znetvořené (rozštěp patra). Velebit, na naléhání své matky (Třasky), vydal se jednoho večera do lesa, kde chtěl dítě (Blízek) nechat napospas vlkům. Želimíra to nevěděla, namluvil jí, že jde pro dřevo. Když se dlouho nevracel, Želimíra s Třaskou se jej vydaly hledat. Našli ho na dně strže se zlomeným vazem a dítě nahoře, živé. Jak se to stalo, neví (pravděpodobně nehoda). Třaska však ví o černém kořeni a Blízka považuje za podvržence (běsa), který zabil jejího syna. Nyní propadla šílenství (posedlá duší předků – ti tuší, že dítě je trochu „cizák“) a nechala průchod všem svým paranoidním obavám. Dítě bylo opravdu černým kořenem zle ovlivněno. Zcela normální není. Želimíra je na něj však citově upnutá (nemá manžela, vymodlené dítě). Nyní její dítě drží její tchýně Třaska pod krkem.

Je potřeba vyjednávat, emoce jsou napnuté. Zjistit rychle, co se stalo. Vymluvit jí její úmysl. Žena bude hodně šílená (křičet, šeptat, smlouvat). Akce (přepad ze zálohy, šíp do hlavy, k úspěchu spíš nepovede – vmotá se tam snacha, nebo něco).

## Další nápady

- Strom, na něm visí vlasy a kosti. Působí hodně strašidelně (viz obrázek). Nic víc.
- Postavy přijíždějí k večeru k dědině. Před ní uvidí rybařit Zbyšek (postavy jej neznají, nezajímavý dědinčan), který je pozdraví a řekne jim, ať v dědině pozdravují jeho ženu Sváťu, že na večeri bude doma, že dneska mu rybaření jde od ruky, tak ať postaví na

vodu. Když přijedou za Sváťou, dozví se, že Zbyšek před týdnem utonul.

- Opuštěná dědina beze stop. Asi 1 míle opodál je možné narazit na apaticky stojící lidi z té vesnice, zírající k nebesům. Lze je zatřesením probít. Nic neví. Poblíž je divná psychedelická jeskyně skřeků s hlavicí Quiritského sloupu (antický zdobený kus sloupu), který je čarovný (dělal se tam krvavé oběti - tísnivý pocit, krvavý „rej“ duší obětí v jeskyni.). Pravděpodobně to nějak souvisí.
- Spálená dědina, sedí tam šílený (smutkem) člověk, chová ohořelá těla (dědinu posedly duše skřeků, kterým Slověni vypálili osadu a donutili je upálit se).
- Opuštěná dědina: postavy přijedou do dědiny, která je prázdná. Putují dál a z ničeho nic opět přijíždějí do těžké dědiny, která však kypí normálním životem. Dědinčané na zmatené dotazy postav reagují poklepáním na čelo.
- Občas potkají šíleného člověka (směje se, skrývá se v křoví a chová se jako zvíře, nadává, vydává skřeky, mluví podivnou řečí, mluví z cesty).
- Běsobijci přijdou do dědiny. Dědinčané vrhají podivné, děsivé, pokroucené stíny - připomínají podivné běsi, mají zvířecí hlavy, vypadají jako vlkodlaci, přerostlý hmyz. Dědinčané vidí stíny normální. Tyto stíny zaútočí na stíny postav - nic se neděje, ale postavy to mohou brát jako předzvěst toho, co s nimi pak dědinčané udělají. Jde o to vzbudit u hráčů pocit ohrožení, paranoiu, která může vést k násilným činům. Jedná se o velice přesvědčivou iluzi.
- Nemrtví (zvířata, lidé – nepohřbení žehem, násilníci, sebevrazi, lidské a zvířecí rituální oběti)

## 2. kolo

„Sestup do podvědomí je podobný vstupu do neprobádaného hvozdu. Vše je divoké, neznámé, chystající se člověka zničit. Člověk je v takovém prostředí nevídaným vetřelcem. Hrdina se však z této cesty vrací posílen.“

### Časová osa

- cca 30. 6. – 22. 9. Družina svolává žrece, vydává se do hvozdu, na **Místo Zrození**, pro odpovědi, oživuje první upírku. Přesný harmonogram není důležitý, je na Běsobijcích, jak budou rychlí.
- 22. 9. Zatmění. Na svátek **Hody** připraven rituál oběti Zorji. Přichází zatmění, **Kostěj** sesílá **Čáru Zatmění**.

Přesné časové rozestupy mezi jednotlivými scénami jsou naprosto libovolné. PJ klidně může přeskocit pár dní s tím, že se nic zajímavého nestalo. Do **Lázní** (k rituálu Zorji) ale dorazí vždy 22. 9. Pokud dorazí na Místo Zrození (k upyrci) dříve (což většina družin pravděpodobně dorazí), časový „přeskok“ (klidně měsíc až dva) je vysvětlen jako něco, co se prostě stalo v podvědomí postav (díky Čáře Zatmění). Tzn. těsně před vstupem do Lázní (na konci druhého kola) je ještě datum, jaké odpovídá tomu, jak rychle Běsobijci postupovali hvozdem, ale při setkání s Hraničáři či Krakem už se odehrál onen časový přeskok (družina si to neuvědomí, popřípadě až je po všem).

### Obecný popis kola

„Zatímco žrecové vystupovali především při velkých veřejných obřadech spojených s věštěním, nižší pohanské kultovní úkony ovládali čarodějové, vědmy a hadačky. Při takových obřadech užívali k věštění svých mimořádných schopností sugesce, hypnózy a mimosmyslového vnímání a také dobré

znalosti přírodních sil a jevů. V procesu obřadu se dostávali do extáze pomocí tance, zpěvu a snad i omamných látek.“ Druhá část dobrodružství začíná věštbou žreců shromážděných na hoře Žár. Během obřadu se zjeví duše poslední skřekyně Mórrigain a zjeví místo, kde je možná ji vyhledat, aby jim poradila, jak se hrozbě bránit. Toto místo leží ve hvozdu v Místě Zrození, staré skřečí obětiště, kde přebývá duše poslední skřekyně, mimo živly a čas. Družina se vydá na cestu. Po cestě je čeká několik peripetií – setkání s Vodníkem a Vílou, s Babou Jagou a nepočítaně menších strastí.

Když na toto místo přijdou, zjistí, že ona poslední skřekyně, který jim měla pomoci je prakticky mrtva. Spojí se s její duší, ta jim může prozradit, že pokud jej vrátí na tento svět, tak jim vše popravdě prozradí, nicméně v ní získají mocného nepřítele (motiv: aby přežili, zvolí momentálně menší zlo, které bude v budoucnosti škodit kmeni).

To oživení však nebude tak jednoduché, k rituálu potřebují zástupce živlů – Vílinu Slzničku či Vodníkův šos, Dech větru, Zub země a Zmoka. Všechny tyto věci už by měli mít s sebou, anebo je mají možnost je získat. **Dech větru získají ve scéně „Prokletí milenci“**, **Šos či Slzničku získají ve scéně „Nenaplněná touha“**, **Zmoka získají ve scéně „Věštba“ a nakonec Zub země ve scéně „Chuť lidského masa“**. **Postavy neví, že dané předměty potřebují, získávají je „mimochoodem“**. **Předměty nejde zničit, pokud si je nevezmou s sebou ihned, mohou se pro ně bez problému kdykoli vrátit.**

Poté jim skřekyně řekne, co mají udělat. Postavy jdou do Lázní, tam na základě **„Hlasů podvědomí“** a **„Záblesku minulosti“** zachrání, nebo obětují Zorju. Tím končí druh část.

Atmosféra Čáry Zatmění se během druhé části prohlubuje.

## Harmonogram 2. kola

<b>Povinné scény</b>	<b>Čas</b>
Seznámení s družinou	0:15
Věštba, Hlas podvědomí 6	0:15
Opuštění dědin, Hlas podvědomí 7	0:15
Rozcestí	0:10
Hlas podvědomí 8	0:04
Nenaplněná touha	0:45
Putování hvozdem 1	0:30
Hlas podvědomí 9	0:04
Chuť lidského masa	0:45
Putování hvozdem 2	0:20
Hlas podvědomí 10	0:04
Místo Zrození	0:10
Már máthair Mórrigan	0:20
Upyrka Znovuzrozená	0:10
Rozhovor s Upyrkou	0:15
Hlas podvědomí 11	0:03
Záblesk minulosti	0:15
Čára Zatmění	0:10
Závěr	0:10
<b>Celkem</b>	<b>5:00</b>
<b>Krátké scény pro putování Hvozdem</b>	
Ztráta zdrojů	0:10
Čáry a spánek	0:10
Bloudění	0:10
Setkání s běsi	0:10
<b>Celkem</b>	<b>0:40</b>

## Seznámení s družinou.

**Délka:** 15min. **Podkres:** [Slava II - Pieśni Słowian Wschodnich](#)

**Popis:** Přečti si Kartu Družiny od předchozího PJe a před začátkem hry s ním družinu zkonzultuj. Nech hráče, ať se ti představí, ať ti shrnou průběh prvního kola. Zeptej se, zda je mezi hráči někdo výtvarně nadaný (viz výroba masky v části Místo Zrození). Chvilí si rozmysli, jak je nejlíp vtáhnout do děje podle toho, co jsi o nich vyzpovíval.

## Věštba, Hlas podvědomí 6

*„Zapálil oheň, jehož plameny dosahovaly výšky až k nebesům. Když z ohně zůstaly pouze žhavé, červené uhlíky, řekl: Ten, komu se podaří vstoupit do ohně bosýma nohama a vydrží tancovat po žhavém uhlí, ten se stane mým pomocníkem! Nikdo z nich neměl tu odvahu...“*

**Délka:** 15min. **Podkres:** [Vágtázó Csodaszarvas - Emberélet](#)

**Atmosféra:** **Živel Ohně.** Atmosféra „Hlasů podvědomí“, „Čára zatmění“ na chvíli ustupuje do pozadí. Oheň a psychedelický šamanský rej. Bezpečí - „Svarog je na naší straně“. Spontánní, prudké (divoká láska, extáze).

**O co jde:** Postavy přesvědčily ostatní z kmene o nutnosti svolat výjimečný Rok, kde se přítomní radili, co dělat s hrozbou, která postihla kmen Slověnů. Přítomní se shodli, že jediná možnost je obrátit se s prosbou o pomoc ke Svarogovi do Irije. K tomu je zapotřebí 7 žreců, které se podařilo shromáždit.

**Důležité:** Popiš, jak se liší atmosféra oproti putování po dědinách, jak se cítí v bezpečí, v klidu, teple, suchu atd. Po konci rituálu NESMÍ vůbec uvažovat, že by nechali Kraka či Zorju sledovat. Není tu žádné vodítko. PJ jim to když tak rozmluví (nic zvláštního nevidí atd.). Pokud nechají hlídkovat čarodějova přítelíčka, ten se s nimi před koncem

druhé části nestihne spojit. Nezapomeň na krátkou zmínku o Kupadlech.

**Popis:** Postavy si mohou chvíli v klidu odpočinout, rituál připravují jiní. Nejbližší večer je vše nachystáno a obřad může začít.

Přítomní (cca 70 osob) se shromáždí okolo obřadně zapáleného (pomocí Krakových čar) ohně (Vztáhne ruce k Iriji a pronese úvodní modlitbu „Svarogu, zažehni tento oheň...“). Oheň plane, putuje obřadní medovina (z psychotropních houbiček a špetkou čar). Vystoupí Krak a má proslov o tom, jak se kmeni nedaří, jak jsou ve hvozdech běsi, jak ztratili znalosti svých dědků, jak je důležité být v kmeni jednotní atd. (Ize zopakovat některé části z Audionahrávky). Doprovází jej Zorja.

Se západem Slunce oheň uhasíná a do noci žhnou jen uhlíky. Přichází chvíle pro samotný obřad. **Nestinarka Božena** vstupuje na žhavé uhlíky, v rukou hořící nestinarské louče. Igricové začínají hrát nestinarské melodie na gusle, dudy, bubny, píšťaly, žreci a doprovázené frenetickým zpěvem. Žrecové pronáší modlitby k Iriji a Svarogovi, konečně chytne každý ze žreců kohouta a rituálně mu podřízne krk. Krví skropí všechny přítomné.

Svět se postavám začíná divně komíhat před očima. **Přichází „Hlas podvědomí 6“:**

*„Tepló sílí. Cítíte extázi. Vzpomínáš na svátek Kupadla. Žár kolem ohně, milování. Nejsi Běsobijec, stoupáš až do Irije, jsi sám Svarog a ona Živa s rudými vlasy (pro hráčky prohod'). Vytryskne životodárný déšť. Stromy a země dávají plodiny. Vzpomínka končí.“*

Božena po chvíli tance, hrdelně vykřikuje, upadá do transu, který se nazývá Zachycení. Divoce komíhá loučemi ve vzduchu a ryje čáry do popela. Všechno zrychluje, postavy jsou také strženy do divokého tance, v korunách posvátných dubů se komíhají podivné stíny, mají pocit, že v nich vidí tváře dědků. Nech hráče, ať v tento moment pronesou svůj požadavek (otázky, které mají, upozorni je na to, že mají jen dva krátké, jasně zformulované



dotazy – ve smyslu „co se děje + jak to zastavit“). Stíny dědků najednou vyděšeně prchnou.

Najednou všechno ztichne, alespoň tak se zdá postavám a místo Boženy v ohništi stojí podivná [žena s rusými vlasy](#) (viz popis Mórrigan). Pronese jen pár krátkých vět:

*„Co bylo přerušeno, bude dokončeno. Spirála se zase bude odvíjet. Ale na jakou stranu? Jsem tu.“*

Zapíchne louč do popela a s úšklebkem zmizí. Stoj tu opět Božena. Opodál potěšeně (opravdu potěšeně, jeho pán, Svarog, je blízko!) zaržá Svarogův kůň, zahřmí, postavám se zdá, že idolu Svaroga zasnívá oči. V tu chvíli se před ním objeví Zmok (ohnivý kohoutek), začne mírně pršet.

Když přistoupí k ohništi, uvidí, že je tam nakreslená mapka (viz obrázek), na konci cesty je naznačeno Místo Zrození (12 menhirů), uprostřed zapíchnutá louč. Zmok sem přeletí a osvětlí scénu, krouží kolem louče (jakoby mezi těmi menhiry). Postavy střízliví. Zmok se přidá k družině (začne poletovat kolem jedné z postav dle výběru PJe, nejlépe kolem postavy nejméně se zapojujícího hráče, je n ani, jestli se Zmoka ujme).

Krak ani Zorja neví, o co jde, ztratili paměť a z uvedeného ani nejsou v nějakém podezření.

Družina má nějaké Náповědy z první části, ale v tento moment si ještě nemají dostatek informací, že se to celé nějak týká Kraka a Zorji. Ještě by těm Náповědám neměly přikládat velkou důležitost. Podezření mít mohou. Žrecové se s ničím takovým nesetkali, že by se najednou objevila nějaká cizí bytost. Ale Svarog tomu očividně poželal, poslal Zmoka. Území leží mimo moc Světožáru, což někdo ze Žreců zmíní. Ke hranicím může postavy doprovázet někdo z Hranicářů, kdo to tam dobře zná. Postavy by se měly vybavit a vydat se na cestu.

**Tipy a triky:** Chvilími nech znít jen muziku puštěnou nahlas. Je na tobě a hráčích, jak šamanský extatický tanec dokážeš zinscenovat, zda necháš hráče tančit či bubnovat do rytmu a vykřiknout otázky v pravý moment... Vypravěčská technika - Po celou dobu scény zkus působit mile, vstřícně, usměvavě. Vše popisuj rychle, nadšeně, se zaujetím, exaltovaně rozhazuj rukama a gestikuluj - a to i při popisech běžných věcí. Zkus hráče nadchnout a strhnout do „rychlého, ohnivého víru události“. Ať taky všechno popisují rychle, překotně, zkrátka ať tě zrcadlí (tvoje emoční zabarvení). Hráči jsou zmateni, zda se jedná o rozpoložení PJe, nebo podkres scény. POZOR! Zjevením Mórrigain tento emoční náboj končí.

**Atmosférický popis:**

„Co to, u sochy Svaroga se cosi zablýsklo. Ne, to svítí jeho oči! Prásk! Zahřmělo, docela blízko. Spustil se drobný déšť. Živý plamen! Ne, třepotá se tam malý ohnivý kohoutek. Kapky deště syčí, když na něj dopadají. Ten pohled tě zahřál u srdce, vybavil sis léto, noc, ohňů. Vzpomeneš si na svoji lásku. Hřeje tě u srdce. Co se z ní zrodilo? Zmok, jak jsi v duchu označil to zmoklé kuře, si vás nevšímá, přistane a snaží se usnout.“

**Opouštění dědin, Hlas podvědomí 7**

**Délka:** 15min. **Podkres:** [Paleowolf – Primordial](#), [Kytice OST - 17. Osud](#)

**Atmosféra:** Obdiv, který svazuje. Buduj pochmurnou atmosféru, lze sem dát i nějakou drobnou příhodu (viz seznam z prvního kola).

**Důležité:** Všichni na ně spoléhají – úkolem je zprostředkovat hráčům tíhu jejich zodpovědnosti. Uslyší znovu příběh o Večernici.

**Popis:** Vzpomeň na dědiny, odkud pocházejí, na milé, které opouštějí. Lidé jim žehnají a nutí různé zásoby a dárky. Muži je chlapácky plácají po ramenou, ženy zamačkávají slzy. Děti je obdivně doprovázejí. Družina bere zásoby. Odvážní mladíci či dívky na hrdinky a hrdiny významně pomrkávají, což věští potěšení na jednu noc, možná jejich poslední (pozor, když mají postavy rodiny).

Poslední klidný večer (poslední dědina před Mlhou) je pozve místní Vědomec ke společnému ohni, popíjí se, rožní se sele a nějaké ryby. Padají obvyklé věci, tu je (družinu) jedno malé dítě vyzve, aby mu někdo přeříkal příběh o Večernici. Pokud ji družina nezná, nebo PJ nazná, že by toho nebyla schopna, objeví se igric a příběh odvypráví.

**Atmosférický popis:**

„Všichni na tebe obdivně hledí. Hřeje tě to u srdce, ale zároveň cítíš tu tíhu zodpovědnosti, která tě tlačí k Zemi.“

**Tipy a triky:** Vyprávění o Večernici přeříkej vlastními slovy. Přinejhorším lze přečíst či pustit audionahrávku. Nejlepší by bylo, pokud ten příběh hráči znají a jsou schopni jej povědět.

**Rozcestí**

„Hloupý Honza - blázen, zároveň ale člověk, který se dokáže na věci podívat "jinak". Je potřeba stát se někdy "bláznem", volit nikoli rozumem, ale dát na svoje podvědomí, emoce, srdce, zkrátka nasadit si Masku blázna. Jen tak zvolíme na Rozcestích tu správnou cestu“.

**Délka:** 10min. **Podkres:** [Ancient Roman Lyre Music](#)

**Atmosféra:** Pohádkové rozcestí. Neutrální nádech. Trošku závan osudovosti, kterou cestou se dát. Slouží pouze k budování atmosféry, nikoli děje.

**O co jde:** Potkají [Sýčka](#). Je to Kostějův běs, původně sloužil Kostějovi jako jakýsi „alarm“, čte myšlenky poutníků a zjišťuje jejich úmysly ve vztahu ke Kostějovi (Tacitus, Lar Viales = Tacitus, Quiritský démon cest). Dnes už je však samostatný, nechce již Kostějovi sloužit (projeví se ve třetím kole).

**Důležité:** Uvést na scénu Sýčka. Postavy nesmí paranoidně Sýčka vyslyšet, mučit, číst mu myšlenky apod., PJ jim to nějak rozmluví. Měly by ho považovat jen za další setkání s dědinčany.

**Popis:** Pouť je zavede na rozcestí, u kterého už byly v prvním kole (viz mapka). Zde se nachází Tacitus, který mizí a zjevuje se, jak uzná za vhodné. Slověni mu říkají Sýček, prý nosí špatné zprávy (občas varuje před nějakým běsem apod.), ale mluví hodně zmateně, skoro mu není rozumět. Zde ho ještě nikdo nikdy neviděl, většinou se potuluje po dědinách a žebraá jídlo. Všeobecně jej považují za Slověna, za nějakého starého vědomce ještě z dob Mužaka.

V porostu patrná velmi stará, kameny vykládaná cesta. Když už před sebou vidí konečně hradbu lesa, cesta se dvojí (viz mapka). Vidí tam stát

kamenný sloup, na něm nějaké čáry Nápis na milníku je Quiritský: Cesta, z níž se nevrací (vlevo), cesta do srdce (vpravo).

**Informace a rozhovor:** Sýček přeloží nápis i jiné quiritské nápisy (umí číst). Ví, že cesta vede do labyrintu a do lázní. Cestu do hvozdu nezná. Ví o Quiritských sběžích, vzpomene si na ně, že ukradli poklad. Co z něj dostanou je na RP družiny, spíše nic neprozradí. Bude hrát senilního Slověna do poslední možné chvíle.

Theurgovi bude připadat povědomý, pokud se do této chvíle spojil v dobrodružství se sférami (Strážce u řeky Zapomnění), nicméně podoba je čistě náhodná, daná bujnou fantazií.

#### Atmosférický popis:

*„Koukáte na sloup, všimnete si, že cesta se u něj dvojí. Sesedáš z koně, máš neblahou předtuchu. Vidíš se, jak kráčíš vpravo, podivně. Dva kroky rovně, dva vpravo, dva zpátky. Zamrkáš. Vidíš se, jak kráčíš vlevo. Così pronášíš, snad večernice. Máš těžko v žaludku. Promneš si oči, zatřepeš hlavou. Najednou vidíš se k tobě belhat shrbenou postavu. Kde se tu vzala? Šmiute ša máldnci, déte stašíkoi něšo d'obího ňa šup, sípavě pronese.“*

*„Kam maj namířeno? Jákou sestu asi svolí? Půjdou sa svým slcem? Jenom blázen chotí tam, odkut není návlatu. Ale vy nejste blázniví a chloupí jako Sýšek, nejste...“*

*„Dají požoj, běžili tady vlkové...“ „Děkuji, dobže se vám jednou oměním. Mějte dobou cestu.“*

## Hlas podvědomí 8

**Délka:** 2min. **Podkres:** [Kytice OST - 17. Osud](#)

**Popis:** Při putování k posledním dědinám se jim najednou bude zdát, že řeka, podél které jdou, je zmrzlá a všude sníh. Na jednoho z Běsobijců jakoby se hnala děsivá, *kostlivá stařena* s temně karmínovými vlasy, zavál studený vítr. Sotva si však dá paže před obličej, je sražena bleskem a následuje zahřmění. Začíná pražit Slunce. Sníh taje,

ledy povolují. Přijde velká voda, vsakuje se do mrtvé země jako krev. Rány země se zacelují. Země před tvými očima ožívá, pomalu se zelená. Nabrala síl. Z hladiny povstane krásná, rusovlasá panna.

Když je po všem, se zamrkním si Běsobijec protře oči a uvidí, jak se ve vodě mezi kameny (po jejich pravici), osvětlená Sluncem, točí slaměná figura Morany (viz obrázek), vzpomene si na Velikonoce.

## Nenaplněná touha

*„Ach nechod', nechod' na jezero,  
zůstaň dnes doma, moje dcero!  
Já měla zlý té noci sen:  
nechod', dceruško, k vodě ven.  
Perly jsem tobě vybírala,  
bílé jsem tebe oblíkala,  
v sukničku jako z vodních pěn:  
nechod', dceruško, k vodě ven.“*

*„Na jezeře bouře hučí,  
v bouři dítě nařiká;  
nárek ostře bodá v duši,  
potom náhle zaniká.  
„Ach matičko, běda, běda,  
tím pláčem mi krev usedá;  
matko má, matičko zlatá,  
strachuji se vodníka!“*

K. J. Erben, Kytice

**Délka:** 45min. **Podkres:** [Paleowolf – Primordial](#) + [Zvuk deště, bouřky a blesků](#) (zaráz ze dvou přehrávačů).

**Atmosféra:** *Živel Vody*. Mlha, poprchá a mrholí. Bahno, čvachtání. Studené bezčasí v mlžném oparu. Rákos ševlí ve větru. Strach z vody. Hluboký cit. Individualita, versus konsensus. Nedorozumění (přestože je láska opěťovaná, navzájem si nerozumí). Vodník, typické „*macho*“ vlastnosti. – agrese, síla. Emočně nestabilní porucha osobnosti. Víla – deprese, úzkost, beznaděj. Anxiózní porucha osobnosti.



**O co jde:** Vodník touží po Víle a Víla po Vodníkovi. Situace tak jednoduchá a zároveň tak komplikovaná, jak to ve vztazích bývá. Navzájem si nerozumí, Víle se nezdá Vodník dost citlivý, tak je odtažitá, Vodník situaci nechápe a tak je nervózní. Pak mezi ně Slověni postaví hráz, aby mohli lépe chytat ryby. Do základů stavby obětovali koně (to je běžná praxe). Vodník si vybíjí svou frustraci agresí. Chce rozbořit hráz a zlikvidovat ty, kteří ji postavili. To není tak jednoduché, jelikož hráz chrání přízračný ohnivý oř, který je o něco mocnější než Vodník. Vodník vyčaruje Mlhu, z které nejde vybloudit. S příchodem noci Vodníkova moc sílí a dokáže pomocí mlžných chapadel topit lidi a měnit je na **topivce**, které potom posílá rozbít hráz.

**Důležité:** získají artefakt pro vyvolání vodních živelníků od Víly či Vodníka. Jedná se o **Vodníkův šos**, z kterého neustále kape voda či **Vílinu Slzničku**. Musí ubránit kohouta a zbavit se Mlhy, aby mohli pokračovat dál. Mezi řečí nenápadně zmiň, že jedna z dědinčanek, Šárka, čeká brzo dítě (např. u ohně se zavěsí do sympatického běsobjice a požádá, aby ji bránil). Potkají **nazlátlou štiku** (Ljubu). Nech štiku pomoci postavám. Jen drobně, bude působit jako náhoda (např. vytrhne postavu z

Vílina zmámení či odláká Sumce – Vodníka).

### Vstup do mlhy

PJ by to měl udělat tak, že do mlhy vstupují postavy nad ránem. K třetí dědině, Mrtvému valu, dorážejí ten stejný den večer, pokud se výrazně nezdrží. Družina putuje podle popisu podél řeky. Když se blíží ke konci obývaného území, vstoupí do mlhy. Je prakticky nemožné z ní vybloudit (PJ povolí, jen pokud uzná, že to má příběhový smysl), pokud se o to tedy vůbec pokusí. Ztratí se i „*havran*“ (nejednou neví, kde je nahoře a kde dole). Uvnitř ní se lze pohybovat prakticky normálně, jen je horší viditelnost. Poprchává, vše je navlhle (ohnivé hlíny a celkově oheň dle uvážení PJe). Pohyb je těžší kvůli bahnu a kalužím. Podél řeky jsou poslední čtyři dědiny, poté začíná hvozd.

### Dědina první, Rybář

Při prohledávání zjistí, že je dědina prázdná několik dní. Eventuálně mohou najít stopy (několik lidí), které mohou sledovat do dědiny 2. Při pečlivém průzkumu mohou najít brázdy (od smýkaného těla) směrem do říčky. Většina obyvatel byla vytažena z postelí a mlhou zatažena do řeky, nyní jsou z nich topivci.





## Dědina druhá, Břež

Tato dědina je prázdná již několik týdnů. Několik stop z Rybáně zůstává zde, v Břeži. Stopy (brázdy) opět vedou do říčky, lze je při pečlivém průzkumu najít. Po cestě do říčky mohou najít několik upuštěných předmětů (panenka, vidle, soška dědka, Svarogův sluneční amulet, a asi tak pět pochodní, které se točí mezi kameny u břehu v říčce). Zde najdou uprostřed dědiny velké vyhaslé ohniště. V něm částečně leží ohořelé tělo (chudák prostě volil oheň než mlhu). Zbylé stopy pokračují do Mrtvého valu, jedna stopa je mladší (utíkal později) a po cestě se oddělí - viz další odstavec.

## Cesta mezi dědinou Břež a Mrtvým valem

Zde se poprvé mohou postavy setkat se stopami topivců (chaotické stopy z / do řeky, ale všimnou si jich jen, pokud budou po cestě stopovat), v příkopě kus od cesty pod dubem leží mrtvola, která zemřela zde, ale zranění (kousance atd.) utrpěla očividně jinde (jedná se o nešťastníka, co utíkal před mlhou v noci do dědiny Mrtvý val). Dub je prastarý a je u něj Idol Svarogův (svaté místo pod ochranou Ohně, kam topivci nevkróčí). Mohou najít pokousanou mrtvolu, kterou ale topivci nestáhli do vody. Stopy topivců končí cca deset sáhů od dubu, dál se neodvážili.

Určitě potkají šíleného zbloudilce Přibíka (zaryje prsty do postavy, mele něco o živých, teplých, suchých). Jedná se o někoho z Rybáně, kdo už to prostě psychicky nedal a zešílel. PJ vygraduje scénu (slyšíte mumlavé zvuky kdesi z mlhy, šílený smích, „hrozí, že vás strhne s sebou do šílenství, jak nakažlivě zní“).

Do Mrtvého valu nestihnou postavy dojít před setměním. Jakmile padne temnota, uslyší řev lidí, co podléhají mlze. Uvidí plamen v mlze. Bude na postavách, zdali budou ve tmě pokračovat do dědiny a setkají se s mlhou, anebo tam dorazí až ráno, kdy už je dědina prázdná, stopy vedou do mokřin (k řece). Pokud to nestihnou do Mrtvého valu před půlnocí, najdou ji opět ráno prázdnou, ale určitě objeví čerstvé stopy mířící do čtvrté dědiny jménem Břízy, stopy do řeky a stopy topivců. Tam již zajisté dorazí „včas“.

## Dědina čtvrtá, Bříza

V dědině budou probíhat rušné přípravy na stavbu velké vatra. Přeživšími z Mrtvého valu již budou instruováni o tom, že je potřeba na noc rozdělat velký oheň, aby mlha neměla šanci. Všichni vzývají Svaroga a Peruna. Všem uvolí vědomkyňa Vlasta, pochází z dědiny Břež.

Jedním z podúkólů, který bude je ubránit posledního kohouta ve vsi – aby ráno zakokrhal a vyšlo Slunce. Toho za každou cenu musí ubránit. Vlasta řekne bĕsobijcům, že v dědině zbyl poslední živý kohout. Kdyby se nedožil rána, bude to špatné znamení, když nezakokrhá, kdoví, zda vyjde slunce. (Slunce samozřejmě vyjde, i když kohout nezakokrhá, ale dej si záležet na vybudování toho správného napětí). Bĕsobijců se bude vystrašeně držet i **dĕdinčanka Šárka** („nežádám pomoc jen pro sebe, ale i pro své nenarozené dítě!“).

Bĕhem útoku mlhy, pokud k němu dojde, bude potřeba zapálit několik stavení, samotná vatra prostě nebude dostatečná. Vše je navlhlé, jak to má hořet? Vĕdmácké (alchymistické) výrobky jsou navlhlé. Do tohoto chaosu postavy přijdou. Je na nich, jak se zapojí. Hlavní pointou snažení je zajistit dost hořlavého (nezvlhlého) materiálu.!

Informace dědinčanů jsou skoupé, něco zajímavého se v podstatě dozvedí jen od těch několik přeživších z dalších dědin (někteří jsou i z dědiny 1 – většina má nějaký vztah ke Svarogovi - Ohni). Události jsou příliš hektické, PJ by měl tlačit postavy do akutní obrany a hektických příprav, dozvědět se více širších souvislostí spíše nebude možné (záleží na RP, dědinčani budou vyděšení a vědma Vlasta slíbí rozhovor, pokud se dožijí rána).

## Padá mlha

**Atmosféra:** Chlad, mrholení, strach z opuštění bezpečné zóny ohně a zbloudění někde v mlhách a noci. Ticho, divné čvachtavé zvuky, ržání koně kdesi v dáli a běsnění vody. Buduj atmosféru pomalu. Mlha může udeřit kdykoli a stáhnout kohokoli.

**Popis:** Popis se týká dědiny Břízy, ale lze jej použít i pro dědinu Mrtvý val s tím, že tam nebude příprava taková, tudíž přežije jen nicotná hrstka lidí.

Chuchvalce podivné mlhy se plazí se soumrakem od řeky, pomalu, vytrvale. Jako prsty vody, které chtějí pohltnout vše ostatní. Mlha se po setmění stane „živou“ její výběžky budou lapat po živých (jako chapadla chobotnice). Bojí se ohně – jakýkoli oheň mlhu zastaví, pokud ale třeba někdo drží pochodeň u hlavy, mlha jej stáhne za nohy apod. Mlha se snaží stáhnout lidi do tmy a utopit v řece. Opatrně se obtáčí, šmátrá, plazí se okolo ohně a číhá na svou příležitost.

Uprostřed vsi pravděpodobně hoří velká Vatra, s postupující nocí bude pravděpodobně nutné zapálit i několik přilehlých chýší. Pamatujte, že stále mrholí a nebude to snadné. U Vatry občas pohltnou někoho chapadla mlhy. S křikem je vtáhnout kamsi do tmy pryč. Chvilí se pak ozývají výkřiky kdesi neurčitě z mlhy, pak je slyšet šplouchání vody a pak zase zlověstný klid. Postavy jsou vystrašené, mlha obklopuje vše. Hlavně ubránit kohouta, aby vyšlo slunce! Záleží na aktivitě postav. Pokud by nezasáhli, rána se dožije sotva hrstka lidí. Večer jich je cca 100. Topivci na dědinu neútočí, jelikož boří hráz.

**Mechanismus útoku mlhy:** Útok na postavy: past sil + obr – 9. Oheň do 1 sáhu dává postavám bonus +5. Zranitelnost: oheň. Ohnivá kouzla, pochodně, olej. Chapadel bude relativně neomezeně. Dávej jich tolik, abys postavy přivedl na pokraj sil. Před ohněm chapadlo ucukne, pokud se postavě podaří ubrat chapadlu 5 životů, tak zmizí (ale brzo se objeví další). Pokud je postava chycena, hází si na stejnou past, zda se nevytrhne, má vždy 5 pokusů. Pokud se vytrhne, zaútočí na ni ještě 2 další chapadla. Jedině, pokud se všem vyhne, může se vrátit vyčerpaná k ohni (žere to hodně bodů únavy). Ostatní samozřejmě mohou pomáhat. Za cca 10 kol je zatažena do vody, kde se během pár minut utopí, pokud se nevytrhne.

**Sběr informací ráno:** Pokud se dožijí rána, je na čase zjistit od dědinčanů, co se tady děje. Z rozhovorů se dá zjistit, že před cca měsícem postavili hráz, do které žrekyně obětovala Svarogova koně (jiného, než toho co byl s postavami), tolik si od hráze slibovali. Někdo mluví o utopencích, kteří se vrací z vodního hrobu, někdo o zeleném Muži, jiní slyší ržání koně, ale moc smysl to nedává. Mlha trvá 5 dní, mohou se doptat, že síla útoků se stále stupňuje. Poslali pro pomoc, ale očividně nikdo nedorazil. Nikdo se k řece neodvážil ani ve dne, takže nic moc neví.

**Řešení:** Předpokládám, že se družina buď pokusí vybloudit z mlhy, což jí akorát zabere drahocenný čas, anebo půjdou rovnou k řece / hrázi, aby zjistili co se děje. Pokud budou dělat něco jiného, je to spíše mínus. Vodník má sídlo v kořenech jedné prastaré vrby (viz mapka). Dokáže se proměnit v sumce i jinou rybu. V mlze má docela dobrý přehled, co se děje. Družinu vyhodnotí jako hrozbu (záleží, jaké má družina úmysly a jak se projevuje – nechám na úvaze PJe). Vodník proto pravděpodobně připraví past. Nezapomeň, že stále mírně mrholí. Vlhko je prostě všude. Postavy by měly problém vyřešit ještě tento den, další noc proti Mlze už by mohla být fatální.

Družina může Vodníkovi buď pomoci a společně rozbít hráz, nebo s ním mohou bojovat a zabít jej / fatálně jej oslabit. Oboje vede k pomnutí hrozby Mlhy – rozfouká ji vítr a prosvítí slunce. Jakou možnost zvolí je důležité pro následnou interakci s Vílou.

## Past

*„Vyvalily se vlny zdola,  
roztáhnuly se v širá kola;  
a na topole podle skal  
zelený mužik zatleskal.“*

K. J. Erben, Kytice

Postavy se blíží k řece. Ve vodě stojí dívka a volá o pomoc, je docela hlasitá, takže je slyšet daleko (bude se jim zdát, že to je někdo, koho znají z dědiny). K ní se stahují topivci. Jedná se o „volavku“. Když postavy rychle vběhnou do vody dívce na pomoc, ta, spolu s utopenci a připraveným Vodníkem v podobě sumce stáhne některé z postav pod hladinu (past na chycení **past~obr+sil~8**). Zatáhne je pod kořeny vrby (5kol) a pak jde po dalších ve vodě. Dostat se z vody na břeh trvá 15 – (obr+sil) kol.



## Kořeny Vrby – Vodníkovo sídlo

*„Dvůr vodníkův prostranný,  
bohatství v něm dosti;  
však bezděky jen se v něm  
zastavují hosti.  
A kdo jednou v křišťálovou  
bránu jeho vkročí,  
sotva ho kdy uhlédají  
jeho milých oči.“*

K. J. Erben, Kytice

Postavy jsou fyzicky zapleteny do kořenů vrby, které jsou pod vodou u břehu řeky, na jejím druhém břehu kus proti proudu, než kde pravděpodobně do vody vstoupí. Jejich duše se, bez vybavení, jen prostě ošacené, dostanou do Vodníkova sídla v Návě. Má tam malinký prostor, z kterého nelze uprchnout. Fyzické tělo obětí se stále topí mezi kořeny, duše odchází sem, kde setrvává do smrti těla, poté je již pod vlivem Vodníka (Vodník sbírá duše).

Sídlo vypadá jako dlouhá (25 sáhů) dřevěná síň, dá se tu „dýchat“, jsou tu stoly a lavice s připravenými pokrmy. Je tu teplo, příjemně a také Vodníkovy „sestry a bratři“, zkrátka utopené ženské či mužské duše, které nevrátil do těl jako utopence. Sedí u lavic a baví se, tancují, hraje tu hudba. Utopené duše budou svádět postavy (ženy, muže). Ženy budou lákat mužské postavy ke stolu, k pití, tanci, svádět je (se vším všudy apod.), duše spolustolovníků na hocha, kterého si odvádí nějaká žena, spiklenecky zamrká apod. PJ popíše situaci tak, že je to VELMI příjemné a postavám se rozhodně nechce vzdorovat.

Postavám však běží čas. Čas tu plyne jinak, budou mít v tomto stavu cca 3 směny, aby postavy něco udělaly. Reálně mají topící se postavy X kol (viz pravidlo pro topení z PPP), mohou být zachráněny i nechycenými postavami.

Topící se postavy mají možnost doptat se utopených duší na Vodníka. Může následovat scéna Rozhovor s Vodníkem. Utopené duše si na život předtím nepamatují, jen se tu baví a jejich

„Pán“ jim vše zařídí. Jejich jediným zájmem je nezřízeně se bavit. Postavy mohou čarovat, ale moc jim to nepomůže (čáry působí podivně, oslabeně, je to na úvaze PJe), maximálně rozhněvají Vodníka.

Topivci: duše utopených, které neodešly do Návy, ale zůstaly s Vodníkem. Slouží mu a jsou mu víceméně věrné. Ve fyzické podobě se vyskytují jako stříbrolesklé drobné rybky, nebo občas je Vodník vrací do jejich těl jako topivce, kteří se krmí masem.

## Rozhovor s Vodníkem

Vodník se po cca jedné směně topení objeví ve svém sídle (viz bod 2). Sám od sebe rozhovor nezačne, ze svého trůnu shlíží na ostatní, jak se baví a vzdávají mu přípitky. Pokud jej postavy osloví, představí se jako Pán Vod. I při průměrném RP je bude ochoten propustit a neutopit. Přinejhorším ještě dej postavám šanci, že je zachrání dědek z kouzelného předmětu, který je nějak přivolá (např. objeví se v Návě, chytne je za ruku a řekne „*pojd*“). Postavy se probudí s šokem a tak tak nezačnou lapat po dechu a nenalokají se vody příliš.

Pokud jej nezastihnou v jeho podvodním sídle, tak jej lze kontaktovat i na vrbě, či si s ním zkusit promluvit. Pokud budou pokřikovat z břehu, uslyší je. Je na úvaze PJe a RP hráčů, jak bude reagovat. Pokud např. Postavy odloží zbraně, vstoupí dobrovolně do vody atd., potom se objeví. Může použít např. telepatii a dát jedná z postav instrukce, za jakých podmínek s ní bude jednat atd. Navázat hovor by nemělo být snadné, očekáváme dobrý RP.

Snadno se rozčílí a ještě rychleji jedná. Postavy by se měly před ním chovat obezřetně a nedat mu záminku, aby se cítil ohroženě, že mu lžou apod. Lze na něj úspěšně zapůsobit „*podřízeností*“. Musí mít pocit, že má vše pod kontrolou. Pokud mu postavy budou podlézat, lichotit a poklonkovat, dá se rozhovor uhrát tak, že už zaplatili Slované dost, že se ho bojí či respektují, tak bude svolný k

domluvě. Přece jen Vodník ví, že sám na tu hráz sám nestačí, i když to přímo nepřizná.

Mluví trochu archaicky, občas mu mezi řečí uklouzne něco o Víle, jak za všechno jeho a její trápení mohou Slované atd. Pokud postavy dobře RP, dokážou z něj vytáhnout jeho problém. On by za Vílou mohl, ale ona za ním ne kvůli hrázi, i když určitě chce. Tudíž je to chyba Slovanů. On za ní ale z principu „*nebude dolejšat*“. Pokud se však zmíní, že by situace mohla být jeho chyba, rozčílí se k nepřítčnosti. Každopádně se postavám o Víle zmíní, i že vlastní Slzničku, což by mu pomohlo proti hrázi a tomu strašnému koni.

## Boj s Vodníkem.

Na obranu je schopný povolat značný počet topivců, popřípadě vyvolat slabší Topielky (undiny). Má v repertoáru velký počet čar, je ale poněkud oslaben čarováním Mlhy. Je schopen proměnit se prakticky v libovolnou rybu a zmizet. Jako sumec dokáže topit lidi. Je na postavách, co vymyslí, boj s ním nebude jednoduchý. Zranitelnější je ve dne, kdy odpočívá v kořenech vrby. Určitou šanci mají také postavy, které počkají do večera a zaútočí na Vodníka spolu s ohnivým ořem. V takovém případě uvidí topivce, jak útočí na hráz a vzadu temnou siluetu, která jim rozkazuje. Je na Pjovi, co uzná za vhodné a dostačující k likvidaci, či spíše k zahánění Vodníka na útek. Jeho fatálním oslabením také pomine hrozba Mlhy – rozfouká ji vítr a prosvítí slunce. Postavy mohou získat Vodníkův šos, díky kterému lze vyvolávat Topielky.

## Hráz

Cesta k hrázi je poseta mrtvými (utopenými) a „*rozdupanými*“ těly dědinčanů. Některá těla se zachytila v kořenech u břehu, jiná v rákosí, některá plavou volně po hladině. V hlubší tůni či v rákosí v přítmí se i ve dne mohou setkat s „*živým*“ topivcem, který na ně může zaútočit (chce maso), pokud zrovna nežvýká nějakou rybu.

Se soumrakem posílá Vodník na hráz útočit topivce ve velkém a vyvolává vlny řeky (živelníky vody – undina - *Topielka*), aby rozbily hráz. Pokud by se

postavy rozhodly zaútočit na hráz samy od sebe, bude ji přízračný kůň bránit i před nimi. Z ničeho nic se objeví na hrázi. Je schopen detekovat byť jen úmysl ublížit hrázi a snaží se tomu zabránit. Boj s ním rozhodně nebude lehký, bez pomoci vodníka extrémně obtížný. Navíc postavy budou mít špatný pocit, že jednájí proti Svarogovi. Pokud budou postavy úspěšné, mohou získat od Vodníka jako výraz vděku jeho šos (artefakt na vyvolávání Topielek). Rozebrat samotnou hráz po porážce Oře je snadné.

## Víla

*„Nevesely truchlivy  
jsou ty vodní kraje,  
kde si v trávě pod leknínem  
rybka s rybkou hraje.  
Tu slunéčko nezahřívá,  
větřík nezavěje:  
chladno, ticho -  
jako žel v srdci bez naděje.  
Nevesely truchlivy  
jsou ty kraje vodní;  
v poloutmě a v polousvětle  
mine tu den po dni.“*

K. J. Erben, Kytice

**Podkres:** [Paleowolf – Primordial](#) + [Zvuky přírody \(ptáci, les...\)](#)

Družina se vydá za Vílou k její tůni – buď pro Slzničku, která by pomohl v rozboření hráze, nebo ji míjejí po Vodníkově porážce (viz mapka). Cesta vede mezi kapradím, pod vrby a břízkami, od řeky jde chlad. Jedná se o větší jezírko pod břízami, pod skálou je hlubší tůň s jeskyní. Jezírko má odtok do řeky. Nejde ho po cestě kolem řeky minout. Pokud se dotknu vody, hrozí, že propadnou Vílinu Zmámení. I když jsou opatrní, mohou podklouznout na břehu apod. Zmámení, i když nepoměrně slaběji bude hrozit i jen v bezprostřední blízkosti Vílí Tůně. Popiš atmosféru smutku a deprese, která je pomalu hmatatelná a přemáhá postavy. Zmámené hráče si PJ vezme bokem. Nezmámené postavy mohou nešťastníky zachránit (vytáhnout z vody apod.), ale sami se vystavují riziku Zmámení. Víla dokáže sesílat různé čáry, dokáže seslat čaru ledu. Jezírko v mžiku zamrzne.

Tahle Víla je nevtáhne do radostného tance, ale do tenat svého smutku. Působí jako kouzlo zmámení. Láká je vstoupit do ledové vody a potopit se. Postavy propadnou depresi, hlubokému soucitu a empatii s trpící Vílou. Začnou se topit v té tůni. To



bude trvat XY kol (viz pravidla PPP). Mezitím co se tělo topí, duše potká Vílu a může si s ní promluvit. To nebude snadné, postavy budou zahlceny lítostí k ní, budou ji chtít utiřit, čím víc ji budou chtít utiřit, tím víc jsou postavy vtaženy do hlubin její deprese. Emočně i do slova. Pokud někdo odolá smutku a bude chtít na Vílu zaútočit, možné to je, potom ji rybky (undiny - topielky) brání. Pokud s ní budou chtít mluvit, možné to je, avšak obtížné, záležet bude na kvalitě RP, čím ji upoutají, zda je nebude ignorovat. Víla smutně plove na hladině mezi lekníny. Z očí se jí řinou slzy, kolem ní se míhají rybky. Situaci lze řešit jako vždy násilím, či RP. V obou případech jsou postavy schopny získat Slzničku.

Záleží, jak se vypořádali s Vodníkem. Pokud je Vodník mrtvý, setkají se rovnou se žalem nepřičetnou Vílou u Vílí Tůně a jejími dětmi oplakávajícími Vodníkovu tělo při pohřebním obřadu. Obrovský žal Víly nad ztrátou milovaného je bude mámit i bez dotyku vody. Tělo vodníka se vznáší na hladině. Do pasu je nad Vodníkem skloněna a objímá hlavu nádherně smutná dívka oděná do bělostných šatů jako utkaných z mlhy. Pláče. Smutek zasáhne postavy jako Zmámení, mají tendenci její žal utiřit, napravit co způsobili. Dělat nešťastné víle společnost (z pocitu viny, či prostého soucitu, nechat ji tu samotnou jí opět ublíží).

**Rozhovor:** Vyhýbá se rozhodnutí. Uvažuje příjemné – nepříjemné. Starosti vyplavuje slzami. V hádce či argumentaci je bezmocná a bezbranná. Možnosti spíše náhodně odhaduje, než že by přemýšlela. Vyvléká se z otázky. Staví se do role „oběti“. Lze se k ní dostat pochvalou za to, jak je starostlivá a empatická, či výhrůzkou opuštění a samoty. Obveselování jí nepomůže, jen více unaví. Rozhovor v takovém případě po chvíli přestane vnímat. Naopak ji zaujme nějaká tklivá píseň, utěšování apod. Pomalu z ní lze vymámit, proč je nešťastná, utiřit ji a zkusit její problém s Vodníkem „vyřešit“, promluvit si, poté zmámení poleví.

Přání Vodníka vzdát se Slzničky, kam občas chytá své slzy, možná vyhoví, záležet bude RP postav, jak moc budou „citlivé“ k jejímu depresivnímu stavu či jak jí pomohou pochopit, proč ji Vodník „nechce“.

Pokud je Vodník mrtvý, popřípadě nebudou znát nic ohledně jejího trápení, je obtížné se vykecat. Maximálně se může obětovat jedna z postav, že jí bude navěky dělat společnost, když propustí ostatní. S tím by souhlasila. Pokud oživí Vodníka kouzlem „oživ neživého“, či zaklejí jeho duši do předmětu, také to lze akceptovat. Jako výraz vděku mohou postavy dostat Slzničku – lahvičku, která uchovává Vílíny slzy (artefakt).

Pokud se řeč stočí na posláni družiny, Vodník ani víla nic neví, krom toho, že je snadnější dostat se z Návý na Zemi a obráceně.



**Atmosférický popis:**

„Proč mě nechce, proč, proč za mnou nechce přijít a obejmout mě, proč.“ „Neopouštěj mě, buď mi nablízku, přece mě neopustíš jako ostatní. Nikdo mě nechce, jsem tak sama...“ „Jsem tak unavená, nechte mě, jsem k ničemu, jsem tak sama, děsně sama, nic mě netěší. Vypadá unavená, tichá, klidná. Nic nemá cenu. Pořád spím. Zůstaňte tu. Když jste tu, zvládnou mluvit. Pomalu jakoby vás obklopuje, stahuje. Za všechno můžu já, proč mi nerozumí?. Pláče. Unavujete mě, potřebuji spát, zůstaňte se mnou, půjdeme spát.“

„Z vodní hladiny vyzařuje zvláštní klid, soulad, vyrovnanost, ale hladina je chladná, nepřístupná, okolí se v ní odráží s ledovým klidem. Pod povrchem to ale vše, v hlubině proudí vlny zmaru, cítíte nekonečný smutek, padá na vás a stahuje dolů, máte pocit, že utonete, bez povšimnutí, osamocení, nepochopení.“

„Propadáš šílenému smutku. Někde tam dole je bytost, která nesmírně trpí neopětovanou láskou. Je ti jí líto. Šíleně líto. Musíš za ní, musíš její žal utiřit.“

„Ztrácíš vědomí, potom se probíráš, zvedáš se z vody, mezi lekníny. Na hladině plave krásná dívka zahalená jemným závojem jako utkaným z mlhy. Z tváře jí mezi lekníny kapou slzy. Její zármutek tě zasáhl až u srdce. Je unavená, sotva pohybuje rty. Proč mě nechce, proč, proč za mnou nechce přijít a obejmout mě, proč.“

„Vodník sedí schlíple, kapky padají jako slzy na vodní hladinu. Oj, Bytosti, oj, moje Víla tu není se mnou, je ponořená ve svojí ledové tůni, brr, je tak chladná, odtažitá, chová se tak blahovonně a povzneseně. Nic, co dělám, se jí nezdá dost dobré. Cítím se vedle ní tak zbytečně. Tak tu nahoře sedím sám, za Měsíčku. Svoji Vílu nevidám, už k ní nechodím ani s ní nemluví. Nepřijde za mnou sem

na povrch. Schovaná tam dole, ve svojí hlubině, stejně se tam nevyznám. Je to tam tak stísněné, nemůžu se tam pořádně pohnout. Ať přijde sem za mnou, povrch jí není dost dobrý. Ach. Když tu byla hráz, alespoň jsem věděl co dělat, abych ji získal. Bojovat! Vidíte, jak při tom pomyšlení Vodníkovi svítí očka. Jako by ho polil živou vodou. To umím. Nerozumím jí. Nerozumím. Tak běžte a přeju vám šťastné pořízení. Pozor, ať vás moje Víla neutopí tam v té své hluboké tůni pod ledem.“

„Mladé Slunce svítí na obloze. Jdete kolem řeky, kolem kotníků se vám zelenají kapradiny, kolem se běhlají štíhlé břízy, za onuce zalézá vlhký chlad od řeky. Potůčky nesměle nabírají na síle, až se z nich stává mohutný proud. Vzpomeneš si na svoji drahou polovičku. Na prvotní ostych a jak se potom prolomili ledy. A jak to bylo dál? Vyháníš to z hlavy. Teď je teď a tady je tady. Je potřeba být ve střehu, nepropadat zádumčivosti. Co vás čeká tady? Vílí slzy, nic veselého.“

**Tipy a triky:** Při průchodu nech alespoň jednu postavu podlehnout Zmámení a vlákejte postavy do dialogu s šíleně smutnou Vílou.

Vypravěčská technika – při putování v hájemství Vodníka (mlha), i připopisu běžných událostí se snažte střídát svoje emoce, dřív zbrkle něco dělat než přemýšlet, působte i trochu zmateně – nedokončujte třeba popis a rychle přejděte k jinému. Buďte hodně vztahovační a konfliktní – zvláště, pokud vám někdo odporuje. U Víly, buďte naopak nejistí, vyhýbejte se oponování, se vším souhlaste (samozřejmě v rozumné míře). Buďte úzkostní, tišší, koukejte do země, dlouze a zasněně se zadívejte z okna než odpovíte, nervózně při tom těkejte očima. Čekejte, až třeba vás ostatní pobídnou, abyste pokračovali. Zkuste, aby vás ve vašem „emočním rozpoložení“ hráči zrcadlili. Hráči neví, zda jde o tvoje rozpoložení, nebo o vyprávěcí techniku (podkres scény) a jsou zmatení.



## Putování Hvozdem 1

**Délka:** 30min, variabilně upravuj dle toho, jak byla družina rychlá v předchozí části. **Podkres:** [Paleowolf – Primordial](#) + [Zvuky nočního lesa](#)

**Atmosféra:** S postupujícím časem roste vliv Čáry Zatmění, „utahuj šrouby“. Nezapomeň popisovat, jak jdou proti proudu řeky, k prameni, symbolicky k počátku všeho. Anebo konci. S postupující vzdáleností říčka čím dál více slábne (logicky – jdou proti proudu).

**O co jde:** PJ dává do cesty družině různé scénky dle svého uvážení (viz kapitola Hvozd). Budování atmosféry, ubývání zdrojů. PJ vybírá scény dle svého uvážení a nálady. Viz kapitola „Hvozd“. Do další scény by měla družina přijít relativně odpočatá, ať má variabilnější možnosti.

## Hlas podvědomí 9

**Délka:** 2 min. **Podkres:** [Kytice OST - 17. Osud](#)

**Popis:** Běsobjici se blíží k Zmrzlým močálům. Uvidí zvláštní strom, ověšený pentlemi, který jim připomene Kračun, jak dávají ke stromům různé obětiny, aby utišili Běsy, kterým jde v čele průvodu Ledová královna s temně karmínovými vlasy.

## Chuť lidského masa

„Obydlí Jagy je také velmi daleko od lidských obydlí, například za ohnivou řekou, hlubokou propastí, na břehu velkého moře, uprostřed močálu či v podzemí. Nejčastěji je však umístěno na kraji či v hlubinách temného a těžko průchodného lesa. Tyto místa lze chápat jako [návi](#) – podsvětí.“

**Délka:** 45min. **Podkres:** [Ruhr hunter – Dened Earth](#)

**Atmosféra:** Živel Země. Zmrzlé močály. To že jsou močály najednou zamrzlé je divné. Blížíme se však prakticky do finále, tohle by mělo atmosféru dále vygradovat. Chlad. Halucinace. Brutální řezničina, syrovost (mluva, chování). Bezmoc. Nezdravý (přehnaně pečovatelský) vztah Matka a Dítě (Jaga a Zmej), rutina, plánování. Jistota (chce mít postavy zmámené, tudíž pod kontrolou). Kompulzivně obsedantní syndrom.

**O co jde:** Postavy jsou hluboko ve hvozdě. Putují zmrzlými močály, které jsou plné halucinogenních výparů a bludiček. V močálech sídlí [Baba Jaga](#) a její miláček [Zemij](#). Oba se živí mj. lidským masem. Jejich sídlu se nelze vyhnout.



**Důležité:** Postavy získají **zub zemije**, který je součástí amuletu, dokáže oživit přiměřeně velkou hliněnou či kamennou figuru (**gnóm - Gorzona**), chrání také proti zkameněním. Různý popis Jažiny chaloupky a samotné Babice pro halucinující versus nehalucinující postavy. Potkají **užovku** (Tetka), která jim drobně pomůže (např. shodí Babici hromádku kůstek), spiklenecky na postavy mrkne.

**Popis:** Cesta močálem není snadná, ale pokud postavy zvolí dobrou strategii, není nemožná, lze najít bezpečné „hadí“ cestičky (viz mapka). Tím, že je močál zamrzlý, tak se postavy příliš nepropadají. Ačkoli jsou močály zamrzlé a postavám jde pára od pusy, zima zase není až tak moc velká, s trochou improvizace budou ok. Chlad se drží jen v oblasti močálu. Močál je plný výparů a smradu. Tyto výpary mají halucinogenní účinky. Proto postavy přijdou (aniž by si to uvědomily, pokud po tom vyloženě nepátrají) k Babě Jaze psychicky podlomení. Popisuj smrad, který cítí, ale nedávejte do souvislosti s malátností.

Putování bažinou by mělo zabrat přibližně 2 až 3 dny, podle toho jak úspěšně se družina zorientuje. V noci mohou vylézt na nějaký strom a rozhlédnout se, jestli neuvidí světlíčko Babiny chaloupky.

Úkolem „*halucinací*“ je zavést oslabené oběti k Jaze. Nech některé postavy halucinující a jiné nech při smyslech. Rozděl družinu dle své úvahy na dvě poloviny dle své úvahy. Halucinující postavy uvidí středně velkého bílého hada s korunkou, který jim ukazuje bezpečnou cestu a syčivě k postavám promlouvá. Působí ale nepřírozně. Na chvíli vezmi halucinující hráče bokem, popiš jim cestu skrz močály (ústý hada) a poté nech, ať protáhnou zbytek družiny (pokud hadovi uvěří) bezpečně skrz močály.

Na ostrůvku uprostřed bažin stojí menší kruhová chaloupka ze dřeva, před ní je zahrádka, obehnaná plotem. Plot je z kostí (dají se najít i kosti dinosauří), všude visí lebky (koní, krav, koz, laní, jelenů, skřeků, lidí...). Za chalupou roste velký strom (nad strží, ale ta není zepředu vidět).



„*Halucinujícím*“ postavám bude chaloupka připadat hezká a ploty ze dřeva, která je vyřezáváno do podoby různých hezkých figur (zvířecí, lidské). Podoba Jagy bude také „*nejasná*“. Omámeným postavám bude připadat jako krásná mladá dívka, neomámeným jako ošklivá babice. Kdo z postav je halucinující záleží na PJ (viz průchod Zamrzlým močálem). Hráči (postavy) neví, kdo je halucinující! Každé skupině popiš babici zvlášť (ať si zakryjí uši, popř. za dveřmi). Je na hráčích, jak se se situací popasují. Dávej pozor na to, co si říkají (RP) a co babice může zaslechnout.... Babice mluví pro obě skupiny stejně, na to se halucinace nevztahuje.

Babice pozve družinu dál, ať si odpočinou. („*Co to sem zas přitáhlo za bandu vocasů, co chcete? Ženuška potřebuje vyříznout fakana? Zas se někomu udělal beďar? Ne? Tak co chcete, sráči?*“)

Popis se opět pro obě skupiny hráčů liší. Halucinující vidí hezkou a uklizenou místnost a cítí příjemnou vůni, místo myši vidí motýly, v kotli se

vaří chutná polévka apod. Jaga zpočátku vůbec nepůsobí nebezpečně, jen podivně. I podezřívavé postavy by měl PJ zpracovat, dát jim pocit klidu a nechat je vejít do chaloupky.

Uvnitř se všude něco vaří a je tu hrozný puch (lektvary, jedy, jídlo), mezi vším se proplétají hadi a hmyz, myši a jiná žoužel. Občas nějakého pohladí a čímsi nakrmí. Všude se válí různé zajímavé předměty (z obětí). Dominantou místnosti je kotel, pod kterým hoří oheň. Vzadu jsou také dveře do spižírny. Ve spižírně na háčích visí dva živí lidé (vodjani **Morbij** a **Ctiška**) z původních 4 (ještě **Bogdan** a malý **Břížek**), unesení z dědiny Břízy, kteří se trátili před několika týdny (dva už jsou sežraní, jeden z nich, Bogdan, se právě vaří v kotli). Ze spižírny vedou dveře za chalupu ke strži, ve které sídlí Zemij. Dozadu Jaga či Otesánek postavy určitě nepustí. Všechny dveře a okna jsou zamčené čarou „Zamkni“ (trvalé, 10 past sil na otevření, zloděj si neporadí, heslo existuje, zní „Der Schatz“, lze zjistit), Jaga a Otesánek otevírají dveře a okna bez problémů (i bez hesla).

Jaga usadí postavy ke stolu u krbu. Přinese polévku „Musíte být určitě hladoví.“ Halucinujícím postavám přijde chutná. Polévka je samozřejmě z lidských ostatků. Kdo se nají, propadne halucinacím automaticky. Jen samotné čichání výparů v chalupě má oslabujíc účinek na postavy. Cítí se malátné a slabé (či příjemně unavené a spokojené).



Jaga nežije v chaloupce sama, ale je tu i **Otesánek**. „Otesánek“ – živelník země. Je napůl hliněný, napůl dřevěný (jakoby pařízek vykotlaný čerstvě ze země). V ruce má neustále lopatku. Lopatkou přikládá uhlí pod kotel. Pomáhá Babici nosit těžké věci. Kolem krku má amulet s dračím zubem, který když někdo sejme, tak Otesánek zkamení. Otesánek je ze začátku schovaný ve spižírně. Babici se vydá na pomoc, pokud bude v ohrožení, nebo až v momentě, kdy babice zajme vůdce družiny. Do té doby se skrývá.

Pokud družina pozvání odmítne (nenechá se PJem přesvědčit, nebo je správně paranoidní (nechá někoho venku atd.), Jagu to neošálí (má svoje zvědy a ochranné čáry všude okolo). Přizpůsobí tomu plán. Jaga vždy ví, kolik lidí je v okolí a jejich přibližnou polohu. Pokud se někdo vplíží, tak ho zajme (počká si na ni s Otesánkem) apod.

### Jednání

Jaga mluví vulgárně a sprostě. A to i ve své „dívčí“ podobě. Jak moc sprostě mluví je na PJi a odhadu situace (reakce hráčů). Jaga hůře vidí (mžourá), ale přesto stále musí rovnat a poklízet, co je schopná zahlédnout. Pořádek musí být. Baba Jaga si své jméno nepamatuje, když se bude hodně snažit, vzpomene si, že jí kdosi kdysi říkal Jaga (Jedu bába). Její schopnosti nejsou sami o sobě magické, je ale velmi zkušenou vědmou – zná byliny, masti, kameny.

O své minulosti si moc nepamatuje, je to prastará bytost. Před 25 lety za ní ještě občas přišli zoufalí skřekové. Většinou se zabývala potraty (vyříznutí dítěte), popřípadě lektvary lásky, lidožravá byla vždy. Pokud postavám bude divné, proč se vaří takový kotel jídla, řekne jim, že vaří pro synka. Otesánek je její pomocník (gnóm - Gorzona). Co se děje kolem ji moc nezajímá, spíš co po ní postavy chtějí, co potřebují, proč přišly a co za to. Pokud se stočí řeč na posláni družiny (vracející se duše atd.), tak prohlásí jen něco obecného ve smyslu... „On zase sílí, bude vládnout, už se blíží jeho znovuzrození...“

Je pomalá, ale silná. Vše se řídí nějakou rutinou. Vše je naplánované. Neumí improvizovat. Tvrdohlavá. „*Nejdřív se musí dojít, teprve potom...*“ Rozlišuje praktické – nepraktické. Věř jen svým smyslům, příliš nekombinuje. „*Čubko, to jsem ještě neviděla, tomu nevěřím, ukažte, ať se přesvědčím...*“ Starosti pohřbívá pod zem. Doslova. To znamená, že pokud se vyskytne problém, zvolí nejjednodušší řešení – jed, Otesánka apod.

Jak na ni: pokud zmíní zodpovědnost („*O své dětičky se postarám...*“), šikovnost („*Koukněte, jak jsem šikovná!*“), slabinou je, pokud ztratí kontroly nad situací či něco narušuje její plán. To se projevuje v kompulzivně obsedantním chování. Všechno musí být v pořádku a vyrovnané, všechny věci na svém místě, jinak ji to rozčiluje a musí to ihned napravit. Musí např. sebrat každou kost a vyrovnat ji k ostatním. Když jí někdo rozmetá hromadu, bude ji skládat, těžko se dokáže přemoci. „*Kostičky moje, postůjte rovně...*“. Při jídle a rozhovoru stále něco rovná. Občas peskuje postavy („*Běse, tak se chová na návštěvě? Pošahanče, pěkně to zas narovnej, táák*“).

Předměty, které může družina získat vyloupením chaloupky jsou dle uvážení PJe, je to vcelku bohatý zdroj pro další putování hvozdem.

- Léčivé lektvary (za cca 100 životů, různého konkrétního účinku – popáleniny, protijedy, čerstvé rány..)
- Léčivé a ochranné amulety (hematit, +1 k oči apod..).
- Jedy za cca 100žt (na zbraně, do potravy)
- Elixír lásky (jako démon lásky).
- Různé zbraně a zbroje, i kovové (skoro libovolně).
- Suroviny za 150zl, alchymistická magenergie (živočáry) 50 magů.
- Šperky, drahé kamení, sošky
- Ostatní dle uvážení (nádobí, vaky apod..).
- Knihy a svitky (kouzel, cestopisy, smlouvy..). Postavám je k ničemu.

## Přitahuje

Po chvíli úvodního RP a vzájemného oťukávání by většina postav měla být buď úplně paralyzována (nezvedne se ze židle apod.), nebo alespoň výrazně oslabena. Jaga se rozhodne přikročit k činu – zajistit si další zásoby masa pro Zemije.

Až má pocit, že je situace pod kontrolou (postavy jsou relativně v klidu a zmámené), Jaga přikročí k činu a zajme vůdce družiny (PJ vytipuje dle toho, kdo z hráčů je v družině dominantní). Podá mu nějaký paralyzující jed (např. škrábne nehtem, či jehlou) a zavolá si Otesánka, který vyjde zpoza dveří ve spižárně („*Ucítils škrábnutí na stehně, nemůžeš se pohnout. Jaga stojí vedle tebe. Najednou se otevřou dveře a vykolébá se podivný tvor... Míří k tobě. To nevěstí nic dobrého.*“). Ostatní postavy jsou také dosti zmámené, stěží se pohybují a jen těžko dokážou babici s Otesánkem vzdorovat. Postavy se snaží postavit, ale jde to ztěžka, snaží se čarovat, ale to je také velmi těžké. Otesánek si přehodí nehybného, ale při smyslech, vůdce družiny přes rameno a zatáhne do komory. Zde jej pověsí za žebro či rameno na hák vedle dvou dědinčanů. Ukruťně to bolí. (Míra násilí je na zvážení PJe, dle odhadu hráčů. Může jej např. pověsit jen hlavou dolů za nohy, či složit do rohu na zem). Jaga občas může přijít a upustit trochu žilou, odříznout kousek masa apod. Postavy se mohou děsem a bezmocí zbláznit.

Postavy si všimnou, že Jaga občas sejme amulet z Otesánka a jde někam dozadu za chalupu, kde jsou kamenné sochy zvířat i lidí. Mohou být svědky, jak Jaga s amuletem neohroženě prochází zemijovou strží, ale např. ptáček tam zkamení. Jde tam několikrát. Popiš, jak bere ten amulet (viz níže). Odčarovat (oživit) tyto sochy není možné.

## Řešení

Jaga má co chtěla. Zajala vůdce družiny. Buď během návštěvy družiny, nebo jej zajme např. při pokusu o vplížení se do její chaloupky apod. Pokud postavy dělají nějaké „*hlouposti*“, zajatých je víc (na úvaze PJe).

- 1) Výměna. Jaga navrhne výměnu. Zemij má nejraděj těhotné ženy. Proto navrhne, že by chtěla adekvátní náhradu, jako lidé jedí prase nadívané křepelkou, je pro jejího miláška nejlepší člověk nadívaný jiným člověkem. Postavy se mohou vrátit do poslední dědiny a odsud unést nebohou ženu Šárku.
- 2) Zanechat vůdce jeho osudu a pokračovat dál sami.
- 3) Boj či jiné vyjednávání nechám na schopnostech postav a momentální náladě PJe. Boj by měl být hodně drsný, Jadwiga použije hlavně jedy (stačí škrábnutí jejím dlouhým nehtem namočeným v jedu...), ovládá hady apod. V případě ohrožení strhne Otesánkovi amulet a uteče se schovat za zemijem. Pokud postavy dobře využijí pořádkumilovné obsese Jagy, budou mít určitý bonus. Pokud na to postavy přijdou, může ta nejslaběji zdrogovaná díky tomu získat nějaký čas pro ostatní. Scéna by neměla působit komicky. Jedwiga bude šílená vzteky, proklínat postavy, freneticky rovnat, za ní bude vřískat Otesánek a rozhánět se zmateně lopatkou, hadi začnou syčet... Postavy budou mít nahnáno. Rozhodně by boj měl skončit velkými ztrátami (životů, lektvarů, magenergie..) postav. Pokud budou postavy marné, neboj se někoho nechat zemřít (přítelíčka, psa, v krajním případě postavu).
- 4) Pokud postavy vyzorovali, jak funguje Amulet a uvědomí si, že Jaga špatně vidí, mohou jí amulet vyměnit a Jaga zkamení. Podobný hadí zub, jako je v amuletu, například leží v jiné hromádce kostí. Dej jim k tomu příležitost (např. Jaga vždy nejdříve sejmutý Amulet položí na stůl a srovná úhledně hromádku kostí, zde je prostor opatrně amulet vyměnit). Jaga například šmátrá po amuletu na stole, jednou našmátrá místo amuletu nějaký

ozdobný řetízek. Zarazí se ve dveřích a vrátí se pro Amulet.

### Zemij

*„...a nohy zvedajíc jak prostopášná žena  
a plna žáru potíc jed,*

*strkala nestoudně, nedbale rozvalena  
své pařící se břicho vpřed.*

*Ze břicha v rozkladu, nad kterým zněl šum hmyzu,  
se táhly larvy v tisících,*

*a oblévajíce ty živé cáry slizu,  
tekly jak hustý kal kol nich.*

*To vše se zvedlo hned, hned kleslo jako vlna,  
či šumíc trysklo do výše,*

*jako by mršina, divného dechu plna,  
tu žila dále množíc se.“*

Ch. Baudelaire, Mršina

Jak název napovídá, jedná se o zemní bytost, je podobná draku, avšak bez křídel (viz obrázek), zato umí kamenět pohledem (jako bazilišek). Je to „milášek“ a milované dítko Jagy, které rozmazluje a krmí masem, nejraději lidským. Nejraděj má těhotné ženy (jako krůta nadívaná kuřetem apod.). Jaga jeho přítomnost tají. Bez ní by Zemij dlouho nepřežil, není schopný vylézt ze své strže. Jadwiga ho takto drží u sebe, i když svobodu by uvítal, i



když se jí trochu bojí. Ve stěně strže má svoje doupě. Strž je plná kostí a kamenných bytostí (zvířat i lidí), které praskají, když se se syčením po nich Zmej pohybuje. Zmej se v doupěti regeneruje, slabinou je, pokud jej jakkoli zvednou nad zem. Družina se s ním pravděpodobně neutká. Jedině, pokud např. družina něco zpacká a Jaga tam nějakou postavu rovnou hodí. Jeho krev je jedovatá, pokud jej začnou rubat, je to prakticky smrt.

### Atmosférický popis:

*„Ssss, človíčku, ty bysss chtěl projít.. Človíčku, dej se kolem vykotlaného dubu, potom přesss sssskalku...“*

*„Minuli jste holé lípy. Před vámi se rozprostírá zamrzlý močál. Chvilí po planině, pochvilí mezi nízkými stromky. Mrzne, až praští kosti. Zaskučel studený vítr a zvířil sníh, který zakrývá zemi, jako pohřební rubáš zakrývá mrtvé tělo. Vzpomenete na matku, na matku svých dětí, svoji matku. Kdo ví. Odpočívá pod bílou peřinou, zmožena starostí o svoje děti. V objetí s ledu a sněhu. Jakoby vykrvácela a bílá krev ztuhla na její kůži. Vítr přinesl děsný smrad, který tě praštil přes nos. Táhle trocha sněhu roztála a ze země vybublalo jakési bahno.“*

*„Noha se boří do sněhu a led pod tíhou kroku křupe, je bezvětrí, chlad kovově štípe v nose. Od úst jde pára a snáší se k zemi. Vysvitl měsíc, před vámi, pod uschlými lipami zasvitili světýlko. Pokračujete. Před vámi se z močálu zvedá kamenitý ostrůvek, jak pohled pokračuje, zmrzne ti úsměv na rtech a krok ztěžkne – vítr najednou zaskučí prázdným očním důlkem lebky, která visí na podivném kostěném plotě. Jakoby se zasmála. Lebka? Lidských a zvířecích lebek tu visí mnohem, mnohem víc. Jsou všude. Za plotem strašlivá chaloupka z kostí. Nebo to je kamení? Dveře se se zaskřipěním otevřely a lákají tě dovnitř.“*

*„Jak procházíte mezi starými kostmi, zdá se vám, jako by snad zima snad ještě sílila. Tiché křupání ledu pod nohama zní jako nevyřčené prosby,*

*zvířený sníh se dotýká vašich tváří, jako chladné prsty mrtvé milenky. Obejmout ji a ulehnout na chladnou zem. Bylo by to řešení? Kostí ukryté pod sněhem vám však odmítají odpovědět na nevyřčené otázky. Sílicí vítr žene listí a světla kvapem ubývá.“*

*„Orlí nos, boláky na tváři, okolo pasu had, vlasy dlouhé a špinavé, zuby zkažené, pod nohama se jí plazí hadi a schovávají se do děr v místnosti...“*

*“Ta představa se ti hnusí, k čemu ses to nechal přemluvit? Obětovat něčí život. Raději bys obětoval svůj. Nebude to tak lepší? Ale kdo by pak zachránil celý kmen? Menší zlo. Menší zlo je pořád zlo. Máš na výběr? Žaludek se ti stahuje.“*

*„Orlí nos, boláky na tváři, okolo pasu had, vlasy dlouhé a špinavé, zuby zkažené, pod nohama se jí plazí zmije a schovávají se do děr v místnosti...“*

*“Do prkna. Pytel sraček. Do díry, do prdele, do řitě, hovno! Držko smrdutá! Ty si tak blbý, až to tříská s dveřma! Tebe potkat v noci v lese, tak se zakousnu do stromu a dělám, že jsem suchá větev. Tvoje máma je tak tlustá, že když se jí kouká někdo na bobra, myslí si, že vidí medvěda. Ožralo, dědku plesnivá, chytrolíne, rozumbrado, jantare, zametáku, řiťolezče, koňomrde, kozomrde, krávomrde, mámomrde, hnědkaři, sladouši, vychcánku, hovnožroute, posránku, zasranče, svině, krávo, vocas, řvoune, vidláku, zakrslíku, držko nevyháchaná, bečko sádla, dobytku, červe, ptáku, prase.“*

**Tipy a triky:** Zkusit navodit atmosféru bezmoci (pokud jsou zmámené). Názorně předved', jak se postavy snaží zvednout ze židle, ale nemohou. Jak pomalu a s jakým úsilím se snaží rukou shodit úhlednou hromádku svítek apod. Zkus navrhnut hráčům zmámených postav, ať se také zkusí nehýbat, mohou jen mluvit. Pro různé popisy Jagy a její chaloupky nech, ať si hráči zakryjí uši (ať se nezdržuješ odchodem z místnosti). Můžeš si dopředu připravit papírky s informacemi, které předáš hráčům.

Při rozdělování družiny na dvě poloviny (halucinující a při smyslech) družinu ideálně rozděl tak, ať jsou v každé polovině hráči, kteří se nejvíce přou o další postup, ať nejsou ve stejné skupině. Jejich rozbroje to jen posílí.

Vypravěčská technika – buďte sprostí i při popisu běžných věcí, používejte v každé větě nějaké sprosté či zemité výrazy („vole, kurva, do piče“, „...ten strom přes cestu je velkej jak kokot, vole...“). Stále se snažte si rovnat věci na stole, upravovat oblečení, kostky rovnat do hromádky apod. Hráči neví, zda se jedná o tvoje rozpoložení, nebo o podkres scény a jsou zmateni.

## Putování hvozdem 2

**Délka:** 20min, variabilně upravuj dle toho, jak byla družina rychlá v předchozí části. **Podkres:** [Paleowolf – Primordial](#) + [Zvuky nočního lesa](#)

**Atmosféra:** S postupujícím časem roste vliv Čáry Zatmění, „*utahuj šrouby*“. Nezapomeň popisovat, jak jdou proti proudu řeky, k prameni, symbolicky k počátku všeho. Anebo konci. S postupující vzdáleností říčka čím dál více slábne.

**O co jde:** PJ dává do cesty družině různé scénky dle svého uvážení (viz kapitola Hvozd). Budování atmosféry, ubývání zdrojů. PJ vybírá scény dle svého uvážení a nálady. Viz kapitola „Hvozd“. Do další scény by měla družina přijít relativně odpočatá, ať má variabilnější možnosti.

## Hlas podvědomí 10

**Délka:** 2min. **Podkres:** [Kytice OST - 17. Osud](#)

**Popis:** Hladová družina uvidí, jak se několik zajíců snaží uniknout před vlkem. Zajáci kličkují mezi stromy, jejich stopy se mívají, občas se protnou, jen aby zmátly šelmu. Vypadá to, že se tak budou honit, dokud vlkovi nedojdou síly. Tu náhle jeden ze zajíců, ten rezavý, začne zpomalovat, až se spokojeně zastaví a podívá se vlídně směrem na družinu. Pak ho šelma zadává. Rudá krev prýští vlkovi z tlamy, zajíc sebou naposledy trhne a je

konec. Všichni ostatní hlodavci zmizeli v podrostu, ale šelma je nasycena a nemá již více hlad.

## Místo Zrození

*„První a základní představou byla „přeměna“ předků v kámen, buď prostřednictvím menhiru nahrazujícího tělo, nebo začlenění nějaké podstatné součásti mrtvého do struktury stavby. Katabasis – sestup do podsvětí, musí být následován anabasis, jinak se jedná o cestu konečnou, o smrt.“*

**Délka:** 10min. **Podkres:** [Paleowolf – Primordial](#) + [Zvuky přírody \(ptáci, les...\)](#)

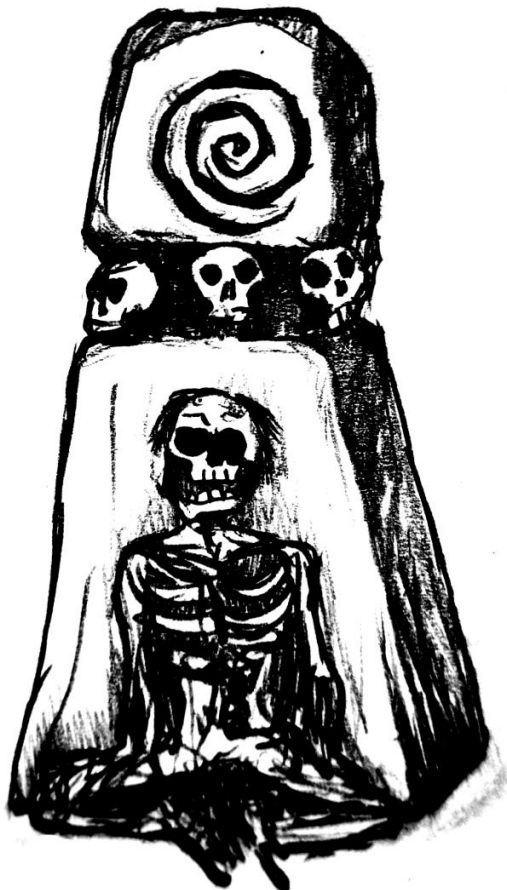
**Atmosféra:** Družina přichází do cíle, atmosféra zatmění je vystupňovaná. Z místa dýchá atmosféra zrození a smrti (jsou si tak blízko), prastarost, původnost, tíha věků, cyklický čas. Je to mocné čarodějné místo – podvědomě cítí přítomnost ženských bohyní – Živy a Vesny a čar Země a Vody.

**O co jde:** V čarodějném Místě Zrození se nachází poslední skřek, který může s družinou mluvit. Jmenuje se Morrigan, to ona byla kdysi tou žrekyní (skřečí řečí Már máthair, čili Velká matka), když Krak přerušil rituál, zabil několik jejích blízkých a unesl Zorju (vlastním jménem Rionnag na Maidné). Morrigan je také matkou Rionnag. Mórřigain si uvědomila, že se musí „dožít“ dalšího zatmění, aby zabránila příchodu Kostěje. Skřekové proto postavili kamenný kruh (nazývaný kromlech) a zakleli Čárou Čtyř Smrtí. Prostor uvnitř kruhu se po jeho skončení dostal mimo Zemi, do Návy, i když je ze Země fyzicky dosažitelný. Pokud se fyzické tělo vstoupí do Návy (doprostřed kruhu), vyprchává z něho život (živel), ztrácí kontakt se Zemí. Duše bez těla nemohou projít čarodějnou bariérou, kterou tvoří sloupy kruhu.

**Popis:** Postavy poslední míle stoupají do prudkého kopce hlubokým údolím podél potoka (viz mapka). Konečně přicházejí na palouk (na rovné ploše), všude kolem je prudký sráz. Je to čarovné místo jménem Místo Zrození. Jsou již hodně vysoko, ještě

výš už začíná kleč. Zde jsou ještě stromy. Sedm potůčků pramení v nedalekém prudkém svahu porostlém klečí. Kousek nad paloukem se slévají a padají k palouku Modrým vodopádem, z tůně pod ním potom vytéká potok, podél kterého přišli. Pod skaliskem, které vypadá jako puklé vejce a nad ním kohout (s trochou představitosti. Ačkoli šli jehličnatým lesem a celkem se ochladilo, zde všude bují vegetace, kvetou podivné byliny a květiny, ptáci obletují podivné plody. Spousta motýlů, hmyzu a jiné havěti se všude hemží. Je tu teplo a dusno, podivná těžká vůně, vlhko (skoro jako v pralese).

Uprostřed palouku je kruh ze stojících kamenů (12 kusů) vysokých asi 2,5 sáhu, každý má v sobě dvanáct lebek (viz obrázek). Pod každým menhirem uvnitř kruhu „sedí“ jedno vysušené, ohořelé skřechí torzo, všichni na hlavě mají děsivé masky (viz obrázek) při bližším ohledání lze najít 4 příčiny smrti – udušení, vykrvácení, jed (rulík v ústech), spálení. Masky nelze sundat, s těly nejde pohnout.



Kameny obklopují uprostřed stojící obří sochu Bohyně Matky, která má na těle vyrytou spirálu od úst ke klínu (viz obrázek, skřekové bohyni říkají Danu). Pod ní, pod zemí, se nachází jeskynní prostory. Vchod symbolizuje ženský klín, je situován směrem k východu.

Do kromlechu lze vstoupit, ale postupně z člověka vyprchává život – 1žt za jeden výdech (řekněme 5kol). Zdá se, jakoby místo doslova bralo dech, hasilo oheň v srdci, kosti praštěly, slzy schnuly na krajíčku a nakonec - jakoby krev tuhla v žilách! Postavy neztratí životy, pokud nevydechují (nemluví). Dech jakoby mizel od úst směrem k ústům Bohyně Matky. Životy ztrácí i v podzemí. Dostat se od začátku kruhu dolů k tělu Mórrigain trvá svižnější chůzí právě 5 kol.

Nic tu neroste, není tu ani zetlelé listí či dřevo, nic tu nežije, nefouká tu vítr, nehoří oheň (louč, nic), neteče voda (doslova, jakoby nebyla gravitace). Nejde si ani uplivnout. Jedině krev pomalu teče. Nelze čarovat nic, co souvisí se živly, jen kouzla týkající se duší či času (jemná nuance, prostě to ber tak, že nejde čarovat vůbec).

Sestup do jeskynní – podél Matčiných kamenných nohou se půda svažuje, až postavy vejdou dovnitř. Jeskyně není nijak složitá, ale postavy svede pod povrch zemský. Je tu teplo (skoro příjemných 37C). Jediným zdrojem světla může být Zmok. Dole, ve stísněné jeskyni, na kamenném podstavci leží o stěnu opřené tělo Mórrigain. Podivně nehybné,



podivně neživé. Nemá žádné smrtelné zranění ani masku jako ostatní skřekové u sloupů. Tělo vrhá podivný stín, který jakoby se hýbal. S tělem Morigain nelze pohnout.



Pro to, aby postavy mohly promluvit s Morigain je nutné, aby bylo jejich tělo v kruhu a duše tělo opustila. Jako náověda by měl sloužit onen pohyblivý Morigainin stín. Hráči by si měli vzpomenout, že duše opouští tělo např. ve spánku (viz kapitola Hvozd) a může mluvit s ostatními dušemi apod. Jako náovědu může PJ prohlásit něco ve smyslu „*vidíte Morigainino tělo, a divně živý stín, to musí být její černá duše*“.

Jak duše opustí tělo?

- vstup do sfér (theurg),
- svoji duši přemístít mimo tělo (druidovo kouzlo úkryt),
- přivést se na „*pokraj smrti*“ (ztratit alespoň tolik životů, aby upadla do bezvědomí), buď krvácením, nebo výdechy, přidušením.
- lze v kruhu také usnout, meditovat či úmyslně ztratit vědomí např. omráčením.

Pokud nepřijdou na nic sami, lze hráče nějak nenápadně popostrčit („*jako by to tu patřilo duším a těla byla nechtěná*“). V krajním případě je nech únavou usnout poblíž kruhu, ve spánku jejich duše proletí kolem kruhu, v kterém vidí skřechí duše, zakleté v těch sloupech a skřekyni uprostřed kruhu. Duše postavy nemůže do kruhu vstoupit, ani z něj vystoupit. Z kruhu / do kruhu není ani slyšet. Duše

dvanácti skřeků a skřekyň nebudou interagovat, budou jen působit dojmem, že se kdysi jednalo o mocné čaroděje skřechího kmene. Při nejlepším se na družinu budou nepřátelsky šklebit.

Postavy si na palouku zde mohou odpočinout, regenerují rychleji než obvykle, lze nasbírat několik léčivých rostlin apod., ale naznač jim, že mají k místu přirozenou úctu.

#### Atmosférický popis:

*„Trmácíte se do svahu už několik hodin. Nohy bolí. Vycházíte zpod hradby jehličnatých stromů. Velká paseka kypící životem, vše tu působí jaksí prastaře. Tušíš dávné čáry, rituály a zázraky, kterých to místo bylo svědkem, zázraky, na které místo nese vzpomínky. Kolem bují život. Očekávání, sucho na jazyku. Slunce už skoro nesvíti. Svět se jeví neskutečně, při pohledu doprostřed paseky až neživelně. Jen malý bledý srpek slunce nebyl pohlcený umrlčí lebkou měsíce. Výše ve svahu končí les a začíná kleč. V tom svahu vidíš sedm malých potůčků, klokotají divoce dolů a kus nad paloukem se slévají a padají sem v modravém vodopádu, do jezírka pod skálou. Z něj vytéká řeka, podél které jste sem dorazili. Skála ti tvarem připomíná vejce a nad ním kohouta. Konečně u pramenů! Zde má všechno počátek. Anebo konec.“*

*„Vody potoka jakoby spolu se zemí spojenými silami rodily nový život. Těžký suchý výdech. Kolikrát se ještě nadechneš, kolikrát vydechneš, než tohle všechno skončí? Všechno se pořád opakuje, cesty, návraty. Cíl vaší cesty je nadosah. Daleko od domova. Protřepeš hlavu a soustředíš se. První co tě upoutá je dvanáct vysokých kamenů v kruhu, vrhají podivné stíny, koutkem oka se ti zdá, že jsou to stíny divných bytostí. Z té představy se ti zatočí hlava a chce se ti omdlít, čas se zrychlil, během okamžiku ti nad hlavou proběhl celý rok. Sníh, tání, jarní déšť, letní bouřka, podzimní mlha. Kruh nebo spirála? Otáčí se od prostředka spirály na její okraj a potom zase z venku doprostřed spirály. Stále dokola. Tam a sem. Zrození, zánik, napadne tě. Okamžik, je to pryč.“*

„Vcházíš mezi kameny. Ticho. Nepřirozené. Zaléhá v uších. Nic se ani nepohne. Nic tu neroste. Plyne tu čas? Něco končí, něco začíná. Co bylo, nebude, co bude, nebylo. Cože? Proč máš slzy na krajíčku? Nostalgie. Ale ani jedna mokrá krůpěj neukápně. Oheň v srdci hasne. Uděláš krok, noha dopadne na zem, kosti zapraští. To místo ti doslova bere dech. Rozhodně nejsi ve svém živlu. Šílený čas, šílený místo. Krev ti tuhne v žilách.“

„Jen co vstoupíš mezi 12 kamenných sloupů, zdá se ti, že ti srdce chladne, dochází dech, cítíš, jak ti schne kůže, cítíš se podivně těžký.“

„Prohlížíš si podivně suchá, jakoby ohořelá těla. Rány na zápěstích. Smyčka kolem krku. V ústech směs durmanu, rulíku a neznámých bylin. Jde na tebe zima. Rozhodneš se přesunout k dalšímu tělu. Zdá se ti, že přecházíš celá roční období. Mrkáš, s každým výdechem, jako by ti odcházel život z těla a táhlo tě to dovnitř, do té podivné mohyly. Máš čím dál víc problém udržet se při vědomí. Vypustit duši. Spát. Navěky.“

„Velká kamenná socha nahé ženy plných tvarů, Matka, napadne tě. Klín, Místo Zrození, napadne tě vzápětí. Anebo Místo Záhuby? Matka, konejšivá i strašná zároveň. Na těle má vyryté symboly dvojité spirály. Z lůna vychází pravotočivá a levotočivá končí v ústech. Matka, život bere i dává. Přejíždíš očima po spirále sem a tam. To vědomí tě pohltilo. Sem a tam. Zrození, smrt. Nebýt jednoho, nebude ani to druhé. Sem a tam. Stále dokola.“

„Vstupujete do lůna prastaré bohyně, jako do jejího lůna padají všichni mrtví, obráceni v prach. Stejně jako mrtvým, nikdo vám nezaručí, že se odsud vrátíte zpět stejní. Můžete být semleti a rozdrceni. Vaše hmota poslouží vzniku nové hmoty.“

„Dlouhé rezavé vlasy. Náušnice ve tvaru dvojité spirály. Přestože je její obličej dobrosrdečný a vrásky kolem úst naznačují, že se ráda usmívá, její sebevědomé držení těla, to jak jí stín dokresluje tvář, vzbuzuje mrazivý respekt a úctu. Upřeně se na tebe kouká. Máš pocit, jakoby věděla všechno, jakoby ti viděla do duše. Mimoděk zkřížíš ruce na

prsou a stáhneš hlavu mezi ramena. A ten její stín, ačkoli to není možné, máš pocit, že tě hladově a s nenávisí sleduje. Krev ti tuhne v žilách. Promněš si krk. Přesto tě ten stín jaksi podivně přitahuje.“

## Már máthair Mórrigain, sgàile Caillech (Velká matka Mórrigain, stín Caillech)

„Archetyp matky ztělesňuje moudrost přesahující rozum, místo magické proměny a znovuzrození, vše, co je tajné, skryté a svírající, co svádí a probouzí strach, co je neodvratné a osudové. Milující a strašná, dá se říct.“ „Je cosi hrozného v tom, že člověk má i stínovou stránku, která se neskládá jen z pouhých malých slabostí a vad na kráse, ale obsahuje i přímo démonickou dynamiku. Jednotlivec o tom ví zřídka.... Pacienti se disociují většinou od intenzivních negativních zážitků, které takto ze svého vědomí vytlačují do podvědomí.“

**Délka:** 20min. **Podkres:** [Vikingská pohanská lidová píseň - Yggdrasil](#)

**Atmosféra:** Postavy by měly mít z Mórrigain respekt a bát se jí. Je to matka, která miluje svůj kmen, ale přesto dokáže být nelítostná (obětovat svoji dceru). Disociativní porucha osobnosti. Zatmění stále větší, temnota stále temnější. Jde o finále prvních dvou částí dobrodružství, dej si na něm záležet! (doporučuju odehrát divadelně – např. ve stoje, gestikulovat, nikoli schováni za stolem.).

**O co jde:** Rozhovor se skřekyní. Ta, ačkoli čin Kraka chápe a chce zabránit návratu Kostěje, touží také po pomstě (krev za krev!). Mórrigainino tělo lze oživit pomocí Čáry Znovuzrození. Je potřeba provést rituál s použitím zástupce každého živlu, dostatečně mocným. Tím je Čára Čtyř smrtí zlomena duše Mórrigain se opět navrátí do jejího těla.

**Důležité:** Na scénu přichází Mórrigain a její „alter ego“ Caillech. Hraj obě role poctivě. Mórrigain se nesmí konkrétně zmínit o ničem ohledně Kostěje,

Kraka, Zorji apod. Bude buď striktně požadovat svého oživení, nebo mluvit jen velice obecně. Postavy musí pochopit, že teprve s tím, až ji oživí, se dozvědí, co potřebují, ale že zároveň s tím stvoří mocného nepřítele.

Pokud nemají postavy příslušný artefakt s sebou, nehraj návrat pro něj (dle situace, pokud zbývá čas, tak klidně), ale rychle popiš, jak se pro něj vrátili a přinesli jej. Postavy nemají žádné jiné informace než od skřekyně, pokud budou paranoidní, PJ je popostrčí s tím, že stejně nemají na výběr (např. Zmok jakoby souhlasil s oživením).

**Popis:** Postavy pochopily, jak se spojit s duší skřekyně. Jedna či více postav je v bezvědomí v kruhu. Čas v Návě a na Zemi plyne jinak. Celý rozhovor duší bude z hlediska Země probíhat jen okamžik, tudíž postavě, která je v tu dobu v bezvědomí za dobu rozhovoru odečti právě 1 žt. Je dobrý nápad, pokud omráčenou postavu kontroluje někdo při smyslech a je připravený ji z kruhu vynést.

V momentě, kdy hráč omdlí, jej nechej zavřít oči a popiš toto:

*„Ztrácíš vědomí. Ocitáš se v bezčasí, ve tmě. Kokrhá kohout, vychází slunce. Putuje oblohou, pomalu zapadá. Zavýje vlk. Vychází měsíc. Putuje oblohou, až zajde za obzor. Vychází slunce. Pomalu, pak vše zrychluje. Den. Noc. Všechno sleduješ, jak se kolem tebe mění, jsi v netečné bublině. Sněží, vše přikrývá led a sníh. Potom tají ledy, všechno roste, zelená se, nakonec žlutne, vadne. Fouká vítr. Země se opět pokrývá sněhem. A tak pořád dokola, rychleji. Rychleji, rychleji až se ti točí hlava. Když přijdeš k sobě, vidíš svoje tělo, jak leží na zemi pod tebou. Vznášíš se nad ním a koukáš na sebe shora. Z mohyly právě vystoupila jakási žena.“*

**Rozhovor:** Mórrigain se všímavým postavám bude zdát v obličeji podobná Zoře, všimnou si určitě i rzravých vlasů.

Mórrigain ctí řád i pravidla a dodržuje je, i když vidí, že výsledek nebude příliš morální. Občas kvůli

cíli zapomíná na lidi. Také romantika je jí zcela cizí. Vůči emocím (vlastním i cizím) je velmi odolná. Tudíž neměla příliš pochyb o tom, že obětuje vlastní dceru Rionnag (Zorju). Co provedla Rionnag si však částečně vyčítá, jelikož je stále i matkou. Obě role se v ní mísí. Musí být dostatečně pevná a zásadová, přesto má v sobě mateřský cit, který však vztahuje na celý kmen. Je laskavá, zároveň však neúprosná.

Svoji potlačovanou emocionalitu a potlačované sklony projevuje rozdvojením osobnosti. Občas její druhá osobnost převáží, ovládne ji její „stín“, který se projevuje jako smyslná, svůdná a vražedná žena, říká si Caillech. Tyto dva aspekty (matka - Mórrigain a stín - Caillech) se v ní dynamicky střídají. Obě „osobnosti“ zmínky o té druhé osobnosti ignorují, nebo na ně reagují podrážděně, asi jako bys vytýkal někomu něco nepříjemného, co si nepřipustí (jsi lakomý, nezodpovědný apod.). V Návě však, či ve stavu Čáry zatmění, se tato část její osobnosti jeví postavám jako samostatný stín, který mlsně krouží kolem Mórrigain a našeptává jí.

Po chvíli oťukávání (představení, zdvořilostní fráze), bude mlsně kolem kroužit Caillech a snažit se uždíbnout trochu z postav, našeptávat Mórrigain. Ta něco z jeho rad poslechne. Ale o tom, že jí našeptává stín, neví, považuje to za vlastní nápady (což teda v pravém slova smyslu jsou).

*„Vím, proč jste tu. Chcete odpovědi na otázky, které již nemohou být zodpovězeny. Již nejsou ústa, která by vám mohla dát odpovědi.“*

Pro PJ - Samozřejmě mohou být zodpovězeny, ale Caillech nechce, nejdříve chce oživit, aby se mohla pomstít).

Nechat chvíli hráčům čas a jak se začnou ptát, pokračovat dál – chvílemi našeptává Caillech.

*„Vy jste zahubili můj kmen. Vymýtili jste naše posvátné háje a dnes na jejich místech pasete dobytek. Rozebrali jste posvátná návrší, skáceli posvátné sloupy a postavili svoje zemljanky.“*

*Nenávidím vás. Ubili jste naše ženy, děti odtrhli od kojících ňader. Starce jste upálili v chýších před očima synů, kterým jste pak setnuli hlavy. Nenávidím vás! Probudili jste něco, co mělo spát. Zbytek kmene raději odešel. Daleko. Do míst, odkud se nevrací. To všechno jen kvůli tomu, že nerozumíte. Všechno protože nechcete rozumět, jste jak vlci zahnaní do kouta. Koušete, než něco kousne vás. Co neznáte, raději zahubíte, nesnažíte se porozumět. Spolu se špatným berete i to dobré. To bude vaše zkáza. Přizpůsobit se, obětovat se. To je pravá ctnost. Pro nás už je pozdě. Krev za krev. Krev za KREV!“*

Hráči at' reagují.

*„Vím, proč přicházíte, jste svázáni s Osudem Kraka. Pyšným a zbrklým mužem, toužícím po svojí slávě a moci. Anebo už zmoudřel? Kdo ví. Pomohu vám napravit a odčinit tu zkázu, která díky jeho činům na naší starou domovinu padla. Zahubila by vás a nás nenechala v klidu spočinout, to všechno kvůli činům toho muže. Udělám to pro svoji krev. Pro svoje vnučky. To ony jsou jedinou nadějí pro Mir, pro budoucnost. Udělám to pro sebe.“*

Už se nadechuje, že vám vše řekne, když tu se zarazí (Stín).

*„Ale nebude to jen tak. Něco chci. Neodešla jsem se svými lidmi do Země bez návratu. Nepřekročila jsem Řeku Zapomnění, jako učinil dobrovolně zbytek mého kmene. Cosi mě poutá k tomuto světu. Nenávidím váš kmen. Jak jste hubili můj lid, budu já hubit ten váš. Nechali jste nás krvácet, já nechám krvácet vás. Pomalu. Celé věky, nikdy nepřestanu. Budu ze stínů a noci zasévat strach do vašich srdcí. Věky. Brát vám vaše blízké a vaše klidné spaní. Vzali jste mi moji dceru, budu brát vaše dcery. Zahubili jste naše děti, budu vám brát vaše děti. Pyšní muži, brali jste si naše ženy, vezmu si vás, až zahoříte touhou (vypadá najednou neodolatelně). Budu tady stále, bud vám pít krev. Zvažte, co vám za to stojí obětovat. Pomůžete mi a přežijete, ale nic není jen tak. Budete platit svou*

*krví. Budete se mě bát a přesto po mě toužit. Chcete zachránit svůj lid? Tak tedy – souhlasíte?“*

Dá jim Slovo, odkáže se na Velkou matku (Danu) atd. Družina by měla souhlasit.

*„Dobrá. Moje tělo, jako zrno, čeká v lůně Matky Země, až vzklíčí. Aby se opět mohlo zrodit a žít na tomto světě, potřebuje, jako tělo každá živá bytost, sílu čtyř živlů. Živel je život. Moji duši Velká matka pozřela a vdechne mi ji opět v okamžiku zrození.“*

Poté jim přiblíží rituál. Nejdříve popíše základní postavení kolem sochy Velké matky (do čtyř světových stran). Tedy vše probíhá na povrchu. Poté se Mórrigain zmíní, že by měli mít nasazenou při obřadu nějakou děsivou masku, aby si duše nespletla tělo a vstoupila do jejího (masky se lekne). Postavy nějakou vyrobí (jakou formou viz tipy a triky). Toto postavy znají i ze svých pohřebních zvyklostí (viz. reálie).

Nakonec požádá o čisté a silné základy veškerého života - kosti země, dech větru, živý oheň a živou vodu. Pokud se postavy vpytávají na podrobnosti, popíše jim příslušné živelníky (Pochvista, Zmoka, Gorzonu a Topielku). Popřípadě jim rovnou řekne, kde se dají sehnat příslušné artefakty (viz předchozí části). Pokud nemají postavy s sebou, je možné, aby vlastními silami vyvolali Zmoka či Pochvista, pro zbytek se budou muset vrátit.

#### **Atmosférický popis:**

*„Z toho Stínu ti běhá ráz po zádech a tuhne krev v žilách, skřečí žena a její čaroděsný stín. Poslouchat nějakou cizinku. Nejraděj bys všeho nechal a šel domů. Vzpomeneš si však na svoje lidi. V sázce je příliš mnoho. Teď to nevzdáš. Tělem se ti rozlévá pocit odhodlání. Pevně zatneš čelist a ruku v pěst. Je to šilenství, pro všechny bohy... Platí!, souhlasíš, at' mě Svarog spálí, pokud slib poruším!“*

**Tipy a triky:** Pro odlišení Mórrigain a Caillech vol jiný hlas (např. hlubší vs. vyšší), měň výraz tváře (vážně přísný vs. vražedně usměvavý). Můžeš např. měnit i polohu (sedět vs. přecházet po místnosti),

jako stín se přitočit k nějakému z hráčů apod. Lze měnit i gestikulaci (klidná vs. výrazná – rozhazování rukama atd.).

**Výroba děsivé masky:** Podle času a nálady se zeptej hráčů, zda je mezi nimi někdo výtvarně nadaný (nebo už to třeba víš od úvodu). Pokud ne, přescoč to a předpokládej, že nějakou vyrobili z kůry stromů ve hvozdu, či třeba použijí přilbici apod., stačí, ať ti velice krátce popíšu, jak si ji vyrobí.

Pokud je tam nějaký výtvarník, vybídni hráče, ať nějakou masku nakreslí, zatímco zbytek družiny řeší rozhovor a připravuje rituál atd. Hráč může kreslit a poslouchat, radit ostatním jako obvykle, jen do toho kreslí.

Pokud dáš hráčům možnost nakreslit škrabošku, měj připravené pro ty účely pomůcky dle toho, jak moc kvalitně chceš tu masku mít, stačí pastelky, tvrdý papír a nůžky, popřípadě obyčejná tužka (nebo tvrdý papír a tuž, březovou kůru a uhlíky atd.). Připrav i nějakou podložku (stůl), na kterém se dá kreslit.

## Upyrka Znovuzrozená,

*Lilith, neboli Černá Luna, archetyp nespoutanosti, nezávislosti a odvahy. Je sílou, která je ještě nezkracená, nepoznaná, je svůdná, je divoká, je to ta část, která muže i ženy přitahuje a fascinuje. „Žena, tajemná, nebezpečná, přesto nesmyslně lákavá.“*

**Délka:** 10min. **Podkres:** [Vikingská pohanská lidová píseň - Yggdrasil](#)

**Atmosféra:** Úplné zatmění se blíží, pečlivě budovaná atmosféra kulminuje. Slunce už zbývá opravdu jen malý srpek, panuje tma skoro i v poledne. Vylétají bytosti noci. Divný pocit by se už dal krájet. Vše působí jaksi osudově.

**O co jde:** Postavy vykonají rituál, Mórrigain se zrodí jako upírka (skřecky dearg-due, slovensky upyrka)

Caillech. Jedná se o vůbec první upírku pod Sluncem (Měsícem).

**Popis:** Postavy přinesou všechny čtyři živly do kruhu a chystají se opravdu skřekyni oživit. Dokud rituál nedokončí, Mórrigain s nimi nebude mluvit, maximálně jim připomene, aby si nasadili masku.

Na začátku rituálu zmizí duše Mórrigain v ústech kamenné sochy (vypadá to, jako by ji ta socha spolknula). Poté, co proběhne rituál, budou artefakty vybité či zničené, již je nebude možno užít k vyvolání živelníků. Znovuzrozená Mórrigain vyjde z klína (tedy z podzemí pod sochou) kamenné bohyně (viz obrázek). Oživenou Mórrigain v první okamžik ovládne Caillech a ta se zakousne do prsu (i mužského) nejbližší postavy, jakoby se chtěla kojit (odebere 1/3 jejích žt). Poté se však „*probere*“ a nadvládu nad tělem opět získá Mórrigain a je možno přejít k další scéně.

### Atmosférický popis:

*„Obloha je temná, zdá se, že příští den už slunce nevyjde. Co chvíli proletí hejno netopýrů, nebo to jsou zbloudilé duše?“ Duše Mórrigain majestátně vzpíná hlavu k potměnému Slunci, už ho moc nezbyvá, ačkoli je poledne, všude panuje skoro úplná tma.*

*„Připravujete rituál podle pokynů. Nervózně, máte pocit, že jsou na vás upřeny stovky očí, vaše činy napnutě jakoby sledují vaši lidé a máte nejasný pocit, že jsou na vás upřeny i oči skřeků. Vodu do žil. Kostí do nohou, oheň do srdce. Nasadit Strašlivé Masky. Vše je připraveno, ještě se rozestoupit do čtyř světových stran okolo těla. Ještě Dech Života...Ted! Nervozitou se rozbuší srdce, cítíte ho až v krku. Duše Mórrigain náhle mizí v ústech kamenné sochy. Spirály na jejím těle začaly rudě pulzovat. Svět se točí ve spirále.*

*Slyšíte snad dětský křik. A pak to jde v rychlém sledu. Ačkoli je to nemožné, zdá se ti, že socha Velké Matky křičí porodní bolestí. Ze země, z lůna, z klína (viz obrázek) sochy Velké Matky vyšlo tělo.*

*Mórrigain. Její tělo jakoby měnilo podoby, Dítě, stařena a nakonec svůdná žena.*

*Najednou se rychle pohne, přiskakuje k tobě a zakusuje se ti do prsu. Zachroptíš bolestí. Pustí tě a vytřeštěně se rozhlíží. Vidíš ostré špičáky, které však rychle mizí. Utře si kapku krve ze rtu. Je klid, rázem je po všem. Euforický výraz Mórrigain nahrazuje výraz provinění.“*



**Tipy a triky:** Jedná se o delší popisnou scénu, kde hráči nemohou příliš vstupovat do děje. Převyprávěj jim to pomalu. Mají možnost zavřít oči a vychutnat si tvé vyprávění, popřípadě si dělat poznámky. Při „zakousnutí se“ oživené Upyrky můžeš zkusit hráče vylekat – do té doby vyprávíš klidným tichým hlasem a najednou vykřikneš a strčíš do hráče apod. (je zcela na intuici PJe, co si dovolí).

## Rozhovor s Upyrkou, Hlas podvědomí 11

*„Přechod od starého uspořádání k novému byl vždy pojímán jako smrt starého a znovuzrození nového. Při rituálu dospělosti takto symbolicky zmizelo dítě a objevil se dospělý muž. Jen ponořením do chaosu se může zrodit něco nového. Běda ale, když tento přechod od starého k novému není dokončen. Vše setrvává v chaosu.“*

**Délka:** 30min. **Podkres:** čára zatmění: [Starwheel – Kammarheit](#), hlas podvědomí a „flashback“: [Kytice OST - 17. Osud](#)

**Atmosféra:** Čára zatmění versus Hlas podvědomí.

**O co jde:** Mórrigain dodrží část svojí dohody a odpoví běsobjcům na všechny jejich otázky, napoprvé však s cílem zmást běsobjce. Zapůsobí však podvědomí běsobjců a napodruhé již odpovídá dle pravdy. Mórrigain nakonec přestává být Velkou matkou a stává se děsivou Upyrkou.

**Důležité:** Do karty družiny pečlivě zaznamenávej jasně zformulované otázky, které hráči pokládají a odpovědi na ně. Skřekyně v obou případech (první i druhá verze odpovědí) mluví „pravdu“. Respektive je o tom přesvědčená (čtení myšlenek apod. jim k rozhodnutí nijak nepomůže). Družina musí z této scény odcházet jakkoli rozhodnuta (zabít Zorju / zachránit Zorju). Není možné, aby odcházeli s tím, že „se uvidí“. Jedině vyloženě zoufalé případy (PJ družinu popostrčí, viz Tipy a triky).

**Popis:** Před běsobjci stojí nyní již naprosto klidná a vyrovnaná Mórrigain. Na zmínky o tom, co provedla, nereaguje. Kromě omluvy, že neví, co ji to popadlo. Rozhovor na toto téma rychle utne a vyzve běsobjce, aby se ptali. Chvilí nech postavy rozkoukat, potom se pustíme do nejdůležitějšího rozhovoru.

*„Nyní jste splnili svůj slib a je na mě abych splnil svůj. Nuže, ptejte se.“*

Mórrigain mluví „obřadně“. Vyzve Běsobjce, aby mluvili jasně, stručně, aby vždy mluvila (ptala se) jen jedna postava. Mórrigain má v rozhovoru rozhodně navrch a moderuje ho ona, nenech se zatlačit do defenzivy. Mórrigain jedná sice klidně, ale nekompromisně a umí běsobjce i okřiknout.

### Mechanismus dotazování

Pro větší „srozumitelnost“ vyzvi hráče, ať zformulují max. deset dotazů a napíšou je na papír. Poté si zaznamenávej odpovědi. Vše samozřejmě poté proběhne normálně formou klasického rozhovoru (RP). Pokud budou mít hráči více otázek, které dávají smysl, tak si je taky v klidu poznamenej. Odpovídej podle „lži“ a zaznamenávej si odpovědi. Nedávej tyto psané odpovědi k dispozici hráčům! Při druhém opakování scény odpovídej na stejné dotazy, které Běsobjci vznesli

předtím. Otázky jsou zaznamenány na papíře. Nech je hráče znovu vznést (nemají nárok pokládat doplňující dotazy), ale odpovídej nyní dle „pravdy“.

**Alternativně pro domácí hraní:** Použij Jenga věž (vypůjčeno ze hry Dread). Za každou položenou otázku nechej hráče tahat jednu kostičku z Jenga věže (můžeš ji učinit předem méně stabilní). Pokud věž spadne, bude to mít nějaký fatální důsledek pro hráčovu postavu (Upyrka neodolá touze po krvi a zakousne ji apod.). V průběhu tahání hraj Caillech a nenech hráčku či hráče v klidu. Vynervuj hráče, ať se mu pořádně klepou ruce.

*„Tak se ptej človíčku. Na co čekáš? Pojd' bliž. SSShhh., Krev, sladká krev... Nenávidím vás, ale slib je slib ... Tak už se ptej..“*

*„Přicházíš na doslech k Morrigan a chystáš se položit další otázku, všímáš si, že najednou jakoby omládl, je neskonale svůdná a jak se mlsně olizuje. Z toho tě mrazí v zádech.. najednou je přelud pryč a ty vidíš zase Morrigan,,.“*

## Co Mórrigain ví

- Krak přerušil před 25 lety rituál Perperugy (Slovenský překlad názvu rituálu), pobil několik významných skřeků, zmocnil se obřadního stříbrného srpů, zachránil Zorju a uvolnil mocné čáry, které měli vliv mj. na jeho paměť a paměť Zorji a probudily hvozdu.
- Rituál se částečně zdařil, ale Kostěj si udržel částečný vliv na Zemi, mj. je důsledkem probuzený hvozdu. Zkrátka rituál nebyl dokončen, panuje chaos. Kostějova moc sílí s blížícím se zatměním a proto se dějí podivné věci.
- Kvůli probuzení hvozdu a nemožností domluvit se se Slověny se Skřekové rozhodli „odejít“
- Zorja je Mórrigainina dcera. O třech dcerách neví.
- Rituál Perperuga slouží k tomu, aby se do příštího zatmění odvrátila hrozba toho, že se Kostěj znovuzrodí na Zemi a nastolí svoji

hrůzovládě. K rituálu je třeba obětovat speciálně určenou dívku, přesně v okamžiku zatmění, stříbrným srpem a obětník musí mít na krku Měsíční Amulet.

- Zničit Kostěje skřekové nedokážou, neví jak. Jeho návrat hrozí každé zatmění.
- Teď je jediné řešení obětovat Zorju a dokončit, co bylo přerušeno.
- Kostěj zotročil kdysi Skřeky a donutil je vybudovat svůj **Palác** a **Labyrint**. Proto nechtějí, aby se vrátil znovu.
- Mórrigain se mentálně spojí s Krakem a Zorjou a vše jim vysvětlí. Po Běsobijcích pošle **měsíční Amulet**.

## Jak Mórrigain odpovídá napoprvé

Zde se jedná o verzi, kdy se Kostěj snaží zmanipulovat mysl běsobijců, aby Zorju neobětovali a aby předtím pobili Hraničáře. Mórrigain nemluví takto úsečně, ale „obřadně“.

- Krak chce na svět přivést pradávne zlo (samotného Velese) a spojit se s ním, vládnout jako **kňaz**, vybřednout z toho marastu tady. Má srp, pomáhají mu Hraničáři. Unesl Zorju, nebohou dívku, učinil z ní svoji ženu proti její vůli, vymazal jí paměť. Překroutil jejich rituál pro přivolání deště. Tentokrát však nechce přivolat déšť, ale Zlo (samotného Velese).
- Je potřeba Kraka zastavit, dát Zorje Měsíční Amulet, aby se jí vrátila paměť.
- To Krak může za utrpení jejího lidu, snažili se mu v tom zabránit, ale neuspěli.

Poté, co běsobijci vyčerpají své dotazy, jim řekne toto:

*„Zatmění přijde každou chvíli, spěchejte a vykonejte, co musíte. Záleží na tom osud váš, osud vašeho kmene a svým způsobem i osud našeho kmene. Já vám už nepomohu, poslední, co pro vás můžu udělat je ukázat vám cestu k místu, kam Krak unesl Ranní hvězdu, Rionnag na Maidné, moji dceru. Dejte pozor, přísluhovače má všude, i mezi*

*těmi, od kterých byste to nečekali. Tak pospěšte na místo Ohně a Vody.“*

Mórrigain svěří postavám Měsíční Amulet, který také umožňuje snadný postup hvozdem.

Poté, co Mórrigain předá svoje poselství, prohlásí, že už není více Velkou matkou Mórrigain (skřetsky Már máthair Mórrigain), ale Upyrkou Caillech (skřečí řečí Dearg-due Caillech, což znamená doslova Pijavice rudé krve jménem Caillech), vycení špičáky a s úšklebkem zmizí někam do noci.

*„Stezka se vine porostem, vstoupíte na ni a vydáte se vstříc vašemu osudu. Cesta ubíhá díky Mórrigainině požehnání obdivuhodně rychle. Vaše předchozí plahočení je to tam. Vypadá to, že to do zatmění stihnete.“*

Poté jsou svědky posledního Hlasu podvědomí, kdy potkají lišku, která jim celou cestu pomáhala. Nezapomeňte popsat změnu atmosféry.

*„Dokonce se ti zdá, že vše je nějaké veselejší. Že za chvíli všechny chmury skončí. Stále panuje přítmí, ale slunce nesměle vykukuje. Pár paprsků prosvítne támhle do křoví. Ha! Napravo, vedle cesty se pohnulo cosi ve vysokém kapradí. Odhrneš je a uvidíš povědomou lišku. Packou si škrábe krk. Cvaknutím čelistí si vyrve kus masa z boku. Otočí se na tebe a lidským hlasem (připomíná Zořin) pronese – neŘád panuje. Otočíš se a uskočíš. Nevíš proč, ale nejsi vylekaný. Stezka zmizela. Přicházíte na povědomou mýtinu. Tohle, jakoby se už jednou stalo. Přicházíte na místo Zrození a nesete čtyři živly... Tohle se už jednou stalo...“*

## Hlas podvědomí - Záblesk minulosti

Postavy jsou v čase vráceny do bodu, kdy přicházejí z hvozdu poprvé na Místo Zrození. Zde si PJ vezme „time out“ a vyhlásí krátkou přestávku ve hře. Připraví se (upraví si rozhovor s Mórrigain) a následně může pokračovat. **Nezapomeň, že scéna „Záblesk minulosti“ probíhá v atmosféře hlasů podvědomí!**

Hráči budou pravděpodobně zmatení. Budou vznášet konspirační teorie a budou so chovat „nelogicky“. To je v zásadě chtěné. Po chvíli by však měl PJ tento konspirační rej utnout a nastínit, že sice je to všechno podivné, ale jediné, co mohou dělat je (o čem mají informace) je to, co už jednou udělaly. Ale je dobré být ve střehu. PJ tak převezme slovo a rychle popisuje děj tak, jak už jednou proběhl, až do okamžiku, kdy začali běsobjici pokládat otázky. Jediným rozdílem je „atmosféra“, kterou sem tam PJ okrajově zmíní. Nyní je v rámci možností „příznivá“.

## Jak Mórrigain odpovídá podruhé

Zde se jedná o verzi rozhovoru, kdy se podvědomí postav vzepřelo k poslednímu pokusu jak zvrátit Kostějovu Čáru Zatmění a přivést postavy ke správnému rozhodnutí, kterým je oběť Zorji a spolupráce s Hraničáři.

Odpovídá na stejné dotazy, které Běsobjici vznesly předtím. Jsou zaznamenány na papíře. Nech je hráče znovu vznést, ale odpovídej nyní dle „pravdy“.

- Řekne vše podle pravdy.
- Na zmínky o tom, že se scéna opakuje, neodpovídá, nebo něco v tom smyslu, že si ničeho není vědoma. Taktéž o Hlasech podvědomí nic neví. Maximálně pronese něco o předtuchách.
- Čáře Zatmění noc neví.
- Jak znají Běsobjici Kraka? Co PJ může hráčům říct na doplňující dotazy? V zásadě si nejsou ničím jistí a tudy cesta úvah nevede. Reálie, které znají ale klidně zopakuj.

Poté, co běsobjici vyčerpají své dotazy, jim řekne toto:

*„Zatmění přijde každou chvíli, spěchejte a vykonajte, co musíte. Záleží na tom osud váš, osud vašeho kmene a svým způsobem i osud našeho kmene. Já vám už nepomohu, poslední, co pro vás můžu udělat je ukázat vám cestu k místu, kam už vaši lidé přivedli Rionnag na Maidné, moji dceru,*



*abyste dokončili to, co mělo být dokončeno už dávno. Zprávu jsem už poslala, vše je přichystáno. Tak pospěšte na místo Ohně a Vody.“*

PJ nyní opět velice rychle zopakuje, jak se rozloučili s Mórrigain a pokračují v cestě až do bodu, kde potkali lišku ve scéně Hlas podvědomí 11. Liška tu už není, od této chvíle však končí atmosféra Hlasů podvědomí.

Zde nechá PJ nějaký čas hráčům, aby se rozhodli, co chtějí dělat, jak si události budou interpretovat. PJ sleduje úvahy družiny a může jejich debatu korigovat (viz Tipy a triky).

Pokud by váhali, či odkládali své rozhodnutí „*Počkáme, až tam přijdeme, počkáme co Krak...“*. PJ je pobídne tím, že není čas, že rozhodnout se očividně musí už nyní – zatmění slunce se blíží, je potřeba jednat, taktak to stihnou k místu „*Ohně a Vody*“.

Popis putování do lázní přeskoč (popiš velice rychle). Družina má čas vyloženě „*akorát*“ ve velkém spěchu dorazit na místo. Nemá čas cokoli dalšího zjišťovat, jakkoli se zdržovat. Případně je jako PJ usměrni, že zatmění se blíží a bude tak akorát, jestli to stihnou. Družina chvátá už s tím, že buď musí rituál přerušit, anebo donést Krakovi Amulet. Pokud pošlou s Amuletem „*havrana*“, naznač, že to je příliš riskantní (zrovna na obloze zakrouží pár dravců...).

V okamžiku, kdy běsobjeci sestoupí do prostoru lázní, končí atmosféra Čáry Zatmění i atmosféra Hlasů podvědomí. Postavy se opět dostávají do „*reality*“. Kostějovy čáry buď uspěly, nebo ne, podle toho, jak se družina rozhodne.

**Tipy a triky:** Nech hráče, ať ti otázky sepíší stručně na papír. Teprve potom se pusť do dialogu. Snaž se reagovat rozvážně, klidně, pomalu, srozumitelně a hlavně stručně. Nenech hráče, aby se překřikovali, nebo ti skákali do řeči. Klidně nahlas zopakuj otázku (Mórrigain si ji přeříká), v klidu se zamysli, než odpovíš – podívej se na

seznam toho, co Mórrigain ví a zamysli se nad odpovědí.

Zkus mluvit „*obřadně*“. Klidně odpověď několikrát doslova zopakuj.

Dužina hloubá, která sada odpovědí je pravdivá, vzpomínají na Hlasy podvědomí a vymýšlí konspirační teorie. PJ by je měl usměřňovat, aby do toho nezabředly příliš a nevypadly z atmosféry. Hráči by mohli začít vzpomínat a listovat v propozicích k dobrodružství (co se tam píše o náboženských představách Slověnů, o Večernici apod.). V rámci urychlení hry může PJ na tyto otázky odpovídat (postavy tyto informace znají).

Hráči by si na základě toho měli uvědomit, že se v zásadě jedná o to, že mají buď obětovat, nebo zachránit Zorju, pokud nechtějí, aby se Kostěj vrátil na náš svět. Musí si uvědomit, že nemají žádná logická vodítka (pokud na to půjdou „*logickým*“ stylem, PJ do toho vstoupí a jejich logická vodítka vyvrátí – „*to nevíte jistě*“ apod. Logickými vodítky myslím zejména to, „*proč by to Krak dělal, kde kdy Krak byl, hledat nějaké časové souvislosti apod.*“).

Z družiny by mělo vypadnout něco takového:

*„Nedává to smysl, logicky nejsou žádné spojitosti, ale myslím, že bychom ji měli obětovat. Bylo tam furt cosi s koloběhem času, smrtí. Zachránit ji je nějaký divný. A taky víc věřím těm haluzím (hlasům podvědomí), to nám Svarog dával znamení a ten je na naší straně.“*

## Pochybnosti

Rozptyl pochybnost hráčů, zda ten záblesk minulosti není způsoben např. vůlí či lží Mórrigain, či jejího stínu („*Ať už se to děje s časem cokoli, nevypadá to, že skřekyně by byla součástí toho. Jakkoli je její chování podivné.*“).

Není chybou, pokud to celé vyzní tak, že tu spolu „*soupeří*“ dva různé náhledy na jednu událost (co se Zorjou).

## Nápovědy PJe (bude za záporné body)

- Vzpomeňte si na ty podivné „události“ (Hlasy podvědomí), jestli jim nepřipomínají něco z reálií, nějaké reálné postavy.
- Vzpomeňte si na reálie, na to, čemu jako Slověni věříte.
- Nehleďte logická vodítka (typu kdo, proč, kdo tady lže apod.). Zkuste zapojit cit, co vám scény připomínali, jak na vás působily. „Vypněte hlavu, zapojte cit, jak by to podle vás mělo být, co je správné? Ty obrazy nevidíte přeci jenom tak. Nějak na vás působí, co na vás působí patřičně a co nepatřičně? Nepřipomíná ti ten obraz někoho?“

Nejzásadnější „problém“ pro hráče bude pravděpodobně tedy to, aby přistoupili na tento způsob myšlení a nehledali stále nějaké „logická“ vodítka.

*Pro postup do finále je základem, aby si hráči takto spojili Kostěje s představou Levého principu, Kraka s představou Pravého principu a Zoru jako princip Změny, která musí zemřít, aby vše plynulo dál, v nekonečné smyčce smrti a znovuzrození.*

V konkrétních příbězích je základem, aby si spojili Kraka se Sluncem, Zoru s Večernicí a Kostěje s Kostlivým cizincem. V druhém příběhu Zoru s Živou, Kraka se Svarogem a Kostěje s Velesem. To vše na základě symbolismu, metafor, podobenství a pocitů při jejich popisu během Hlasů podvědomí.

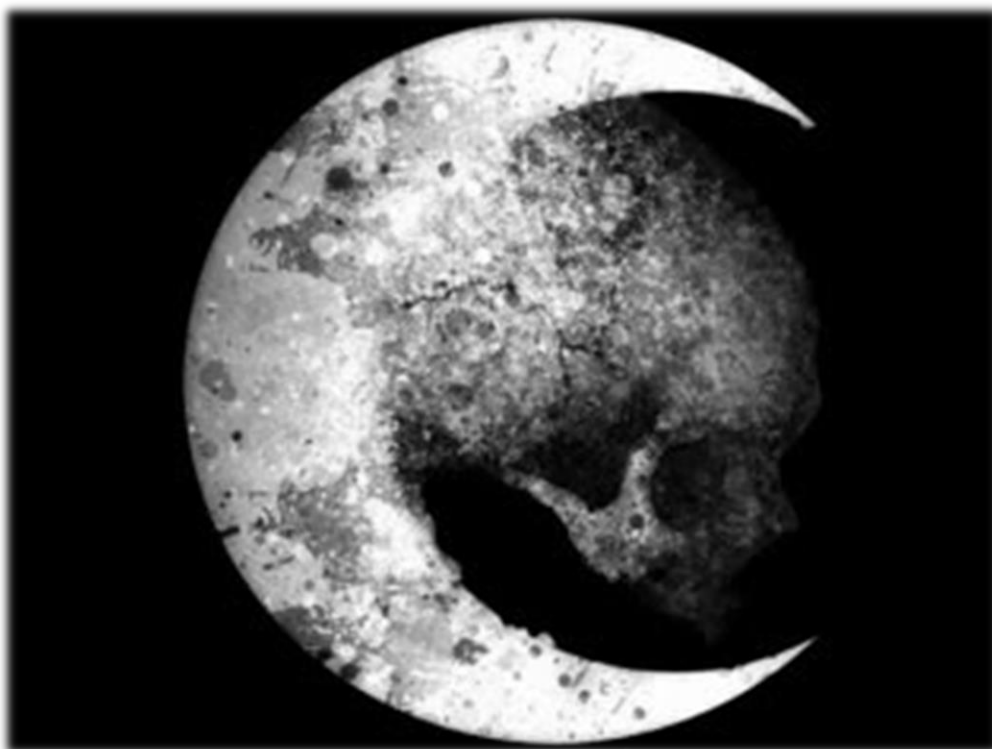
Mýty o Principech by měly hráči znát už před dobrodružstvím z informací na webu. PJ jim může zodpovědět dotazy, co postavy znají, ale hráči zapomenu, ač to běžně PJ nedělá.

## Čára zatmění – konec

*„Duchové mrtvých způsobují, že semena rostou a klíčí a dávají život rostlinám a všem věcem. Proto Mokoša musí zemřít, aby si odpočinula, aby se znovuzrodila, aby mohla pod zem a vypustit duchy zrna.“*

**Délka:** 10min. **Podkres:** hraničáři: [Starořímská hudba - Synaulia VI](#), oběť a konec: [Lilium - Sleep inside](#)

**Atmosféra:** Neutrální, postavy právě opět procitly do reality. Končí atmosféra Hlasů podvědomí i atmosféra Čáry Zatmění.



**O co jde:** Zorja je „zdrogovaná“ a připravena u oltáře, Krak čeká na Běsobijce. Běsobijci vstoupili do Lázní, aby pomohli Krakovi s rituálem, jsou tu i někteří Hraničáři. V tento okamžik družina vystupuje z vlivu Čáry Zatmění. Běsobijci uvidí podvědomé věci ze scény „Čára Zatmění 1“. Podle toho, jak se rozhodli, buď bojují, nebo vyjednávají s Hraničáři. Hraničáři jsou však také zmateni působením Kostěje. Kostěj tak „Čarou Zatmění“ dal dvojí pojistku – jednak prostě zmanipuloval mysl Slověnů a pokud by na to „neskočili“, poštvál je proti sobě navzájem.

**Důležité:** Družina je již vstupuje do této scény rozhodnuta, zda Zorju zachrání či obětuje. Pokud ještě není, PJ dá družině ještě čas se dohodnout. Postavy musí ihned jednat. Běsobijci si všimnou „náповěd“ z prvního kola.

**Popis:** Zorja čeká zmámená (pod vlivem drog) v místnosti s oltářem (bývalá sauna), v obřadním rouchu. Je zde také Krak a čeká (rozjímá). Ve stropě je prosklený otvor, je vidět, jak měsíc zakrývá slunce, v rohu místnosti se objevuje portál od Kostěje (problíkávají mrtvolně zelená světélka). Hraničáři právě přinášejí posvátný srp. Drakobijci vchází do podzemí Kostějova paláce (viz mapka), do prostor bývalých lázní. V ten moment končí

Čára Zatmění. Rituál musí být proveden vyloženě za několik kol. Hraničáři si dosud Běsobijců nevšimli, Běsobijci si Hraničářů ale všimnou hned (naslouchání, opatrné nahlédnutí za roh apod.). Doplně počet hraničářů dle hráčů družiny (mohou mít mírnou převahu). Důležitých je těch několik, kteří jsou popsáni díky nápovědám v prvním kole, zbylé si dotvoř libovolně (nebudou postavám povědomé, nic jim neutkví v paměti).

Pokud by vše probíhalo, jak má, Běsobijci by spolu s Hraničáři vešli rychle do sauny, zde by pomohli položit Zorju na oltář a Krak by dostal od Hraničářů Srp a od Běsobijců Amulet a provedl by rituál. Běsobijci i Hraničáři však jsou pod vlivem „Čáry Zatmění“ zmatené a je nejisté, co udělají. Popiš postavám stejné prostředí, které viděli ve scéně na začátku prvního kola. Postavy by si měli uvědomit, že za rohem na ně čekají jejich „vrahové“. Výhodou PJe je, že už ví, co chtějí Běsobijci udělat a dle toho může scény „upravit“.

Účelem prostě je, aby hráči v této scéně už nemohli získat další nápovědy jak se rozhodnout, či se nenechali na poslední chvíli zvíkat k opačnému rozhodnutí. Rozhodnutí už muselo zkrátka padnout před začátkem této scény!



- Krak ve všech verzích bude chtít Zorju obětovat. On pod vlivem „Čáry zatmění“ není. S Krakem nemají možnost si promluvit (není čas, koncentruje se na rituál).
- Pokud budou Běsobijci stále jakkoli váhat, čeká je bitka s Hraničáři. Ti jsou pod Čárou Zatmění a sami od sebe budou chtít zabít Běsobijce (jelikož je považují za nepřátele) a zabránit Krakovi v jeho činu. Jakmile Běsobijci po bitce vběhnou do sálu ke Krakovi mají 2 kola, aby něco udělali (tzn. rozhovor s Krakem není možný).
- Pokud se Běsobijci rozhodli „překazit“ rituál, nech je pobít Hraničáře a zastavit Kraka. Pokud budou chtít RP přesvědčit Hraničáře, aby také pomohli Běsobijcům zastavit Kraka přerušit, může se jim to při lepším RP povést. Krakovi pak zabráni v rituálu společně.

Pokud se naopak rozhodli provést rituál, jsou v zásadě dvě možnosti.

- Vyhnout se střetu s Hraničáři je možné pouze při velice dobrém RP. Běsobijci musí vyloženě dobře argumentovat, že je třeba provést rituál, apelovat na jejich přátelství, rodiny, zákony kmene, popřípadě třeba seslat nějakou rozptylující čáru (třeba „zlom kouzlo“ apod.). Jedině tím zruší „Čáru Zatmění“ i Hraničářům. Není však čas na dlouhé dialogy, či další přemýšlení – zatmění bude vyloženě za pár okamžiků. Proto družina musí mluvit jasně, rychle a stručně. Jinak dojde k boji. Na otázky Hraničáři nebudou smysluplně odpovídat. Dialog je možný jen velice úsečný.
- Prosekání se přes Hraničáře a donesení stříbrného srpe Krakovi. Hraničáři jsou totiž zmatení stejně jako naše družina, Kostěj jim také manipuloval mysl. Chvilí také váhají, co mají udělat. Pokud jim Běsobijci nedodají rychle protiargumenty, budou družinu považovat za „nepřátelskou“ („Chtějí provést hrozný

*Velesův rituál, tihle Běsobijci!*) a budou se sami snažit Zorju zachránit (tzn. budou jednat dle vůle Kostěje). Nejdříve ze všeho se tak vrhnou na družinu a potom případně na Kraka (pokud přežijí střet s družinou).

Poté co se Běsobijci jakkoli vypořádají s Hraničáři (RP či bitka), mají volnou cestu ke Krakovi. Mají POUZE jednu akci – buď Krakovi v klidu podají Amulet (a Srp), anebo Krakovi zabráni cokoli dělat (anebo prostě neví a bezradně čekají, tudíž vše prošvihnou – měl bys je ale jako PJ „popostrčit“, aby udělali alespoň něco). Zkrátka dobíhají na místo „s jazykem na vestě“.

- Pokud budou hráči vyčkávat (neviditelný ďáblík na špehování Hraničářů či Kraka apod.), jasně je upozorni, že na akci mají pár kol (tudíž ďáblíka poslat mohou, ale to jim nepomůže v rozhodování – nic nezjistí) – úplné zatmění se blíží.
- Pokud Hraničáře pobijí, ale Kraka nechají vykonat rituál, je to také „dobré“ řešení.
- Jakýkoli pokus Běsobijců o hyperprostor apod. ke Krakovi apod. je možný. Opět poposuš čas tak, aby prostě byli v situaci, kdy mají v zásadě jen tu jednu akci (dát Krakovi Amulet a Srp / Kraka zadržet apod.). Pokud se teleportují za Krakem, ten si max. vyžádá Srp.

#### Atmosférický popis:

*„Najednou se vám všem objevili mžitky před očima, zatřepete hlavou. Ta chodba je vám povědomá. Ty fresky, které osvětluje louč. Protřete si oči, chodba pokračuje, slabé světlo vycházející zpoza dveří na konci kamenné chodby. Přeběhl vám mráz po zádech, je to snad vchod do Návy? Hlava se točí, mimoděk si kontroluješ hruď (či jak zemřel). Hlava se může rozskočit, šílenstvím. Instinktivně sáhneš po zbraní. Před vámi se ozývají jakési tlumené zvuky. Času není nazbyt. Snad jen pár minut. Zora je tam před vámi. Co budete dělat? Ať už se rozhodnete jakkoli, tušíš, že jste na konci cesty. Tam na vás čeká klid a spočinutí... Nebo další boj?*

*Náhle se před tebou mihne stín, povědomý obličej (popsat „náповědy“ z první části), sahá po zbrani.“*

*„Ve zdobeném rouchu, rusovlasá, nádherná, viditelně omámená, stojí před oltářem ona – Zorja. Ruce rozpažené k nebesům, které prosvítají přes průhledný strop. Než si ji stačíte lépe prohlédnout, zatmí se, poslední paprsky dopadají na oltář. V rohu se cosi zlověstně blyští. Máte poslední okamžiky, abyste jednali. Na vašem činu závisí osud vašeho kmene. Krak se na vás tázavě zadívá. Tíhou zodpovědnosti skoro ztuhnete. Co uděláte?“*

**Tipy a triky:** Hraničáři měli velice podobné halucinace jako družina Běsobijců, dobrodružství by tak šlo odehrát i z pohledu Hraničářů.

## Kostěj Nesmrtelný a Večernice

### Pokud Zorju obětují

*„Brána do podsvětí se otevřela v okamžiku, kdy Měsíc polkl Slunce. Krak přejede srpem po Zořině krku. Slza ukápla. Zdá se ti, že se naposled spokojeně usmála. Vzápětí se utopila ve vlastní krvi. S posledním výdechem, jakoby z ní vystoupila přízračná postava, snad duše. S úsměvem vám pokynula. Z umrlčí brány se natahuje kostlivá ruka. Padá na vás chlad, tíseň, cítíte kovový pach smrti na jazyku, dere se na povrch, tuhnete děsem. Sápe se k vám, chce sevřít vaše tlukoucí srdce, sevřít, rozdrtit, zmrazit. Za ním se nehybně vznáší tři ženské postavy. Káša, Tetka a Ljuba! Pohledy prosí o pomoc. Kostlivá ruka se ti takřka otřela o tvář, takřka na tebe sáhla smrt, srdce takřka pohaslo. Zalije vás zuřivost. Copak to bylo celé k ničemu? Bojovat, nepřestanete bojovat o život do poslední chvíle. Zora vám svojí obětí měla darovat život. Náhle Zořina duše vezme ten kostlivý pařát do svých dlaní, kostlivci se zeleně rozzáří oči a přivítá Zoru v objetí. Jeho kostlivá hlava je ti povědomá, už víš, co ti celou tu dobu připomínal Měsíc, který bledě svítil na obloze. Kostěj! Bledý Cizinec v tmavém plášti. Zora vede Kostěje pryč z tohoto světa, zahládnete most přes Řeku Zapomnění. Tři dcery za Kostějem jako by uviděli někoho, koho*

*dobře znají, jejich zoufalství na chvíli pomíjí. Nejdříve kráčí Kostěj a nakonec Zora. Zahlédli jste i postavu bájného Strážce. Zorja se naposled na tom mostě otočí k vám, usměje se. Se zábleskem čarovná brána mizí. S posledním pohledem zahlédnete, Zorju jako Moranu. Najednou vás však zalije živé, radostné světlo. Náva mizí. Zdá se vám, že jste koutkem oka zahlédli, jak mezi Měsíc a Slunce na obloze skočila Liška, Večernice a odtrhla je od sebe. V noci pak uvidíte na nebi opět zářit Večernici, Půlnočnici a nad ránem Jitřenku.“*

### Pokud Zorju neobětují

*„Brána do podsvětí, do Návy se otevřela v okamžiku, kdy Měsíc polkl Slunce. Z umrlčí brány se natahuje kostlivá ruka. Padá na vás chlad, tíseň, cítíte kovový pach smrti na jazyku, kostlivá ruka se dere se na povrch, tuhnete děsem. Sápe se k vám, chce sevřít vaše tlukoucí srdce, sevřít, rozdrtit, zmrazit. Za ním se nehybně vznáší tři ženské postavy. Káša, Tetka a Ljuba! Pohledy prosí o pomoc. Kostlivá ruka se ti takřka otřela o tvář, takřka na tebe sáhla smrt, srdce takřka pohaslo. Ruka se sápe i po Zoře. Jste ztuhlí, Zoru vám vyrval Kostlivec z náruče. Malátnost. Vzdáváte to. Nedokázali jste to, selhali. Už nemáte sílu s tím bojovat. Spolu se Zorou a Krakem se odevzdáte do náruče Kostěje, tajemného cizince v plášti, do náruče Smrti. Ať bojují jiní, pro vás příběh končí.“*

### Závěr

**Délka:**10min. Shrnutí kola, zhodnocení družiny, jejího postupu příběhem, hraní rolí a atmosféry. Vyslechnutí si zpětné vazby družiny, vyplnění Karty Družiny.

**Tato strana je úmyslně ponechána prázdná.**



*„Nechápu proč. Tělo mám v jednom ohni, zjizvené stovkami ran. Klopýtám lesem. Hořící chlad a ledová bolest. To jsem já. Stala jsem se bolestí. Co následuje po ní? Stromy jako tisícihlavé saně, sápu se po mně, chtějí mě rozrhat na kusy, uštknout svou jedovatou krví. Po stehně mi leze stonožka. Plazí se stále výš, proniká až dovnitř, rozpíná ve mně svá chapadla. Křičím. Tak takhle vypadá konec? Po čele mi stéká krev, klopýtám však dál, kořeny stromů vystupují z chladné země a omotávají mi kotníky, lýtka, stehna. Snaží se mě strhnout k zemi, otevřít mě pro ostnaté jazyky tisícihlavých saní. Jak jsem se tu ocitla? Kdo jsem? Proč musím zemřít?“ - Mons Kallentoft, Páté roční období.*

**Délka:** Dle uvážení PJe a rychlosti hráčů. Jednotlivé scény PJ používá dle uvážení při putování postav hvozdem. Rozhodně není nutné odehrát všechny scény. Dokonce je možné je i úplně vynechat, pokud družina extrémně nestíhá. Důležité je např. zmínit pouze „čáry a spánek“ a „setkání“ s liškou.

**Atmosféra:** Přítmí i v pravé poledne. Pocit ohrožení, něco je sleduje. Stromy šumí a praskají i v bezvětrí. Stísněně a nevlídně. Dřevěný praskot, jakoby se strom protahoval. Buduj postupně atmosféru, kdy postavy jsou čím dál více oslabovány, čím dál hůře a ztěžka se prodírají kupředu. Také nevycházej z obecné roviny čáry zatmění. Stále se to stupňuje, zatmění postupuje. Zkus setřít ponětí postav o „čase“, navodit atmosféru „archetypálního putování“. Snaž se jim zmást pojem o tom, jak dlouho putují. Jako PJ to dobrovolně nezmiňuj, neděle úseky na jednotlivé dny (např. pravidelnou hlídkou..) či vzdálenosti. Zkus navodit pocit „nekonečnosti“, přeskoč několik dnů dopředu, pak se třeba nějakou scénou „vrať v čase“ a doodehrej třeba něco, co se stalo předevčírem... Pokud se postavy budou ptát, odpovídej vyhýbavě, hráči neví, zda je to tebou, že nechceš jasně odpovědět, či opravdu nemají pojem o čase.

**O co jde:** Postavy putují podél řeky k Místu zrození „bdícím“ hvozdem (dle pravidel PPE). Bdicím se stal díky působení Kostěje. Světožár funguje jako

druidovo „uspání hvozdu“. Hvozdu je celkově nepřátelský a průchod jím bude velmi náročný. PJ dává události dle svého uvážení, buduje postupně atmosféru, družině ubývají zdroje (životy, únava, potrava, výbava..).

**Důležité:** Říci čarodějům (zvláště druidovi), že se jedná o nepřátelské území a jejich čáry mohou fungovat nevyzpytatelně, že vchází mimo území pod ochranou Světožáru. Potkají lišku (Zorju), která jim drobně pomáhá.

**Popis:** Hvozdu je pro účely pravidel „bdící“, ale trochu nestandardně. Není úplně primárně nepřátelsky nakloněn k čemukoli či komukoli. Trochu jakoby podléhal Kostějovi, který chce lesní běsy po svém znovuzrození dostat pod svoji nadvládu. Život ve hvozdu je ale obtížný, o čemž se přesvědčili i sami Skřekové, kteří raději svůj boj vzdali.

Postavy se drží řeky, tudíž příliš nebloudí. Náročnost terénu je extrémní, stále se jim do cesty pletou nějaké větve, keře, bahno atd. Postupují velmi pomalu a dlouho, ačkoli vzdálenost není kdoví jaká. Občas je však terén přímo podél řeky neschůdný a budou muset více do nitra hvozdu. Mohou také zabloudit díky „Bludnému kořenu“. Ve hvozdu není možné jet na koních. Maximálně je vést za sebou, ale bude to velké zdržování a některé terény budou pro koně naprosto neschůdné.



Vyčerpávej postavy, nech je, aby z posledních sil našly úkryt a odpočívaly. Dostat je do stavu, kdy tuší, že další napadení nepřezijí, pokud se do té doby neprosí a nenajedí. Nech je během odpočinku do poslední chvíle v napětí, jestli nějaký běs přijde, nebo ne. Pokud se postavy chovají rozumně, potom je příliš „netrestej“, ale zkrátka donůť je, ať postupují pomalu, ať se prodírají skoro každým sáhem. Rozdělit se, nebo poslat přítelíčka dopředu není rozumné, osamocené postavě se určitě stane něco ošklivého.

**Zásady:** Je nutné chovat se slušně, nelovit příliš, nedělat oheň, nekouzlit přes míru (stačí, když si toto postavy uvědomí a pokud třeba budou lovit, či zakouzlí, vykonají nějaký rituál na odprošení, atd.). Za nevhodné chování hrozí hněv pána lesa, Lešije. Pokud to udělají poprvé, lze hráče mírně varovat.

#### Atmosférický popis:

"Vydáváte se do pralesa, do neznáma, noříte se hlouběji mezi stromy, jako když se při usínání noříte do hlubin vlastního nevědomí. Ze světla dne do tmy noci. Čekáte, na co narazíte, co na vás odkud vyskočí. Ze zlého lesa, ze zlého snu. Zatnete zuby, potlačíte nervozitu. Děláte to pro kmen. Vaši lidé na vás spoléhají. Zodpovědnost. Je to vaše místo v řádu věcí. Noříte se hlouběji pod letité koruny

*stromů do zeleného pološera. Doufáte, že se ze světa tam v pořádku vynoříte do světa tady, obohaceni o potřebné zkušenosti. Co vás asi čeká? V dálce zavyl vlk. Něco rezavého se mihlo ve křoví. Máte jasný pocit – vstupujete někam, kam nepatříte. Cítíte se jako nezvaní hosté, kteří přišli nevhod."*

*„Všude je hustý porost, spleť větví a větviček, které vás škrábou na kůži. Padá na vás tíseň. Zdá se vám, že pod stromy obrostlé lišejníkem je tma jako v noci, nebe probleskuje jen, když nahoře zafouká vítr a pohne s listy. Jen tu a tam prořízne smolovité černozele zlatý Svarogův paprsek, ale spíš se zdá, jakoby svítily bledé hvězdy na noční obloze. Ani to vám nálady nepřidá. Dusno. Nehybný vzduch. Dělá se vám mdlo. Špatně dýchá. Zelené pološero. Máte neustále pocit, že vás něco sleduje a číhá na vás. V podrostu a na stromech se co chvíli něco mihne. Zvuky se podivně nesou. Co chvíli slyšíte chrochtání, šeleštění, cupitání, teď křik nějakého ptáka. Už se necítíte jako nezvaní hosté, ale jako nepřítel na nepřátelském území. Nebzučí támhle z toho vykotlaného buku černé včely?“*

*„Blížíte se k horizontu, k hranici území, které znáte. Stíráte si pot z čela. Vzduch se tetelí, skoro až*



*doutná ve vyschlém porostu okolo, který ti šustí pod nohama. To by tak bylo, aby zakokrhla rudý kohout. Při té představě tě polilo horko. Otřeš lepkavý dlaně do kalhot a myslíš na chladné kapky deště. Je dusno. Dusno jako před bouří. Možná se nějaká blížící, vlaštovky krouží nízko. Na kopci stojí prastarý dub. Zdá se ti (obráti se na někoho), jako by vyzývavě ukazoval směrem ke slunci, skoro jako prst, který si hraje s plamenem svíčky. Dál se nikdo z vás, ani (obráti se na HRANICAR) ještě nikdy neodvážil. Nebylo to potřeba, vždyť tam začíná území, kam nesahá moc Světožáru. Ten dub, to je hranice řádného a divokého. Držíte směr, nebe se zatahuje, zahřmí, za chvíli se spustí déšť. Držíte směr, nebe křičí blesky. Perune, chraň nás. Najednou v rychlém sledu - jasné světlo, praskající zahřmění trhající ušní bubínky – blesk uhořel do toho dubu! Vzplane, ale déšť jej rychle hasí. To bylo těsně, Perun, syn Svarogův je na vaší straně! S úctou vzhlídnete k nebi.“*



## Vlastní nápady

Pokud tě napadne cokoli zajímavého, co zapadá do reálií či podpoří atmosféru, neboj se použít.

## Ztráta zdrojů

**Atmosféra:** Popisuj, jak je putování hvozdem depresivní, úmorné. Jak se prodírají atd. Postavy budou mít sto chutí to vzdát a otočit to zpátky.

**O co jde:** PJ pomalu trápí postavy při cestě hvozdem. Nemusí se jim přihodit vše, je to n úvaze PJe.

**Popis:** Putování hvozdem je úmorné. Na jedné straně jde o čas (tlačí čas), na druhé je třeba dorazit do cíle celí.

- Smrt přítelíčka či hraničářského psa. Napije se zkažené vody (horor není fair).
- Únava (na body únavy nehrajeme) ale je dobré ji popisovat.
- Zbraně rezaví, ráno si všimnou, že meč zreznul (postih k úč atd.). Šlahouny se vztahují po kovových věcech.
- Ničení výbavy – upadnutí na měch, roztrhnutí šatstva, vaku, namočení v potoce, bažině.
- Jednou za čas nechat hodit na past na obr či odl: podvrtnutí kotníku, nepříjemný hmyz, větvička šlehe do oka, šlápnutí do bažiny (chodit v mokrých botách žádný med), mírná ztráta pár životů, prakticky nikdo nezůstane po celodenním putování ušetřen.
- Jídlo zplesniví, část zásob sežerou mravenci, rozkrade drobná lesní zvěř. Voda se zkaží.
- Těžké počasí, pár dnů prší apod. Nachlazení (postih na Sil apod.)
- Mírné zdravotní potíže – napijí se zkažené vody, sní neznámé bobule, poštipuje je hmyz.

**Atmosférický popis:**

*“Tam někde číhají nepřátelští běsi, tím jsem si jist. Ale nevím, co umí, co jsou zač, nevím, jak s nimi bojovat. Kdykoli můžou vylézt ze stínu, z poza stromu, zabít mě způsobem, kterej si ani nedovedu představit. Navíc nemůžu pořádně spát, nejdle jsem už pár dnů a navíc furt studeně prší, bolí mě v krku a zebou prsty na noze. Zatím sice útoky běsů odrážíme, ale v toulci už mám jen 3 poslední šípy. Jde mi o život, ale nejen o můj život, ale o život celého kmene.”*

**Čáry a spánek**

*„Ač bezduchá na svém loži,  
vždy jsem přece v moci boží.  
Vždy jsem přece v boží moci,  
jenž mne chrání každé noci.  
Ač co mrtvé mi je spáti,  
ráno duch se zase vrátí.  
Ráno zdráva vstáti mohu:  
protož poruč pánu bohu“*

K. J. Erben, Kytice

**Atmosféra:** Při čarování popiš, jak mají pocit, jakoby tam bylo něco, co narušuje jejich čáry. Něco, co číhá ve stínech, pod zemí apod. Příhodě další trošku z atmosféry čáry zatmění. Pocit nebezpečí i při čarování. Duše se ve spánku vznášejí nad tělem a vidí ostatní duše a může s nimi mluvit.

**O co jde:** Kostějův vliv je nezanedbatelný, sílí s postupujícím zatměním. Čáry proto fungují nestandardně. Sám hvozd je už kvůli tomu poměrně nepřátelský. Spánek, kdy duše opouští tělo a vzlétá do Irije (podle představ), bude také „dobrodružný“ – duše bude držena na Zemi a uvidí stíny a jiné duše (ostatních postav, mohou spolu mluvit) či dědky. Zjistí akorát to, co už tuší – Náva je blíž a duše bloudí. Pokud se bude chtít probudit, je to bez problému možné, ale PJ může s úsměvem říct něco jako „A proč? Ještě se ti nechce, ještě bys spal“.

**Popis:** Pokud kdokoli usne, popiš mu alespoň jednou, jak se mu zdá, že jeho duše opouští jeho tělo, snaží se vylézt do Irije jako vždy. Najednou ale bloudí (např. nejlépe pokud spí na nějaké křižovatce cest) a tak se vznášejí nad ním. Nejlépe v podobě nějakého „totemového“ zvířete (něco co je pro postavu charakteristické). Nech jej v tom stavu vidět duše dědků v čarovných předmětech, duše psa či přítelíčka, popřípadě ostatních postav a promluvit si s ním (nějaká „blbost“ „Ty nespíš? Co tady děláš? Díky za tu rysí krev, kterou jsi mě tuhle nakrmil...“).

Kouzla fungují nahodile – dle uvážení PJe. Spíše než omezovat účinky popisuj atmosféru těch kouzel. Opět nech čaroděje mít pocit, jakoby ztratil ve svém obrácení se na Svaroga orientaci. Najednou jakoby se propadal do země, obracel se k měsíci apod. Oheň jako by slábl, vítr nefoukal. Všechno je noční, zemité, měsíční. Nebe a hvězdy není vidět... a chybí Jitřenka... Spíš by měl PJ škodit drobně, u čar, kde zas až tolik o nic nejde. Taková čára může být např. doprovázena šíleným chechotem někde z hloubi lesa, který slyší jen postava atd. Čára se však zdaří normálně...

Dědkové v předmětech brblají, bojí se, jsou nepřičetní, chovají se nepředvídatelně, občas odmítnout pomoci.

**Atmosférický popis:**

*„Dočarovals. Euforie. Ale co to? Les najednou ztichl, máš pocit, jakoby byl jedno velké oko a upíralo se na tebe. Promasíruješ si zátylek. Byla to jen chvíle. Euforii z dobře seslané čáry ale stačila nahradit rozpačitost.“*

**Bloudění**

**Atmosféra:** nejistota, jestli trefí do cíle a neskončí díky něčemu tak banálnímu.

**O co jde:** Postavy nechej chvíli bloudit. Museli od řeky kvůli neschůdnosti terénu, nebo zakopli o „bludný kořen“.

**Popis:** Pokud družina zabloudí, jak opět najít řeku?  
1) kouzla 2) „havran“ či někdo leze na strom 3) značky 4) mluv se zvířaty

K úspěchu povede jen kombinace alespoň 3 z těchto opatření. Či cokoli logického. Kontrola jednou za cca 5km. Jsou v této frekvenci vždy nuceni obejít nějakou překážku = změnit směr (údolí, strž, močál apod.) Bloudění – PJ sleduje na mapě (viz tabulka odchýlení PPP str. 126).

Kouzla orientace ruší megality (posvátná místa) - zavedou je k nejbližším skřečím megalitům, další svízelí jsou bludné kořeny. Havrana či šplh ruší mlha a dravci či špatné počasí obecně (silný vítr, bouřka např.). Mluv se zvířaty – někdy podají zavádějící informace (směr k nějaké nestvůře či Lešijovi). Značky sice ruší účinky bludného kořene, ale mohou se přemístit (stromy jsou velké a zlé a vládne jim Lešij). Proto je třeba křížově ověřovat svůj směr.

Na havrana zaútočí 2x dravec. Pokud neudělají předem opatření, havran zahyne. Lezení na strom – past obr 6 či -10% šplh, vyrušení dravců (noční sovy) past +2 na pád, Či lupičův šplh -20%. Následuje pád za pár životů.

**Rozdělení družiny:** Pokud se ztratí navzájem přirozeně, je na jejich důvtipu, aby se našli. Pokud budou jednat neopatrně a nevezmou toto v potaz, tak je určitě nechat ztratit. Je možné, že se cíleně nějaká nestvůra pokusí rozdělit je a tak družinu oslabit.

#### **Atmosférický popis:**

*„Cesta je vyčerpávající. Máš chuť si sednout a resignovat. Protřeš si oči, nejrady by ses probudil. Doma, v posteli. Bohům žel. Pěkně tě to žere. Nohy bolí, hlava se točí, svět bledne. Tělo bez duše. Mátoha. Vzdát to je tak lákavý. Má to vůbec cenu se plahočit? Podíváš se na hraničáře, a procedíš skrze zuby: Jdeme fakt dobře? Protože jestli budeš muset udělat jen krok navíc... Při té představě ses uvnitř celej rozohnil (PJ hrozí pěstí). Jako ten Zmok.“*

*„Neznáme kořeny, nevíme, odkud kráčíme a tak jsme zapomněli, kam jsme se původně vydali. Je to, jako bychom dlouho bloudili v husté mlze – ztratili jsme výchozí bod, ztratili jsme směr, ztratili jsme cíl. Jediným smyslem se stal jednotlivý krok – avšak na cestě kam? Cílem je přežít, nikoli žít. Uniká nám smysl – jak cesty, tak života. Zůstat stát je špatné, bezcílně bloumat však také. Je potřeba se zastavit, vystoupat nahoru, rozhlédnout se, podívat se zpátky, odkud jdeme, proč jsme přišli a tak najít další směr. Když ne ve světě, tak alespoň v uvnitř sobě. Najít orientační body.“*

## **Setkání s běsy**

*„Takové potvory, ježto mají tvář ženskou, tělo svinie a nohy koňské a slovů jezenky.“*

**Atmosféra:** Strach z běsů.

**O co jde:** Ve hvozdu se vyskytují běsové a postavy by jich alespoň pár měly určitě potkat.

#### **Popis:**

- Je slyšet vytí vlků a relativně čerstvé vlčí stopy.
- Boj velkých zlých stromů mezi sebou v noci. Velký zlý strom žere srnu.
- Postava vyjde z křoví a na mýtině uvidí, jak se nějaký člověk proměnil v medvěda a odběhl do lesa (nevšiml si ho), či jiný lykantrop.
- Divá zvěř občas nesmyslně zaútočí (včetně např. sovy).
- Bzučení černých včel. Popřípadě nemrtvých černých včel.
- Uštknutí zmijí.

**Živelníci** – Pochvisti (sylfy) či Meluzína, Zmoci (salamandři), Topielky (undiny), Gorzony (gnómové). Družina např. bude muset projít oblastí plnou vzdušných vírů, přes bahenní oblast, kde poletují zmokové a zapalují unikající plyn, nebo se támhle na skalách rojí Gorzony. Pokud budou chtít překonat řeku, objeví se Topielka a začne je stahovat...

**Jezinky** – divé ženy, průměrně inteligentní „magičti“ humanoidé s telepatí. Stylem života spíše něco jako troglodyti, bydlí v jeskyních. Loví lidské oči. Většinou osamoceně. Mohou udělat „past“, kdy zmámí mužské postavy a budou jim chtít vyškrábat oči. Družina uslyší příjemný a laškovní dívčí smích. Po chvíli se tajemný dívčí smích změní v bolestný pláč. Bude tam nádherná dívka držící se za poraněnou nohu. Černé rozčuchané vlasy jí zakrývají tvář. Může zmámit postavu. Začne utíkat, snaží se rozdělit družinu – pokud se vyloženě nedrží pohromadě, ale vzdálí se na několik sáhů, aby ji „obklíčili“, tak se navzájem ztratí. Mohou si např. všimnout, jak k jezinkám přijde zmámený srnec a ony mu vyloupnou oči apod. S ukradenýma očima či třeba nehty či vlasy poté jezinky provádějí své čáry, často je potom postiženým slabo (odsávají jim životní sílu). Ve svých jeskyních mají z těchto trofejí oltáře.

**Lešij** - vypadá jako mohutný starý muž, oděný v kůžích porostlých mechem, s medvědími drápy. Pokud družina naštve PJe, popřípadě se chová herně nezvykle hloupě, začne je likvidovat. Potom bude družina ráda, když na pokraji života se vypotácí z lesa.

Je to jakýsi prastarý duch lesa. Má svoje doupě na tajné mýtině, kam se bojí vstoupit i zvěř. Mezi mechem obrostlými kameny se nachází prastaré obětiště se zteřelými totemy a zvířecími lebkami, odtud čerpá svoji sílu. Říká se, že má dřevěné srdce, a jeho krev je smůla.

**Moudrá Liška** – Velká zrzavá liška s barevným šátkem okolo krku Je to duše Zorji ve své zvířecí podobě. Sleduje družinu zpozzdálí. Lze ji použít, pokud družina vyloženě tápe – pomůže najít směr. Či pokud je družina na pokraji sil – objeví ráno na kraji tábořiště zadáveného králíka, či léčivé byliny. Alespoň jednou by ji běsobjici měli zahlédnout, jak jim nějak pomáhá. Promluvit s ní spíš nebude možné, nic zásadního neví (dle úvahy PJe).

**Potracenky** – nemrtvá skřechí dítka, která se vrací z bažiny, kde byly utopeny. V noci si postava na hřídce uslyší dětský pláč. Po chvíli si všimne, jak se směrem od řeky (mokřad) vlní tráva a rákosí. V něm se plíží 1k6 rozkládajících krvelačných sotva měsíčních dítek. Pokud chce být PJ brutálnější, šéfuje jim Navka.



**Atmosférický popis:**

*“Něco zrzavého se mihlo v podrostu. Celý se napneš. Černý čumák, liška. Sedla si a kouká. Máš pocit, že v tobě čte. Kouká, jakoby od tebe něco čekala, jako byste byli na něčem smluveni. Po chvíli zmizela v podrostu.”*

**Místa**

- Skřečí 25 let vybydlená dědina u řeky. Skřečí kamenný kruh.
- Stará Quiritská mohyla, uvnitř s nějakým nemrtvým, např. ghúl (a pokladem). Je tu možné získat nějakou zbraň či zbroj (např. štít, přilbici a lepší krátký meč).
- Jeskyně, kde se dá přespat a schovat před nečasem. Co v jeskyni bydlí, nebo co tu bylo je na vůli PJe (např. čarodějné místo, postavy budou mít těžké sny, uvidí očima nějaké šelmy a ochutnají chuť teplé krve, uvidí sami sebe, jak se chystají na sebe skočit a zadávat. Hráč musí rychle zareagovat a s křikem se probudit).



**Tato strana je úmyslně ponechána prázdná.**

## 3. kolo

„Z tohoto hlediska můžeme na mýtus o utrpení, smrti a zmrtvýchvstání "vegetativních bohů" pohlížet jako na paradigma lidského údělu. Smrt a zmrtvýchvstání vegetativních bohů se stávají archetypy všech smrtí i zmrtvýchvstání, ať už jsou jakékoliv a ať se projevují v kterékoliv rovině skutečnosti. Tyto mýty povahu lidského údělu vyjevují lépe, než by to dokázal jakýkoliv empiricko racionalistický nástroj.“

### Časová osa

- 22. 9. Zatmění. Připraven rituál oběti Zorji. Přichází zatmění, Kostěj sesílá Čáru Zatmění. Zde končí druhá část a začíná část třetí. Přes noc bdění u mrtvé.
- 23. 9. Hry na rozcestí, večer pohřb Zorji.
- 24. 9. První den svátku Hody.
- 21.12. Na zimní slunovrat, na svátek Kračun, se část družiny obětuje a vstupuje do Návy osvobodit tři Krakovy a Zorjiny dcery.

### Obecný popis kola

„Matko, matičko, řekněte  
nač s sebou ten nůž běžete?“ -  
„Nůž bude dobrý - někde v chladu  
vypíchnem oči zlému hadu -  
pojd' jen honem, pojd'!“  
„Sestro, sestřičko, řekněte,  
nač tu sekeru nesete?“  
„Sekera dobrá - někde v keři  
useknem hnáty líté zvěři -  
pojd' jen honem, pojd'!“  
A když již přišly v chlad a keř:  
„Hoj, ty jsi ten had, tys ta zvěř!“

K. J. Erben, Kytice

Třetí část je koncipována volněji a je tu větší prostor pro hraní rolí. Třetí kolo začíná pohřbem Zorji, kterého se zúčastní i postavy. Pod vlivem omamných látek a díky čárám během obřadu získají informace, na základě kterých se rozhodnou skoncovat s Kostějem jednou provždy a nastolit Mir (pořádek) v kraji. To je možné tak, že část družiny osvobodí duše tří Krakových dcer z Návy, aby druhá část družiny mohla projít Labyrintem a **zničit Kostějovo Srdce**, čímž jeho hrozba jednou pro vždy pomine a okolní hvězdy již nebudou tak nepřátelské a Slověnům se bude dobře dařit. Dalším **motivem pro Běsobijce** je to, že tři dcery mohou Slověnské čaroděje a čarodějky naučit zapomenutým umění zemských, vodních a vzdušných čar a učinit je tak mocnější a schopnější se lépe bránit. Cesta do Návy je eufemismem pro předčasný skon – **část družiny se bude muset obětovat pro kmen**.

Vše, co se odehrávalo v první a druhé části (atmosféra čáry zatmění) ve třetí části pro postavy končí a vracejí se zpátky do reality. Atmosféra první a druhé části byla specifická pouze pro Běsobijce a nikdo jiný z kmene ji nezažil. Třetí část se tak odehrává v běžné realitě. Pokud budou z podivných událostí prvního a druhého kola postavy cokoli zmiňovat, budou si dědinčané poklepávat na čelo, popřípadě mluvit o čárách Velesových či Svarogových... Události první a druhé části se v realitě opravdu staly, ale Běsobijci je „znovu – zažili“ o něco intenzivněji. Jsou stále zmatení. Neví, která verze události byla pravdivá. Něco prostě kvůli čárám zapomenuli atd. Lze se na to dědinčanů doptat.

Například:

- na poštipání černými včelami opravdu zemřeli ti dva lidé, ale o můře – smrtihlavovi, který jim vyletěl úst, nikdo nic neví.
- o měsíci co vypadá jako lebka, nebo o tom, že na nebi nesvítla Jitřenka apod. Tzn. vše „atmosférické“ se ve skutečnosti nestalo
- atd.

Ale to nehraje příliš velkou roli, uvádím to jen pro pořádek, kdyby se Běsobijci pídili po tom, co se vlastně dělo.

V den Zatmění začínají za normálních okolností **Hody**. Zatmění v reálném čase trvalo pouze cca jednu hodinu, tudíž běh běžného dne běžného Slověna nebyl nijak narušen. Přesto byl začátek svátku kvůli této události o dva dny posunutý (viz časová osa). První den byla obětována Zorja (konec druhého kola) a druhý den bude její pohřeb (začátek třetího kola).

### Harmonogram 3. kola

Scénky		Čas
Úvod		0:10
Pohřeb Zorji		0:30
<b>Náva</b>	<b>Labyrint</b>	
Divoký hon	Ledová stěna	0:20
Jezerní království	Vodní labyrint	0:20
Zelené pastviny	Pohřebišťe	0:20
Skleněná hora	Větrné chodby	0:20
<b>Palác Zmaru</b>		0:20
Trůní sál	Sál srdce	1:00
Závěr		0:10
<b>Celkem</b>		3:30





## Motivy pro třetí část

*„Představa života a smrti plyne z pozorování měsíce, s nímž tento koloběh lidé spojují. Měsíc se rodí z Novu, kdy není 3 dny na obloze vidět, poté dorůstá až do Úplňku, kdy nabývá nejmocnější síly, poté ubývá, až umírá na Novoluní, aby se znovuzrodil.“*

- smrt jako součást přirozeného řádu světa (smrt, která má „smysl“ není tragédie)
- Vztah jedince (individualita) a společenství (kolektivita) – obětování života jedince pro pokračování života celku.
- Spojení ženského (přizpůsobení se, přijetí, naslouchání...) a mužského principu (zdravá míra agrese, odmítnutí, prosazení se...).

## Úvod

*„Poté co Hádés unese Persefonu, Démétér sestoupí z Olympu a zarmouceně bloudí světem. V zoufalém hněvu zadržuje úrodu a hrozí lidu hladomorem.“*

**Délka:** 10 min

**O co jde:** Shrň s postavami první a druhé kolo, zeptej se na postavy a družinu, pokud jsi s ní už nehrál.

*Pohřeb Zorji „Pokud došlo k neúrodě, byl vybrán nejmoudřejší či nejzdatnější jedinec kmene a ten bylo obětován, aby jeho duše mohla u božstev zajistit hojnost.“*

**Délka:** 30 min

**O co jde:** Co skončí druhá část, ještě ten den je Zorja je připravena k pohřbu.

Den po událostech Čáry zatmění dochází k pohřbu Zorji (žehem). Postavy se vzpomínají den a noc z šoku, pohřeb Zorji chystají jiní.

Postavy se dozví, co se stalo během doby, kdy byly ve hvozdu (či si prostě rozvzpomenou) – jedná se např. o:

- vyhnání Kazimíra
- smrt dědinčanů poštipaných černými včelami
- porod Šárky, pokud ji nedali Babě Jaze
- **Mojmírovo tělo zmizelo** ještě, než stihlo být zpopelněno

Při samotném obřadu postavy požívají drogy, jak je při rituálech Slověnů obvyklé, zapůsobí i čaro události, pocuchané nervy, což se projeví ve věštecké vizi. Na základě toho všeho by se měli rozhodnout porazit Kostěje a osvobodit tři Krakovy dcery.

### Průběh obřadu:

- Vynášení na márách.
- Příprava v posvátném háji – omytí, vložení na hranici.
- Stráž u mrtvé. Rozmluva Žreců.
- Příprava večera a hry na rozcestí. Rozmluva se zápasníky a s Krakem.
- Masky, spálení Zory.
- Smuteční hostina. Rej běsů.
- Probuzení. Začátek Hodů, rozmluva se Sýčkem.

### Promluva žreců

První noc se drží čestná stráž okolo těla Zorji. Běsobijci jsou přizváni na začátek čestné stráže, kdy žreci oficiálně promluví. Zorja by neměla být ani chvíli sama. Běsobijci odpočívají, mají možnost se u Zorji střídat, vzdát jí poctu (je vhodné k ní promluvit, věřit se, že její duch je ještě u jejího těla), mají také možnost mluvit s ostatními a ujasnit si proběhlé události. Krak se hned po oficiálním zahájení Stráže vytratí a je možné jej nalézt až druhý den v podvečer.

První začne mluvit **žrec Všebor z rodu Goralů**, střídá se se **Slavojem z rodu Lučanů** (či s **Radanou z rodu Vodjanů**). Krak občas smutně do toho vstoupí a něco pronese. Pjové se mohou v přednesu střídát:

- **Smrt není zbytečná, je to přirozená součást Miru** (řádu světa), jen díky smrti je možné znovuzrození a tudíž pokračování koloběhu světa. Nelpět na ničem příliš - pokud vše, věci, lidé okolo nás, i my sami podléhá nemilosrdnému rozkladu a zániku, který je tak zákonitý, jako je zrození a růst.
- **Zorja svou smrtí takové pokračování umožnila, bez toho by panovala Levota** (chaos). Dokončilo se něco, co bylo (Krakem) přerušeno.
- Symbolicky - Zorja vstoupí pod zem jako zrno, které na jaře vzklíčí (viz svátek Hody). **Nejdříve musí něco zemřít, aby něco jiného mohlo vzklíčit**. Jako zemře rostlina, pohlcena zemí, aby na jaře opět vzkvetla snad ještě zelenější, matka země má moc nad životem, když ho může dát, zase ho může vzít, země vydává a pohlcuje.
- Není ovšem vyhráno. **Nějaké Levoty jsou nyní sice slabší, ale zdá se, že stále číhají ve hvozdu, možná na další zatmění, kdo ví**. Nikdo neví, jak jim odolat příště (Krak

taky bezradně pokrčí rameny). „*Jestliže lidé pouze přežívají, nebojí jen svůj dům, ale vypalují celý svět. Kmen nesmí přežít, ale musí žít.*”

- **Pokud chceme pořádně žít, je potřeba poznat tajemství všech čtyř živlů**, to by kmeni pomohlo. Oheň samotný jen pálí dřevo a lesy. Tak jako dobytek hyne bez vody v poušti, i Slované bez znalosti vody brzy zahynou v poušti.
- **Tři dcery uměly ovládat tři živly**, ale jsou stále v jakémsi spánku a není jim pomoci a nikdo neví, o co jde (Krak krčí rameny).
- Zorja se obětovala pro kmen. **Oběť jedince ve vyšším zájmu je úctyhodná** a Zorja s tím souhlasila dobrovolně. Jedinec může zemřít, ale kmen musí žít dál. To si všichni přítomní (včetně Běsobijců) uvědomují. **Jednotlivec umírá, ale kmen žije dál**, a ten, kdo zemřel, se i nadále účastní života na tomto světě, nyní jako člen společenstva mrtvých.
- Žrec připomene **základní cnosti Slovanů** – pokora, ochota se obětovat pro dobro celku, pohostinnost, neodmítnout pomoc bližnímu, ctění Pravdy, zkrátka vědět, kde je čí místo pod Sluncem a nevyhýbat se svému osudu a nepřičít se Miru (řádu věcí).



## Hry na rozcestí

„...dal rovněž pokácet a spálit i háje nebo stromy, které na mnohých místech prostý lid ctil. Též i pověrečné zvyky, jež vesničané, ještě napolo pohané, zachovávali v úterý nebo ve středu o letnicích tím, že přinášeli dary, u studánek zabíjeli oběti a zlým duchům obětovali, dále pohřby, jež se děly v lesích a na polích, a hry, jež podle pohanského obřadu konali na rozcestích a křižovatkách jako pro odpočinutí duší, a konečně i bezbožné kratochvíle, jež rozpustile provozovali nad svými mrtvými, volajíce prázdny stíny a majíce škrabošky na tvářích.“

Kosmas, Kronika česká

Druhý den probíhají „Hry na rozcestí“, aby duše zemřelé pokojně trefila do Návy a necítila se na cestě osamělá. Krak smutně odejde k vodopádům u nejbližšího potůčku, kde rozjímá o životě. Postavy by ho měly vyhledat a po cestě potkat „zápasníky“, účastníci se Her. Takto pojatý pohřební obřad je běžný.

Obřadníci (cca 10 lidí) na nejbližším rozcestí od Zorji tančí v maskách běsů a hrají smutné melodie:

- **Rozcestí cest** je symbolem rozcestí života a smrti a je snadné na něm pro duši zabloudit, proto ji „doprovázejí“.
- **Masky**, aby se duch nevracel a nebloudil a zároveň, aby odradili zlé běsy, které by mohli duši škodit a aby si je spolu s duší Zorji neodnesl **Žnec duší (Veles)**, proto se schovávají za masky běsů.
- **Tryzna** je obřadný souboj kovovými zbraněmi – třískání. Vyzvou postavy. PJ sem může zařadit souboj (může vyzvat někdo z hraničářů). Bojuje se třeba do první kapky krve či na plocho.
- Postavy vidí Kraka jak kráčí k Bublavému vodopádu.

## Krak

Krak je u Bublavého vodopádu, kde smutný přemítá o životě. Běsobijcům řekne popravdě všechno, co ví. Bohužel si toho o tom, jak získal Zorju, moc nepamatuje. Vzpomene si, že tehdy bylo také zatmění.

- Krak zvažuje, jestli se neobětuje a neshoří na hranici spolu s ženou. Obráceně se jedná o běžný zvyk.
- Tuší, že duše Zorji nyní patří Kostějovi a že Kostěj má i duše jeho dcer. Chce se obětovat, aby byl s ní, ale její duše patří Kostějovi. Má svoji Zorju rád a dcery také. Pokud je šance je osvobodit, je potřeba to udělat, ale neví jak.
- Dcery jsou důležité a cítí, že **ony jsou klíčem pro budoucí prospěch kmene** a za jejich záchranu stojí za to zemřít.
- Kostěj (kterého viděl v portálu na konci druhé části, stejně jako postavy) je stále nebezpečný a hrozí. Hvozdy jsou sice nebezpečné o něco méně, ale jeden nikdy neví. Kdykoli se může vrátit a neví, zda oběť další dívky je řešení. Za to také stojí zemřít.
- Krak je ale důležitý pro kmen, například teď má vést svátek Hody. I když chce zemřít, má povinnost ke kmeni.

Mělo by z toho vyplynout, že to Běsobijci by se měli obětovat, aby zachránili tři dcery a porazili hrozbu Kostěje, který se zase kdykoli může vrátit.

## Pohřeb a hostina

„Perperuga. Motýl v lidových písních představuje dívku, která letí do nebes pro déšť. V původní formě rituálu byla dívka obětována a její smrt měla mít pozitivní vliv na úrodu. Může souviset i se symbolickým propojením motýla či můry a škodící čarodějnice.“

Za smutných písní přistupují truchlící jednotlivě, každý je Krakem představen Zorje (Ize se na tom u Běsobijců „vyřádit“, anebo přeskočit):

„Hle, tu přichází XY, slavný Běsobijec, který vykonal..., aby ti vzdal poctu“.

Poté každý vhodí na hranici něco „cenného“ a je obětován kohout.

Je obřadně recitováno. „Hle, vidím svého otce a svou matku. Hle, vidím všechny své zemřelé předky. Hle, vidím je na jejich pouti a oni mne volají; pospíším k nim, už vidím strážce, už vidím Řeku, už vidím jasný Plamen!“ V tu chvíli je zapálena hranice za kvílení „plaček“ – trhání vlasů a škrábání a drásání kůže.

Poté co dohoří hranice Žrecové pronesou:

„Vstoupila do společenstva mrtvých a nebude zapomenuta... Díky ní tu teď můžeme hovořit, zapijme svůj žal!“

Započne smuteční hostina, běsobijci by neměli zůstat střízliví. Mlží se jim svět, motá se jim jazyk. Znějí bubny, dudy a kvílí píšťaly... Plameny se mihotají.

## Dcery

V opojení uvidí postavy Kášu, Tetku a Ljubu v Návě. Uvidí vizi, jak poniženě klečí před Kostějem a Zorjou, jak jim Kostěj cosi přikazuje a každá je potom zakletá ve zvířecí podobě v jakémsi paláci (viz další část). Prosebně se jakoby na postavy zahleděly.

## Zorja a Caillech

„Když to Kostěj uviděl, zase se rozesmál. „Ech, ty hloupá ženská! Dlouhé vlasy, krátký rozum! Moje smrt je daleko. Na moři je ostrov, na tom ostrově roste dub, pod tím dubem je zakopaná truhla, v truhle je zajíc, v zajíci kachna, v té kachně je vejce — a v tom vejci je má smrt.“ To dořekl a odletěl.“

Ruská pohádka

Zorja se jim zjeví v lidské podobě a může chvílemi přecházet i do podoby liščí. Postavy tomuto zjevení věří. Projevuje se i fyzicky (jako dobrý „neviděný“).

Zorja postavám prozradí:

- Ještě se plně nepoddala Kostějovi a zjistila jeho slabinu. Kostěj je vychloubačný a nebál se jí to prozradit, zvláště poté, co zpacifikoval Zorjiny dcery. To ji přimělo jednat, nelíbí se jí, jak se k dcerám chová a že je zaklel.
- Kostěje je potřeba odstranit i proto, že si zotročuje duše, které putují pokorně k plamenu Světožáru.
- Labyrint. Zorja prozradí, kde se skrývá labyrint a že cesta do něj je možná o **zimním slunovratu (Kračun)**, stejně tak je možné do Návý nejlépe přijít právě o Kračunu.
- Vstup do labyrintu i do Návý je u „**Rozcestí**“ – viz první a druhé kolo. Labyrint je vpravo (proti proudu), náva vlevo (po proudu). Je potřeba vysekat díru do ledu a podplavat.
- V návě je potřeba nechat věci plynout a být pokorný.
- V labyrintu je naopak potřeba bojovat a nenechat si nic líbit.
- Kdo jednou vejde do návý, už se z ní nevrátí živ.
- Labyrint má 4 části, do každé jde vstoupit pomocí mocných čar daného živlu.
- První část je prý oheň, další pořadí nezná. Labyrint je nějak propojený s návou, s Kostějovou podsvětní říší, a klíčové jsou právě její dcery, proto je kostěj zaklel. Pokud budou osvobozeny, postup labyrintem bude možný.
- Tím, co drží kostějovu moc na Zemi, z čeho prosakuje ta Levota do hvozdu a díky čemu je v Návě neporazitelná je jeho „srdce“ (ve smyslu „střed“) – podobně jako Svarga je to vejce. Pokud jej rozbijí, bude možné kostěje v Návě přemoci a osvobodit zajaté duše.

Zorja jim řekne i co tak obecně ví. Moc si toho ale nepamatuje. Ví, že ji něco pojí s Kostějem, že mu byla přislíbena už v mládí, ale podrobnosti nezná, to prý její matka. Prozradí také něco málo o Návě, ale obecně toho taky moc neví.

Poté jim poděkuje, popřeje úspěch, ať nemají z její smrti výčitky a že s některými se asi brzo uvidí.

V tom se objeví její matka – **Caillech**. Ta již doopravdy.

Zde mohou PJové sehrát dialog. Jeden jako Zorja, druhý jak Caillech.

- Zorja se jí trochu vyčítavě zeptá, proč jí to udělala, Caillech na to, že nebylo zbylí a že si to vyčítá. Že nevěděli, jak Kostěje porazit a to byl jediný způsob – obětovat dívku o každém zatmění.
- Krak přerušil rituál a unesl ji. Tím způsobil chaos. Ale díky tomu vznikla i naděje v podobě dcer.
- Naše oběti našli jen dva klíče, čáry vody a země, ale nikdy jsme pak neuspěli v labyrintu. Brána ohně pro nás byla příliš. Díky dcerám máme i třetí klíč (Vítr) a čtvrtý mají Slověni (Oheň).
- Více ví **Sýček**, je to strážný duch, který tu sídlí od nepaměti.
- Zopakuje, že **je nutné se rozdělit na dvě části** – do Návě s pokorou, do Labyrintu se silou.

*“Náš svět noci ustoupil světu dne. Mocnosti Měsíce, překypujícího láskyplnou vášní a šeptaným čarám, střídá vaše Slunce, krví potřísněné zlato, neurvalost a povyk, mužský princip. Tím, co děláte, že vše jen ničíte, si přivodíte i svůj konec. My jsme si přivodili konec tím, že jsme se nebránili. Pokorně jsme podlehl. Tak jako celé věky předtím. Neustálý boj i neustálé přizpůsobování vedou ke zkáze. Je potřeba obojí. Pečovat o domov a sousedství a zároveň chránit je proti nepříteli. Jedno bez druhého vede jen ke zkáze. Ne každý je však nepřítel, ne každý je vždy přítel.”*

Caillech může osvětlit vše. Vše si pamatuje. Nad ránem se vize rozplynou, postavy usnou a vzbudí se s bolestí hlavy.

## Hody

Jedná se o třídení oslavu podzimní rovnodennosti a hlavně oslavu ukončení sklizně, začátek orby, setí ozimu (žito, pšenice) a uschování jaře do podzemních sýpek (proso). Jedná se dle Vyprávění žreců o vraždu Živy Svarogem a její únos pod zem Velesem (zrní) jako Morany, aby se na jaře znovuzrodila (vzklíčilo zelené obilí) jako Vesna.

- Jde se na pole, kde se srpem obřadně podetne poslední vích obilí. Tuto výsadu má vybraný stařec, který se nastrojí jako „Svarog“ (Děd Vševed). Z této slámy je upletena figurína nazývaná Živa.
- Druhý den probíhají hody – plody Živy – obřadně vytřese se zrna z figuríny. Jí se a veselí se. Koláče, opékají divočáci atd.. Pije se medovina okořeněná „houbičkami“, tančí se a hraje.
- Třetí den se obřadně vyorá první brázda, figurína Živy je zapálena a popel se zrním rozfoukán na studeném větru do brázdy.



## Sýček

„Psychopompe jsou bytosti, duchové, andělé nebo božstva objevující se v mnoha náboženstvích jejichž úkolem je doprovázet duše zesnulých do posmrtného života. Jejich rolí není soudit mrtvé, ale pouze jim zajistit bezpečný přechod. V [jungjiánské](#) psychologii jsou prostředníky mezi [vědomím](#) a [nevědomím](#). Ve [snech](#) jsou symbolizovanými moudrým mužem či ženou, případně nápomocným zvířetem.“

Projev a vzhled sýčka:

- Pokud vyhledají Sýčka u rozcestí nyní, vypadá děsuplně – má starý černý plášť ověšený kostmi a amulety, půl tváře (levé) mu zakrývá lidská lebka. Je na levé oko slepý. Opírá se o hůl. Má starý špičatý klobouk a na rameni mu sedí vrána.
- Je dýchavičný a tak hovoří pomalu a tiše.
- o sobě hovoří ve třetí osobě: „*On vám však pomůže. On neví, jak vypadá Náva a co byste mohli očekávat.*“
- Pokud hovoří s více lidmi najednou, pak si vybere jednoho, tomu se stále dívá na ústa. I kdyby na něj hovořil někdo jiný, či on hovořil na někoho jiného, nespustí z vybraného zrak.

„*Již nyní, v době, kdy my slavíme vítězství, Košče upíná veškerou svou vůli k tomu, aby se vrátil. Navíc se jistě poučil ze svých chyb a znovu je neudělá, nepodcení nás.*“

Sýček je do určité míry černokněžník (temný čaroděj, znalec Velesova učení). Přišel do těchto končin s Kostějem (zaklel jej zde jako ochránce rozcestí). Umí tedy nahlížet trochu do návy a ví o kostějovi kde co. Záleží na RP postav, co z něj vymámí, může jim říct cokoli i o dávných dobách Quiritské říše. Nechce návrat Kostěje. Byl to zlý pán. Postavám prozradí následující užitečné informace:

- Pokud při speciálním obřadu si někdo vydloube oko a vhodí do blízké tůně, může nahlížet do Návy. Jedná se o

zasvěcení Velesovi. Nejde jen o to oko, ale o nějaký rituál za úplňku. Figurují v něm drogy, bubny, rituální pohřbení pod zem na krátký čas a nakonec koupel v tůni a oběť oka na důkaz zasvěcení. Poté se stává zasvěcenec „*Vidoucí*“. Může se jim stát kdokoli, i např. válečník. Jen patrně nebude moci tak dobře čarovat, pokud vůbec. Ale zkrátka můžete to být Velesův vstoupenec. Veles neznamena nutně „*zlo*“, ale takto „*poznávané*“ postavy se potom mohou ostatní začít trochu děsit. Časem se z nich mohou stát vlkodlaci a být podobně divocí jako lesní běsové. Člověkoví otevření se animálním instinktům a vyzvání měsíce či nahlížení do Návy mění osobnost. Svarogovi čarodějové to nevidí rádi.

- Provozování Velesových čar chce dlouhý trénink, aby to mělo nějaký smysl, ne každý čarovat zvládne. Často to přináší benefity jako např. větší sílu válečníkům či proměnu ve zvíře apod.
- Co ale lze díky tomuto zasvěcení získat hned a každý (včetně válečníka), je, že duše mohou zůstat ve spojení, pokud uzavřou „*bratrský či sesterský svazek*“. Pokud tak postavy už neučinili (nemají v charakteru), mohou tak učinit teď – vymění si věc, slíbí si věrnost, cokoli. Poté se mohou skrze to oko v tůni spolu spojit (vizuálně, slyšet není, viz kapitola „*Náva a Labyrint*“).
- Čarodějové (Theurg) se neumí spojit s dušemi za Řekou zapomnění (příliš vysoká sféra, řekněme 16tá), proto je toto jediný způsob, jak spolu obě části družiny mohou komunikovat. Takto dříve spolu komunikovali speciálně „*zaškolené*“ dívky (jako Zorja) a čarodějky skřeků, aby zjistili slabinu Kostěje.
- Družiny spolu pravděpodobně budou muset komunikovat, řekne jim Sýček. Radit si navzájem při postupu Labyrintem či Návou. Dá jim dávku speciální látky právě

na jedno spojení – až jim bude nejhůř, ať to použijí. Čaroděj přes astron, či jim dá nějaký amulet ještě (např. průsvitný vltavín, skrz který se mají podívat).

- Sýček jim jasně řekne, že doleva je Náva, cesta bez návratu. (Splynout s proudem – utopit se, překročit řeku zapomnění.) Doprava je Labyrint Srdce (podplavat „sifon“, cesta tam, kterou kdysi chodil Kostěj, se zhroutila).
- Je potřeba něco obětovat a zároveň i bojovat. Potom lze dosáhnout úspěchu. V návě mají nechat věci plynout, naslouchat, s nikým se příliš nekonfrontovat, důvěřovat. Jednat pokorně. V Labyrintu právě naopak. Hlavně nikomu nevěřit ani nos mezi očima.
- Nejlepší je Kračun, Náva je blízko, čáry povolí, nebudou bloudit a dostanou se hned k Řece Zapomnění.

## Oběť

*Hoj, mne půlnoc neleká,  
ani liché vědy:  
půjdu, vezmu sekeru,  
prosekám ty ledy.  
I nahlédnu v jezero  
hluboko - hluboko,  
milému se podívám  
pevně okem v oko.*

K. J. Erben, Kytice

Nech hráče, ať sepíšou před obětí následující:

- z čeho mají strach
- čeho litují
- co by chtěli vyřídit někomu zesnulému
- co by ještě chtěli stihnout, ale nestihnou (ty co se obětují).

K oběti by mělo dojít o Kračunu. Rozdělení družiny na dvě poloviny by mělo být takové, že ty bojovnější směřují do Labyrintu a ty „více empatické“ směřují do Návy. Vyváženost obou skupin není výhodou.

Postavy kráčející do Návy se jakkoli sprovodí ze světa pod ledem řeky (nejlépe nadrogované, jde o to, aby zemřely pod ledem). Postavy do labyrintu zkusí nějak podplavat. Jako vybavení mají s sebou vše, co měly v okamžiku smrti u sebe.

*„Nejprve cítíte, jak ztrácíte kontrolu nad svaly, pak vás zaplaví vlna klidu, necháváte se unášet řekou. Náruč smrti je tak konejšivá. Poslední, co vidíte, je obličej Sýčka, muže, který nosí smůlu a žal.“*

*„Cítíš strašnou úlevu, tvé tělo spočinulo v klidu, svaly se uvolnily, starosti posledních dní se jako bolest vytratily. Naposledy jsi vydechl. Nyní slyšíš jen tlukot svého unaveného srdce. Na víčcích ucítíš světlo. Už nemáš jak otevřít oči, přesto vidíš šedivou oblohu v kruhu prastarých stromů. Je to uklidňující pocit, jak se větve pohybují sem a tam. Náhle spatříš své druhy. Stojí nad tebou, kdybys natáhl ruku, mohl by ses dotknout jejich pláští. Něco povídají, ale ty je neslyšíš přes tlukot tvého srdce, který plní tvé uši. Chtěl by ses na ně usmát, pokývnout na ně, popřát jim dobrý den. Ale nejde to. Chvilku tě to zamrzí, ale pak se znovu zaposloucháš do svého srdce. Je unavené, cítíš to. Ostatně jeho únava zachvacuje i tvoji mysl. Už je čas. Tví druhové, stromy i obloha mizí. Už je čas. Tvůj konec.“*

“Zdá se ti, že jsi zase malý. Matka tě volá k večeři a ty máš opravdu hrozný hlad. Celý den jsi v dešti pomáhal otci vybírat kameny z vašeho malého políčka. Jsi prokřehlý, prsty máš rozedřené a hlína pod nehty pálí. Je ti až k pláči, když vidíš otevřené dveře, ze kterých se line teplá, příjemná záře. V nose tě škádlí vůně srnčího guláše. Rodná chýše nabízí suché nohy, matčino pohlazení, teplou postel a odpočinek. Běžíš, zakopáváš o hroudy a drny, až staneš ve dveřích. Matka stojí u lavice, směje se na tebe a její otevřená náruč nabízí konejšivé oběti. Už, už chceš vykročit, když za sebou uslyšíš volání. Otočíš se a hle, stojí tam tví přátelé. Něco na tebe volají, ale přes šumění deště je není slyšet, nebo to je šumění vody? Proč tam stojí na dešti a nejdou za tebou? Jídla bude pro všechny dost. Honem (jméno Běsobijce), *poběž,*

slyšíš matčin hlas za zády, "zavři dveře a nepouštěj sem ten nečas. Pojď honem domů. Večeře čeká a pak spinkání."

„Hle, vidím všechny své zemřelé předky. Hle, vidím je na jejich pouti a oni mne volají; pospíším k nim, už vidím Strážce, už vidím Řeku, už vidím jasný Plamen!"

## Náva a Labyrint

„Vejde je spojováno se symboly a znaky obnovy Přírody a rostlinstva; takzvané novoroční stromy, "máje", svatojánský strom atd. se zdobí vejci nebo vaječnými skořápkami. To nesouvisí tolik se zrozením, jako spíš se znovuzrozením opakujícím se podle kosmogonického vzoru. Dává se k mrtvým, jako symbol kosmogonie.“

**Délka:** 120min

**O co jde:** Poté co se se část družiny obětuje Pjové si rozdělí družinu na dvě části a odejdou do vedlejších pokojů. Část dobrodružství budou hrát odděleně.

**Náva** (její část ovládaná Kostějem) vypadá jako pohádkové (hororové) císařství Kostěje a Morany (Zorji). Dcery jsou zakleté ve třech královstvích (v Návě jich je víc). Náva je plná nejbizarnějších běsů (duší), ale i běžných duší putujících k Světožáru. Když jedna duše přemůže jinou duši, zotročí si ji / získá její sílu. Přes Kostějovo království putují duše za znovuzrozením a on je loví a zotročuje (projíždí královstvími jako divoký hon). Na obloze svítí stále bledý měsíc.

Čas tu plyne jinak, tudíž není potřeba brát ohledy na to, kdy se obě části družiny potkají – navázání kontaktu vždy iniciují ti, kteří jsou živí. Vpadnou náhodně klidně zrovna doprostřed nějaké akce mrtvých běsobilců.

**Labyrint** je takovým „odrazem“ Návě, prostor a zákonitosti Labyrintu jsou pokřivené emocemi Kostěje.

Quiritský labyrint je čtvercový, rozdělený na čtyři kvadranty kolem středu, v němž leží **Kostějův palác** samotný a kde je schované jeho **Srdce**. Je plný umrlců.

Živí a mrtví družiníci se mohou spojit právě 1x díky zasvěcení Velesovi a „Vidoucím“ oku. Vyvolat tento kontakt může jen živá část družiny. Měli by to udělat až v momentě, kdy nemohou postupovat labyrintem dál (**Větrné chodby**). Nikdy se však neuslyší navzájem, kontakt je pouze vizuální. V případě, že využijí toto spojení nepromyšleně, dej jim ještě šanci na další, ale hodnocení bude sníženo.

Rozdělené družiny drží odděleně v různých pokojích, až se spojí Vidoucím okem, můžeš je nechat v jedné místnosti, jen spolu obě skupiny nesmí navzájem mluvit. Že se případně uslyší je daní za naše „pohodlí“. Pokud zahlédneš, že se domlouvají jinak než pantomimou, je to za snížené hodnocení.

Scény v Návě a Labyrintu jsou uvedeny v následujících samostatných kapitolách. Jakmile projdou obě dvě skupiny Návou, resp. Labyrintem, ocitnou se v Paláci Zmaru – viz následující kapitola.

## Palác Zmaru

*"I never ask a man what his business is, for it never interests me. What I ask him about are his thoughts and dreams."*

H.P. Lovecraft

**Délka:** 30 min

Společný pro obě skupiny. Mrtví jsou stále v Návě, živí stále v Labyrintu, ale poněkud se to prolíná. Tzn. vidí se navzájem, ale nemohou interagovat jinak, než vizuálně. Každá místnost či chodba v paláci vypadá stejně, jako místnost či chodba v Labyrintu.

Jedna ze stěžejních scén dobrodružství a příležitost, kde Běsobilci budou moct rozehrát svůj charakter - a důvod, proč si psali do osobních



deníků, čeho se bojí a čeho litují. Jakmile vejdou do paláce, přepadnou je jejich noční můry. **PJové si vezmou dramaticky každého hráče zvlášť „za dveře“ (zkrátka stranou ostatních) a zde mu „zhmotní“ jeho strach či prohřešek.**

### Mechanismus rozhovoru

- PJ si přečte osobní deník postavy a najde její strachy, obavy, historii (čeho lituje apod.). Vybere si něco z čeho má postava strach a tím začne scénu (např. pokud má postava strach z bouřky, zmíní PJ, že v dálce zahřmí a bouřka se pomalu blíží), poté se v takovém prostředí projeví to, čeho lituje (např. matka, která postavě vyčítá, že nezachránila malou sestru před utopením).
- Můra se pokusí přinutit postavy cítit se provinile, sklesle, tak, že pro ně nic nemá cenu, že další život je jen dalším zbytečným utrpením, zkrátka sebevraždě.
- Poté jí Můra nabídne svoji náruč – slíbí vykoupení, smíření. Pokud postava vstoupí do náruče Můry, vše bude zapomenuto, odpuštěno, vyřešeno, nebude muset pociťovat vinu, nebude muset prožívat muka, uleví se jí. Přejde vykoupení, odpuštění (bouřka přestane, nebe se vyjasní, mrtvá sestra i matka budou čekat s otevřenou náručí...).
- Pro postavu je taková nabídka víc než lákavá a neměla by mít žádné „emocionální“ argumenty, proč nabídku nepřijmout – její celoživotní trápení zdá se, končí. Jediné, co by je mělo odradit rozplynout se v náručí Můry a kdy by měl PJ povolit vymanění se ze spárů Můry je, **kdy postava řekne, že má ještě povinnosti vůči kmeni, že musí dokončit úkol, aby nezklamala svůj kmen.** Sice ona sama ponese svoji vinu dál, ale kmen musí zachránit i za tu cenu, že jí bude hůř.

Každý zkrátka bude čelit svojí osobní noční můře. Ta by měla být personifikovaná (Například jeho

mrtvý otec vmete postavě do tváře, že je budižkničemu, že z něj nikdy nic nebude. Že je slabý, ať to vzdá, že byl vždycky pro něj zklamáním. Nebo matka postavě vyčte, že nebyl schopen zachránit svoji sestru. Milá postavy společně s ním bude chtít spáchat sebevraždu, že je z něj nešťastná a že nic nemá smysl, že by to měl vzdát i on). Účelem je, aby postava propadla beznaději a jeho personifikovaná Můra jej mohla bez odporu pohltit.

Pokud se postava vzdá, „*smrt*“ bude bezbolestná. **Postavy, které to vzdají, skončí v Kostějových okovech, v jeho osobní gardě (postava v Labyrintu jako nemrtvý, postava v Návu jako „stín“)** – v závěrečné scéně pak postavy, které Můře podlehly, budou pomáhat Kostějovi bránit sebe a své Srdce proti družině (vlastnosti si postava zachovává, jedná jako podrobená, s úkolem chránit ze všech sil Kostěje / Srdce).

Pokud se postava rozhodne Můře vzdorovat (s argumenty o pomoci kmeni), **bude to boj s Můrou**, viz bestiář.

Zde přijde na řadu to, čeho postavy litují, z čeho mají strach. Jakmile vejdou do paláce, přepadnou je jejich noční můry. PJové si vezmou dramaticky každého hráče zvlášť za dveře a zde mu „zhmotní“ jeho strach či prohřešek. Například jeho mrtvý otec vmete postavě do tváře, že je budižkničemu, že z něj nikdy nic nebude. Že je slabý, ať to vzdá, že byl vždycky pro něj zklamáním. Nebo matka postavě vyčte, že nebyl schopen zachránit svoji sestru. Milá postavy společně s ním bude chtít spáchat sebevraždu, že je z něj nešťastná a že nic nemá smysl, že by to měl vzdát i on.

**Každý zkrátka bude čelit svojí osobní noční můře.**

Ta by měla být personifikovaná. Účelem je, aby postava propadla beznaději a jeho personifikovaná Můra jej mohla bez odporu pohltit. Pokud se postava vzdá, „*smrt*“ bude bezbolestná. Postavy, které to vzdají, skončí v Kostějových okovech, v jeho osobní gardě. Pokud se postava rozhodne vzdorovat, **bude to boj s Můrou**, viz bestiář.

## Trůní sál / sál srdce

Je to obrovský bohatě zdobený sál plný tapisérií, soch, fontán, zlata, mozaiky, fresek atd. Je zde také knihovna plná knih a svitků (Platon, Aristoteles, příběh Kostěje od jeho osobního písaře – zde se mohou postavy dozvědět, o co šlo – čára přelož, či pomocí nějakého kupce v budoucnu atd.), je zde také theurgická quiritská laboratoř a soukromý oltář boha Mithry.

Na trůně, uprostřed místnosti, sedí Kostěj – v obou realitách. Vedle něj stojí Zorja – Zimní královna Morana (náva), či přízrak v její podobě v Labyrintu. Kolem je několik stínů, jeho stráží.

U trůnu roste čarokrásný strom, kořeny zapletené do trůnu. Pod ním je **truhla**. V návě je přítmi, trochu světla je i v Labyrintu.



## Vyjednávání

- Slyší obě části družiny stejně. Navzájem se nemohou radit, ale můžou navzájem slyšet, co říká která skupina.
- Kostěj bude chtít obě skupiny přesvědčit, aby se k němu přidaly.
- Zorja bude váhat. Pokud se na ni družina obrátí a zargumentuje, že dcery jsou v bezpečí, obrátí se proti Kostějovi a pomůže jim.

*„Poklekněte a přijměte mě jako svého pána. Prokázali jste svoji udatnost. V mé družině pro vás bude vždy místo. Budete se mít jako králové. Svěřím vám Království v mém císařství. Proč vzdorovat. Jaký smysl má ten váš směšný život? Se mnou získáte nesmrtelnost. Všechny ty kecy o smrti a znovuzrození. Těm se můžeme společně zasmát. Propustili jste moje dcery. Maličkost. Zase je spoutáme. Proč se stále lopotit na vašich chudých políčkách. Budete se mít v mém císařství dobře. Až opět nadejde zatmění, až Měsíc zakryje Slunce, povstanu a vy se mnou.“*

## Souboj v Návě:

- V návě vystupuje Kostěj jako černokněžník. Používá zejména různé čáry vysávající životní energii.
- Zorja v návě bojuje jako čarodějka. Či jako liškolak.
- Je tu i několik běsovských služebnic, stínů. Jeden, vůdce gardy, vyvolá mentální souboj s jednou z postav. Jinak jsou to slabší stíny, hlídají, aby se ke kostějovi někdo nedostal zezadu apod. Chrlí temnotu či sesílají slabší čáry.

**Dobrá strategie:** být v defenzivě, čekat, až živá část družiny zničí Kostějovo srdce a poté vyrazit do finálního útoku.

**Labyrint:**

- Kostěj zde bojuje jako bojovník. Dokáže útočit i na několik postav najednou (kruhový sek apod.).
- Zorja bojuje jako šermířka či jako liškodlak.
- Stíny (garda) bojují zákeřně jako lupiči. Hlídadí, aby nevpadl někdo kostějovi do zad apod.

**Dobrá strategie:** odlákat stíny a Kostěje a jedna z postav se dostane k truhle se znakem dvojité spirály, kde je ukryto kostějovo srdce – Rudé vejce, velké zhruba jako pštrosí. Zlověstně tepe. Dobré je také vyvolat např. živelníky apod. Klidně nech některé z běsobijců zemřít hrdinskou smrtí.

**Konec:** jakmile zničí **Vejce**, prolnutí rovin se přeruší. Labyrint se začne bořit, postavy se rychle vypotácejí. Postavy v Návě dorazí otřeseného Kostěje a jeho říše zmizí. Jsou tam jen zelené pláne a spousta duší vydechne úlevou a vydá se na pouť ke Světožáru.

**Závěr**

*„Na závěr dramatu přichází Katarze – rozuzlení a očista. U protagonisty „očisťuje“ jeho vnitřní či vnější **konflikt**, který byl motorem celého příběhu, a demonstruje změnu, ke které v celém příběhu došlo (tj. že na konci hlavní hrdina není takový, jaký byl na začátku – je něčím změněný, o něco ponaučený, zkušenější, vyrovnanější atp.). „*

**Délka:** 10min

Záleží na náladě a zbylém času. Cílem je popsat, jak pokračuje život Slověnů, případně přihodit nějakou tu bitku navíc. Například:

- **Zrada nakonec.** Družina se vítězoslavně vrací, vyplouvá z říčky labyrintu. Kazimír je přepadne ze zálohy (připraví se svými muži past, např. – lučištníci podél potoka, míří do díry v ledu, nebo tuto díru zakryje sítí...). Chce využít toho, že jsou běsobijci na smrt vyčerpaní. Pokud tam nechali strážce, tak třeba přijdou zrovna doprostřed šarvátky.
- **Svatba.** Najdou uzdravené dcery. Káša pomrkává po nejudatnějším z běsobijců. Přenesení ji přes práh domu, a co se děje v chýši není mládeži přístupno
- **Vítání hrdinů.** Žreci uznale kývají, jak hvozd jakoby úlevně vydechl a ta kletba co na něm ležela, byla pryč. Není slyšet vytí vlků atd.
- **Vítání rodinných příslušníků.** Oslava. Dárky.
- Mrtvé „*bratry a sestry*“ Běsobijce si budou moci přivolat jako dědky. Když jim vzdají patřičnou úctu a nějaké obětiny, jako medovinu.
- **Sýček** vezme čaroděje zasvěceného Velesovi tajně do učení
- Tři sestry učí svoje čáry nadšené Slověny.

**Epilog:** Všechno je skvělé, jen nad ránem našli **Vladana z rodu Severjanů** mrtvého, bez krve, se dvěma rankami na krku.

**Tato strana je úmyslně ponechána prázdná.**



„Podsvětí se často objevuje ve slovanských pohádkách. K tomu aby se do něj hrdina dostal musí vynaložit značné úsilí, nachází se totiž za neproniknutelným hvozdem, ohnivou řekou, za mořem či pod mořem, pod zemí nebo naopak nad ní. Častý je také motiv výstupu na vysokou horu nebo sestupu do jeskyně či díry. Z podsvětí také přichází nebezpečný nepřítel, Kostěj, Vítř nebo drak, který do svého domova unáší člověka či si jí žádá za oběť.“

## Obecně

Můžeš dát postavám do cesty jakýkoli rozhovor, mohou potkat jakoukoli duši, která ti přijde pro RP zajímavá. Např. svého mrtvého psa, přítelíčka, či někoho z rodiny... Klidně se k nim může někdo přidat a doprovázet je, záleží to na tobě – ale hlavní hybnou silou jsou stále postavy. Občas se někde na pozadí prožene **Divoký hon**. Pokud se Běsobijci budou chovat ostražitě, tak postavy nesebere. To jen v případě, že si budou počínat příliš hloupě. Vše v Návě je takové unylé, ospalé, tmavé. Duše většinou apatické. V návě pochopitelně nelze vyvolávat živelníky – ty jsou vázány na Zemi.

## Rozcestí Tří království

Po svém „sestupu“ do Návě se Běsobijci objeví na rozcestí tří cest. U sebe budou mít vše, co měli v době svojí smrti. Pokud s sebou měli čarodějné předměty, můžeš jim je ponechat jako předměty, anebo se objeví přímo duše předka a může získat svoji jakoukoli podobu. Např. z útočného démona +5 by mohl být velký stín medvěda, který doprovází postavu. V Návě rozumí i nápisům. Vidí obyčejný rozcestník do tří stran – Jezerní království, Zelené pastviny a Skleněná hora. Brzy po svém objevení se budou svědky následující scény.

## Divoký hon

**Délka:** 20 min

Kousek od rozcestí potkají **Kostislavu**, sedí u ohýnku a ošetřuje si svoje zranění. Běsobijce přiláká právě kouř z jejího ohně. Není čas na dlouhá vyprávění, je celá od krve, ztrhaná, špinavá, unavená. Pronásleduje ji divoký hon, kterému uniká ze všech posledních sil. Říká, že běsové v čele s Kostějem a Moranou pohlcují pokojné duše a zotročují si je a ona bojuje ze všech sil. Ví o třech dcerách, ale nedokáže uniknout Divokému honu. Běsobijci by mohli. Najednou se zvedne řev a kvílení, cválání kopyt. Blíží se divoký hon. Řekne Běsobijcům, ať se schovají nedaleko, ať jí důvěřují a nezasahují, ať se děje cokoli. **Musí věřit.**

Běsobijci se musí schovat a nezasahovat (nepomoci jí), budou se dívat, jak je požírána běsi. Musí věřit, že je neprozradí. „Čichám, čichám člověčinu. Že ty tu někoho, ženo, skrýváš? Mluv a já tě ušetřím!“ Už už se Kostislava chystá promluvit a obrací se očima k úkrytu postav...

**Divoký hon:** V honu, v průvodu běsů, jsou všichni běsové, které kdy běsobijci sprovodili z povrchu zemského. „Sežeru tvé vzpomínky! Tvoje duše bude mým útočištěm! Vezmu si tvou sílu! Chci tvou tvář! Pospěšte bratři a sestry!“

V čele průvodu jede na kostlivém oři **Morana** (děsivě vypadající a zestárlá Zorja, nyní jako Zimní královna) a s ní **Kostěj**. Kostlivý stařec, na kostlivém koni, vybavený nejvybranějšími zbraněmi, v plášti.

Kostislava pronese nějakou motivační vzdorovitou řeč a je roznesen a rozdrásána na kusy, dej si na popisu záležet, postavy musí zůstat schované, jinak se prozradí a budou honem také pohlceni.

Po této scéně je Kostislava včleněna do Divokého honu. Kostěj si ji odvádí na řetěze. Divoký hon se vznese do oblak, nelze jej pronásledovat.

## Jezerní království

**Délka:** 20 min

Cestou potkávají nějaké poutníky, všichni se bojí **Honu**. Poutníci jdou sklesle, pomalu, sami od sebe nereagují. O **Jezerní princezně** slyšely, je prý zakletá v zámku na ostrově uprostřed jezera. Přijdou k jezeru s mnoha ostrovy, musí po něm putovat na loďkách. Všude jsou **rusalky** – éterické rusé dívky i muži. Jsou to duše zakletých skřeků, zotročených Kostějem. Čím jsou běsobjici více uprostřed Jezera, tím více se přibližují, osmělují a lákají postavy k tanci, k obětí, kynou, usmívají se. Připlouvají jako rybky, promění se do podoby člověka, vystupují z mlh a mlčky přihlíží a lákají.

Postavy se na jednom z ostrovů dostanou do nepříjemné situace – jsou uvězněni v laguně, všude tančí rusalky, drží je tady, nejde se odsud dostat. Voda stoupá, rusalky nabízejí, aby tu byli s nimi, zůstali tu – budou věčně tančit, radovat se, postavy se začnou měnit v rybky. V tom potkají **Mojmíra z rodu Skřeků** – toho, kterého zabili při souboji v prvním kole. Zapřede s nimi rozhovor. Říká, že neví, zda si **zaslouží odpuštění** pro všechnu tu bolest, kterou jeho smrt způsobila (jeho milé např.) či že je mu po ní smutně. „*Ublížili jste mi a můj milé!*“ Jak říká, že nedokáže odpustit, hladina vždy stoupne. Pokud jej postavy přesvědčí, že co dělali, bylo správné, odpustí jim – doslova – zvedne stavidlo, voda v laguně vyteče do jezera, postavy budou moci pokračovat dál, rusalky se stáhnou. Mohou tu potkat i vodníka a vílu, pokud je zabili. Nebudou ale nepřátelští. **Musí získat odpuštění.**

Přijdou do hezkého paláce, kde v kašně na nádvoří plave **Zlatá rybka** – podobná, kterou již pravděpodobně viděli v druhém kole ve scéně s Vodníkem a Vílou. To je **zakletá Ljuba**. Přemlouvá je, že jim splní v této říši každé přání, pokud tu s ní zůstanou.

*„Oj plavte se mnou, plavte, je tu všeho hojnosti a voda čistá. Dostanete všeho, čeho se vám zlíbí. Všichni vás tu mají rádi, já i moje sličné rusalky. Rozplynout se, splynout, plout s námi...“*

Musí jí říct, co potřebují, vysvětlit Ljubě situaci. Hlavními argumenty by mělo být cokoli o údelu skřeků a Slověnů. Záleží, jak dobře dokáží běsobjici argumentovat. Poté je požádá o polibek. Ten ji vysvobodí a stane se z ní opět Ljuba – krásná panna, koukne se na ně a zmizí. V ten moment se otevře průchod druhé skupině v labyrintu. Běsobjici se ocitnou opět na rozcestí, nyní jsou tam už jen dva ukazatele...

## Zelené pastviny

**Délka:** 20 min

Cestou tímto královstvím prochází úrodné pláně, pastviny a sady. V dále, za řekou, uvidí bájněho **Indrika, jednorohého býka**, jak hlídá početná stáda dobytka. Přijdou k široké řece, přes kterou vede jediný most. Řeku nelze jinak překonat. Postavy jsou svědky toho, že na most právě vstoupila sedmihlavá saň - **Zmej** a ze směru postav skupina poutníků. Nikdo nechce ustoupit. Dojde ke krátké výměně názorů, kdy Zmej zůstane tvrdohlavě neústupný a tvrdohlavě se rozhodne, že zůstane na mostě a neprojde nikdo, když jí nechtěli ustoupit. Saň se rozhodne, že na mostě zůstane a každého shodí. Ještě, než družina stačí zasáhnout, tak skupinu poutníků posazuje. Shození poutníci se mění na dobytek a odnáší si je Indrik do svého stáda.

Se Zmejem není řeč. Je extrémně neústupný a není naděje jej porazit. Hodiny a dny plynou. Je potřeba trpělivě čekat. Když už bude nuda a čekání dlouhé, Zmej bude na mostě pomalinku s každým dnem „*kořenit*“, kamenět a stávat se více apatickým. Musí čekat. Doslova věčnost. Přicházejí poutníci, družina jim musí rozmlouvat, aby vstupovali na most. Pokud tam někoho pustí, Zmej zase „*pookřeje*“ a je potřeba čekat dál. Pusť běsobjice

dál, až **prokáží dostatečnou tvrdohlavost a trpělivost**.

Poté přijdou do paláce, kde se na nádvoří obtáčí užovka s korunkou, zakletá Tetka, kolem krásného stromu. Viděli ji už pravděpodobně ve scéně s Babou Jagou. Jídla a všeho je kol dokola dostatek. Láká je na blahobyt, krásné zahrady a zvířecí služebníky, kteří by se o běsobjice starali celou věčnost. Musí ji opět přesvědčit a či lstí utrhnout zlaté jablko ze stromu, který „hlídá“. Poté se z hada stane zralá žena – **Tetka**, usměje se na postavy a zmizí. Vše se rozplyne, postavy jsou opět na rozcestí, nyní je tam cedule už jen ke Skleněné hoře.

## Skleněná hora

**Délka:** 20 min

Cestou k hoře mohou potkat **Žiru s otcem Leslavem** (mrtví od černých včel). Vyčítají běsobjcům, že je nezachránili, že se **Dobra** kvůli nim trápí. A že jestli je dostanou pod ruku, že jim ublíží. Žira má kolem sebe roj včel, které ji poslouchají. Je na postavách, zda se s nimi konfrontují a jak situaci uhrají.

Skleněná hora (taková metafora nebeské báně) není zdolatelná. Pod horou stojí chaloupka, kde žijí obr a obryně. Chytají také pocestné a jedí je (rostou díky nim). Což družina může vidět, jak chytanou nějakou nebohou poutnici a slupnou ji, načež o něco povyrostou. V chaloupce si povídají. Je potřeba se tam opatrně připlížit a naslouchat – vyslechnout rozhovor **obryně Dobryně a obra Velegora**.

*„Blázni, myslí si, že mohou vyšplhat na Skleněnou horu, to nikdo nezvládne. Jen ať chodí, jen ať nám plní břicha. Necítíš tu, ženo, člověčinu? Ne, kdo by se k nám odvážil? Nikdo neví, že my známe to tajemství. \*smích. Jak to bylo?*

*Amulet z nehtů, za nimiž uvízlo hoře  
Jen tak můžeš po vzhůru, po Skleněné hoře.*

*Dujte vichry, sedm smělych vánků  
Co sedmero ukradli jste spánků*

*Bolest, smutek, žal*

*Na skleněné hoře král*

*Zármutek, trápení, strast a trýzeň*

*Kdo amulet sedmi nehtů má, má i jeho přízeň.*

*A stejně, kdyby to tajemství někdo znal, kde by tu vzal nehty? To by jim je někdo živý musel sehnat a jim obětovat. Pošetilci, kteří polezou na Skleněnou horu, vždycky sklouznou nám rovnou do náručí. \*smích.“*

Zde musejí **odsignalizovat pantomimou druhé části družiny**, aby si ostříhali nehty, udělali amulet a obětovali jim je jako obětinu, tj. spálili. Druhá část družiny se s nimi spojí na popud.

Když vyšplhají nahoru, v paláci uprostřed dvora je ve zlaté kleci zavřená sokolice, kterou už viděli v první části u Větrného muže. Jakmile klec otevřou, **Sokolice se promění na Kášu** a ta s úsměvem zmizí. Tím se také spustí prudký vítr a kvílení, uvidí, jak se blíží k hoře Divoký hon, ale vše rychle zmizí, rozplyne se a oni se ocitnou zase na rozcestí, tentokrát ale o kus dál uvidí Palác zmaru. Sídlo Kostěje a Morany.

# Labyrinth

„Labyrinty lze považovat za symbolickou formu pouti; lidé jí mohou projít, stoupající ke spáse nebo osvícení. V pradávných dobách se věřilo, že labyrinty sloužily jako past na zlé duchy, např. zadržoval strašného [Mínotaura](#) - tvora, který byl z poloviny člověkem a napůl [býkem](#).“

## Obecně

Do labyrintu je možné podplavat. Je to velmi obtížné (ledová voda). Je nutné ponořit se pod led a uplavat cca 50m proti (slabému) proudu. Vodjan by to měl zvládnout svépomocí a ostatním pomoci. Je možné užít různé čáry, měchy naplněné vzduchem apod. Podplavání rozhodně nebude „zdarma“. Měli by vymyslet, jak dostanou dolů suché louče apod. Lze využít smolju od Smoljanů. Na povrch se lze vracet, je to už o něco snadnější (je to po proudu). Pozor – nesmí minout díru do ledu. Pokud ji minou, rozbití ledu je poměrně obtížné ([Past Sil~5~rozbil/topení za k6 životů](#)), hrozí, že utonou a objeví se zmatené v Návě.

## Vstup

Vynoří se v jeskynním jezírku. Viz mapka. Kdysi sem vedla chodba, ale ta je nyní zborcená. Na ostrůvku je několik kostí. Vstup do samotného labyrintu je mezi dvěma sloupy, chráněný magickou bariérou. Tu lze prolomit o [Kračunu](#) velmi snadno („zlom kouzlo“ za 5 magů, nebo Past Sil~2~prorazil/nic). Vstupem kolem sloupů se dostávají zčásti pod vliv čar Labyrintu. Ne vše bude úplně „reálné“.

## Ledová stěna

**Délka:** 20 min

Téměř hned na začátku labyrintu uvidí ledovou stěnu, která brání průchodu dál. V té stěně jsou zamrzlá těla, která z toho ledu prosvítají jako

tmavé lidské siluety. Působí hrozivě. Zmrzlé tváře, zmrzlé výkřiky, vytřeštěné oči. Jedná se o umrlce (viz bestiář). **Umrlců bude dvakrát více než členů družiny plus Kostislava a Mojmír.** Těl může být i víc, ale budou s sebou jen škubat apod. Některá těla jsou skřechi, jiná jsou mrtvých Slověnů, kteří zmizeli za podivných okolností. Bude to i Mojmír (který se na družinu vrhne obzvláště „zuřivě“). Jeho tělo nestačilo být zpopelněno, pokud se družina bude doptávat. Mohou být mezi umrlci i jejich zesnulí příbuzní...

Stěnu je možné rozmrazit. Čárami, mohou sem dopravit smolju. První rozmrzne tělo Kostislavy. Vypadá trochu rozloženě, ale je schopná mluvit. Vypadá trochu „nereálně“, postavy ji tak mohou považovat za přízrak. „Vím, co vás sem přivedlo. Díky Svarogovi, že jste mě a mé nebohé druhy osvobodili. Pojďte se mnou, důvěřujte mi. Společně Kostěje konečně porazíme! Uspějeme, kde já jsem selhala.“ **Nesmí uvěřit.** Pokud jí uvěří, zavede je za nejbližší roh, kde čekají další umrlci a pustí se do postav (útok ze zadu apod.). Do postav se také pustí Mojmír. Nejdřív se je bude snažit nalákat. „Odpouštím vám, ruku na to“. „Vy jste mě zahubili, nenávidím vás.“ Pokud se prosekají dál, čeká je Vodní labyrint.

## Vodní labyrint

**Délka:** 20 min

Jsou tu zpola zatopené chodby. Voda mírně stoupá. Ve vodě občas narazí na umrlého skřeka. Skřekové mají na sobě ještě zbytky rusých vlasů. Všude se nese kapání vody, stíny se podivně mihotají. Strach, co se vyloupne ze stínu je všudypřítomný. Občas se něco otře o nohu po kolena ve vodě...

Zhruba uprostřed je ten **Žabí běs – Samovila** (žába na prameni), který napadl tři sestry a shromáždění



Slověňů na svátek Kupadla. „*Musíte mi odpustit, prosím. Dál vás pustit nemohu.*“ Bude s nimi velice dlouho vést dialog, budou-li chtít. Ví toho poměrně dost. Jen prostě nebude chtít pustit běsobjice dál. Stále bude **mluvit o odpuštění**, aniž by to příliš „*dávalo smysl*“. Bude to vypadat, že myslí odpuštění za ten útok na Kupadlech, ale pak zas řekne něco, že nebude jasné, jaké odpuštění vlastně myslí.

Mohou si při průzkumu místnosti všimnout, že vodu zadržuje stavidlo, které lze otevřít a vypustit do odtoku. Nad ním je velký **Quiritský nápis „Remittere“** (přeloženo do Slověňštiny „**odpuštění**“). Hladina vody rychle poklesne. Jedině, pokud ODPUSTÍ vodu, skutečně budou moci tu žábu na prameni přemoci a projít labyrintem dál.

Cesta labyrintem bude dlouhá, do části „**Pohřebiště**“ se dostanou v okamžiku, kdy družina v Návě osvobodí **Ljubu (Jezerní království)**. Zjeví se na okamžik **Rybka** a cesta dál je volná. Pokud by bylo čekání dlouhé, domluv se s druhým PJ. Když tak vyhlas chvíli pauzu.

## Pohřebiště

**Délka:** 20 min

Postavy procházejí chodbami, kde jsou ve stěnách výklenky a v nich za zrezlými mřížemi kostlivá těla. Jak lidská, tak zvířecí. Zdá se jim, že tu je i kostěný jednorohý býk, **Indrik** (ne, je to obyčejný býk). Vrhají podivné, jakoby živé stíny... Vše je stísněné, pocit, jakoby hluboko pod zemí, jakoby u kostí samotné země. Postavy dojdou přibližně doprostřed lokace a tam je úzká lávka přes hlubokou propast. Zrovna, když na ni vkročí, si to proti nim rázně kráčí **Lesní běs - Lešij**. Zastaví se zaraženě kousek před běsobjici a poručí jim, alby uhnuli z cesty, že potřebuje projít. Bude to opakovat dosti podrážděně, že mu na tom opravdu záleží. Trošku zahrozí. Pokud postavy vydrží a neuhnou, tak se otočí a odejde. Vráť se za chvíli s kmenem stromu jako kyjem a opět důrazně požádá, že chce jen projít. Požádá potřetí a pak se

na postavy vrhne. Lze jej shodit dolů z mostku apod.

Pokud postavy ustoupí, projde kolem nich a zatáhne za skrytou páku na druhé straně mostu. Otevřou se klece a na postavy se vyřítí horda kostlivých běsů.

PJ může při průchodu labyrintem zdůraznit, že důležité je **stát si za svým, neustoupit...**

Cesta labyrintem bude dlouhá, do části „**Větrná chodba**“ se dostanou v okamžiku, kdy družina v Návě **osvobodí Kášu (Skleněná hora)**. Zjeví se na okamžik **Užovka** a cesta dál je volná. Pokud by bylo čekání dlouhé, domluv se s druhým PJ. Když tak vyhlas chvíli pauzu.

## Větrné chodby

**Délka:** 20 min

Postavy putují chodbami. Zde se setkají se třetím z Kostějových běsů, s **Rarogem**. Pustí na ně krákvým hlasem: „*Teď mě pozorně poslouchajte...*“ Začne jim něco vyprávět, zvedá se vítr a pomalu je vtahuje a má mí svým hlasem. Čarovný je ten vítr. **Když vane tento čarovný vítr to co je proneseno – přikázáno někomu, to se stane**. Rarog si takto chvíli hraje s postavami, přikazuje jim různé věci a oni je musí splnit. Pokud běsobjici na tento princip přijdou, mohou **Raroga překřičet** (překřikujte se i reálně) a úmyslně si zakrýt uši, aby neslyšeli jeho příkazy. Ve chvíli, kdy Raroga porazí, čarodějný vítr ustane.

Zde jako PJ běž zjistit situaci, zda už druhá část družiny (mrtvá) ví, co je potřeba udělat – že potřebují **Amulet z nehtů**. Ty si musí živá část družiny ustříhnout a obřadně spálit (přenést do Návě). To si musí odsignalizovat pantomimou. Vyhlas chvíli pauzu. Pokud jsou v této fázi, naznač postavám, že už čekají na otevření další části labyrintu nějak dlouho, že by mohli navázat spojení pomocí **Velesova daru (vševědoucího oka)**.

Postavy z živé části družiny mohou sledovat, co dělá mrtvá část družiny dál, jen nesmí do ničeho zasahovat. Nicméně teď už to bude rychlé. Osvobodí sokolici a jsou všichni přeneseni k **Paláci Zmaru**. Vidí se navzájem, jen spolu nesmí krom pantomimy interagovat mezi oběma skupinami. Uvnitř skupiny libovolně.

# Cizí postavy

## Krak z rodu Doubravanů

Muž z rodu Doubravanů. Žrec, 43 let. Krak je momentálně hlavním obětí, sídlí na u hory Žár. Má zde větší polozemnici, kde žije se Zorjou a třemi dcerami (Káša, Tetka, Ljuba). Starají se o Svarogovy koně a posvátný háj, kde udržují Světožár. Je to čaroděj (druid).

Chodí odíván prostě, prakticky, opírá se o hůl. Kulhá na jednu nohu, fyzicky už není nejzdatnější, i když jistě býval. Má dlouhé vlasy i vous neurčité světlé barvy.

V zásadě je dnes laskavým starým mužem. Má za sebou však bujně a poněkud nezodpovědné mládí, což se dnes o něm prakticky neví. Z perspektivy orla hledí na svět. Má smysl pro celek i pro detail. Rychle a uvážlivě se rozhoduje. I když dnes již emočně vyzrál, je to spíše racionální pragmatik. Zorja a jeho dcery, stejně jako kmen jsou mu ale nadevše. Rád trochu provokuje. Zachraňuje slabší, aby mohli dožít, a stali se jeho spojenci.

## Zorja (Rionnag na Maidné)

Zorju v současném stavu lze chápat jako Liškodlaka, tedy člověka s duší lišky. Nedokáže se proměnit vědomě. Detekce je možná dle volby PJe (jak moc si myslí, že to ovlivní hru). Zorja je skřekyně, což se sice ví, ale příliš se o tom už nemluví. Ze své minulosti si nic nepamatuje. Občas trpí neklidnými sny. Do kmene Slověnů zapadla bez potíží. Často za zády Kraka napraví nějakou choulostivou věc. Působí jako milující a oddaná (až moc) manželka a matka, schopná obětovat se a rozdat se. Nerada působí bolest a je možná až moc úzkostlivá a starostlivá. Žije pro děti a pro pomoc jiným lidem. Má potřebu být potřebná. A vzdát se toho je pro ni velmi těžké. Svého muže, Kraka, bere

trošku jako malého nerozumného chlapce, podobně se chová i k ostatním mužům.

Její jméno Zor(ja) pak pochází od zřítí, je tak označována Jitřenka. Totéž znamená i Rionnag na Maidné.

40 let, zrzka, stále mateřsky atraktivní oblékaná chodí pestře, kolem krku má svoji nezaměnitelnou barevnou šálu, kterou nosí za každého počasí (má ošklivou jizvu na krku). Vyzná se zejména v bylinkách a léčení (Země a Voda), čarodějkou není.

## Káša, Tetka, Ljuba

Lze je v současném stavu chápat jako „dlaky“, napůl lidi, napůl zvířata (pták, had, ryba). Nedokáží se proměnit vědomě. Detekce je možná dle volby PJe (jak moc si myslí, že to ovlivní hru). Po osvobození (konci této zápletky) jim některé „dlačí“ atributy zůstanou, získají nad nimi větší kontrolu.

Tři dcery ve věku 22, 21 a 20 let. Zatím si ještě nenašly své partnery. V první části dobrodružství na sobě mají slavnostní odění, podivuhodné jsou jejich amulety (Sokolice, Užovka, Štika), které jim vyrobila jejich matka.

Dříve to byly obyčejné dívky, které se normálně účastnily běžných povinností, čarodějné schopnosti neměly. Káša, nejstarší, ráda muzicírovala a vyznala se v lidech (budoucí mág), Tetka se vyznala v mýtech, dědcích a léčení (theurg) a Ljuba tíhla k vodě, ráda plavala (druid).

## Már máthair Mórrigain, sgàile Caillech (Velká matka Mórrigain, stín Caillech)

Je to Skřekyně, 80 let, ale podivně vitální. Velice se podobá Zorje, i stylem svého oblékání či mluvy. Má schopnosti čarodějky. Jako Caillech potom přebírá i schopnosti upíra dle pravidel DrD. Jedná se fyzicky stále o jednu a tu samou bytost. Caillech není samostatná entita, ale součást Mórrigaininy (potlačované) osobnosti/psychiky (disociativní porucha).

## Duše Větrného muže

Kdysi býval mocným větrným čarodějem (úroveň 30), specializací spíše na získávání informací (najdi předmět apod.), umí, díky přítomnosti Píšťaly, vyvolávat Pochvisty takřka neomezeně. Trpí schizoidní poruchou osobnosti.

## Vodník

Žvt	15 (8N životů)
ÚČ	(+3+2/-3) = 5/-3 (ruce)
OČ	(+2+1)=3
Odl	7/-2
Int	11/+0
Char	8/-1
Vel	B
Zran	humanoid

Běs, velmi inteligentní, schopnosti „vodního“ druida na 15. úrovni. Mlha je něco jako „Nenávist vody“ (postavu ztrácí každé kolo k6 životů díky působení živlu vody). Díky svému speciálnímu kabátku umí vyvolávat slabší topielky. Má také částečné schopnosti theurga, dokáže utopené či topící se duše přemístit do svého příbytku v Návě, kterému říká Vodní sál. Tyto nešťastné duše umí povolávat zpátky na Zemi jako umrlce (topivce). Zde často tráví svůj čas radovánkami s ostatními dušemi, to ho ale v poslední době příliš netěší.

Vodník útočí stahováním pod hladinu. Jedná se o útok vždy s překvapením, nicméně postava může

útok očekávat a připravit se na něj. Útok probíhá přes systém pastí:

- v 1. kole je to Past Sil~7~1 život/topí se
- v 2. kole je to Past Sil~8~k6 životů/topí se
- v 3. kole je to Past Sil~9~3k6 životů/smrt

Vodník se umí měnit v sumce, což používá v situaci, kdy mu jde o život.

Zamiloval se do Víly, ale neprojevil dost citu, ona se stáhla do sebe (do své tůně), on neví, proč se stáhla. Tak tráví svůj čas na povrchu (na vrbě za měsíčku), ona ve své tůni. Vodník je vnitřně frustrovaný a z bezmoci dostává záchvaty vzteku. Když Slověni vybudovali hráz, obrátila se jeho zloba a frustrace na ně. Chvilí ví, co má dělat a není ztracen v nešťastném vztahu. Je to takový vášnivý muž, jinak poměrně „rozumný“, ale podléhá snadno vášni. Je agresivní a impulsivní, pokud se cítí ohrožen. Zkrátka choleric. Trpí Emočně nestabilní poruchou osobnosti.

## Víla

Žvt	5 (45 životů)
ÚČ	jen zvl.
OČ	(+10+10)= 20
Odl	21/+5
Int	19/+4
Vel	B
Zran	kouzla, kouzelné lektvary, kouzelné zbraně jen za 1/4

Je to silnější víla dle pravidel DrD. Umí vyvolávat topielky, díky svým slzám. Povahou se jedná o intuitivní citlivku.

Víla umí kouzlit jako druid na 8. úrovni. Útočí pouze zmámením **Past Int~8~nic/zmámení žalem**. Zmámenou postavu pak může víla třeba utopit.

Trpí Anxiózní poruchou osobnosti.

## Baba Jaga

Žvt	15 (8N životů)
ÚČ	(-1+3/-1) = 2/-1 (dýka)
OČ	(+3+3) = 6 (kouzelný šat)
Odl	13/+1
Int	15/+2
Char	3/-3 resp. 21/+5
Vel	B
Zran	humanoid, ale jedy ne + zvláštní

Je to zkušená pyroforka (úroveň 15). Má plno ochranných amuletů a díky tomu také vysokou obranu, což se projevuje tak, že pravděpodobnost seslání kouzla na její osobu je pouze čtvrtinová. Na veškeré pasti související s jedy a kouzly (krom pasti na inteligenci) si sníží past o 3 body. Veškerá zranění způsobená jedy, kouzly, ohněm, zimou, kyselinou atp. je pouze třetinové.

Umí vyrábět nejrůznější jedy a protijedy – vše na co si postavy vzpomenou, to má k dispozici. Vzhledem k její obsesi pořádkem ví přesně, kde co má a najde to do jednoho kola. Na druhou stranu nemá nic popsaného, takže pokud se jí postavy zbaví, moc si toho nenakradou (dovol max. základní věci z PPZ a PPP).

Kdysi bývala vědmou svého kmene, lidé k ní chodili pro pomoc. Díky jejím schopnostem ji potřebovali, ale stejným dílem se jí bály. Je to archetyp nezdravě pečující matky. Za svého syna považuje zemije, kterého krmí a učinila na sobě závislým, bez její pomoci zahyne hladem – nikdy nevyleze ze strže, ve které žije. Je poněkud krátkozraká, ale nijak jí to nevadí, proto ani nemá snahu se vyléčit, i když by mohla. Vlastní kouzelný náhrdelník ze Zmejích zubů, který ji chrání před zkameněním.

Trpí Anankastickou poruchou osobnosti (obsedantně-kompulzivní dekompenzace).

## Vědma Ivana

Lze použít jako „náhodné CP“. Je to žena v nejlepších letech (28 let), sukně se jí drží tři děcka. Manžel, který zde byl uznávaný předtím, je několik

let mrtev (nemoc), což při rozhovoru může často zmínit („*kdyby tady byl Rad, můj muž...*“). Snaží se tomu tady poctivě a laskavě „vládnout“, bude všemožně nápomocna. Je z rodu Smoljanů.

## Řezbářka Bogija z rodu Doubravanů

Starší žena (33 let) z rodu Doubravanů. Má dvě vlastní dospělé děti, které tu už nebydlí, mají už rodiny ve vedlejší dědině v původním domě rodiny bydlí Ostrivojem druhým dítětem je Zlatomíra. Manžel Bogiji, Stojslav, zemřel na nemoc, když jí bylo 27 let. Od té doby bydlí v jednom domě s rodinou jeho (staršího) bratra Vlaslava (45let) a ženy Přeslavy (45 let). Jejich jedno dospělé dítě Ivan už má taky rodinu v jiné dědině. V chalupě jsou nyní dvě děti 8 let Veselka a 5 let – Stojslav ml. Měla ještě syna Budimíra, ale zemřel pře dvěma lety ve věku 4 let.

Je přátelská, upovídaná, Běsobijcům vděčí za svůj život, proto je vždy ráda pohostí. Je to proslulá řezbářka, její výrobky jsou velmi ceněny, často mají i malou čarovnou moc.

## Kazimír z rodu Poljanů (Drahomíra a Mstislava)

Dříve žil s ženou Květavou, kterou měl velmi rád, ale ta zemřela na nějakou nemoc před několika lety. Má s ní dceru Drahomíru (15 let). Kazimír je spravedlivý a schopný, leč poněkud zlomený muž v nejlepších letech (30). Je také poněkud impulzivní. V posledních letech je nejuznávanějším ze všech Hraničářů (chodec). Vyzná se dobře ve zvycích kmene, zajišťuje směnný obchod. Jeho „Hraničáři“ jsou mu oddaní.

Oblékán chodí v kožené zbroji a plášti, s mečem na zádech, stále „připraven“. V ruce (či vaku u pasu) nosí lebku svojí zesnulé ženy, ke které občas promlouvá či ji nepřítomně hladí.

Dcera Drahomíra je na otci závislá a bojuje o jeho přízeň s macechou Mstislavou. Jejím milým je Mojmir, jeden z Hraničářů.

Mstislavě je 30 let a nemá vlastní děti (je neplodná). Snaží se proto realizovat skrz svého muže. Mstislava je posedlá nějakou ambiciózní duší, která jí občas našeptává, proto je někdy až neobyčejně protřelá a bystrá. Trpí paranoidní poruchou osobnosti.

### Žrekyně Zbyslava z rodu Poljanů

Je to velmi hezká žena, věk 30 let (theurg). Má astron v podobě menšího cizokrajného zrcadla, do kterého upřeně hledí. Je společenská a má ráda hezké věci (šperky) atd.

### Žrec Budivoj z rodu Severjanů

35 let (mág). Rád jezdil na koních a hrál na gusle, než ho posedl duch Větrného muže. Je docela zdatný i moudrý. Byl spíše mlčenlivý a hloubavý.

### Ostatní žrecové

**Dobrava z rodu Smoljanů (33 let, druid).** Umí vyrábět smolju (něco jako olej). Je i dobrou bojovnicí.

**Radana z rodu Vodjanů (45 let, theurg).** To ona začarovala do hráze Ohnivého koně.

**Všebor z rodu Goralů (40 let, theurg).** Proslul svými čarodějnými amulety.

**Slavoj z rodu Lučanů (39 let, čaroděj).**

### Igric Lumír z rodu Goralů

43 let. Kamarád Kraka, občas spolu v mládí podnikali výpravy. O jeho výpravě pro Zorju toho však moc neví, To on ho vyhlížel a hledal, když nedorazil. Lumír dobře vypráví a zpívá, hraje na dudy. Je poněkud marnivý, není z nejoblíbenějších.

### Igrice Jasna z rodu Lučanů

40 let. Nejznámější Igric kmene. Její příběhy jsou nejpoutavější její hra na gusle či píšťaly rozechvěje každou duši. Je však skromná, v mládí měla ráda muže, laškuje i dnes, má ráda lichotky.

### Další Igrici

- Mila z rodu Doubravanů
- Hostivít z rodu Poljanů

### Hraničáři

(povoláním hraničáři, chodci, či válečníci, je jich celkem zhruba 20, mají i nějaké čarovné předměty a zbraně)

**Mojmir z rodu Skřeků, 20 let.** Je zamilovaný do Drahomíry, dcery Kazimírovi. Je to čestný a moudrý muž, který si je vědom svých povinností. Těžký život (je to sirotek a proto zavázán kmeni, že se o něj postarali) jej donutil být soběstačný a schopný. Je stejně dobrý jako někdo z Běsobijců.

**Mnislava z rodu Goralů, 30 let.** Páchne po česneku, který velmi často konzumuje.

**Radan z rodu Vodjanů, 28 let,** to on přišel o oko.

**Lada z rodu Smoljanů, 30 let,** to ona je vlastníkem žlutého oprýskaného štítu.

**Smolek z rodu Poljanů, 20 let,** vlastník nože s kostěnou rukojetí ve tvaru medvěda.

**Predrag z rodu Severjanů, 40 let,** to on nesl stříbrný srp.

## Další CP zmíněné v textu

**Vědmák Ctišek**, scéna Dobřina volba, přimlouvá se za přežití Venclava

**Vědma Tvořimíra**, pyrofor, vyrábí hlavně protijedy

**Vědomkyně Vlasta**, Vodjan, organizuje obranu proti Mlze

**Vědomec Venclav**, poštipán včelami

**Dědinčanka Dobra**, žena Venclava, matka Žiry

**Dědinčanka Volimíra**, kamarádka Žiry

**Dědinčanka Žira**, poštipaná včelami

**Dědinčanka Radana**, viděla umrlého býka

**Dědinčan Juraj**, zraněn umrlým býkem

**Dědinčanka Třebava**, dítě, co uškrtí kohouta.

**Nestinarka Božena**, věštebný rituál. Hezká holka z rodu Doubravanů.

**Sýček (Tacitus)**, Dárosh dle pravidel PPP PJ, ale vystačí si s vysáváním živočárů (magenergie). Je to Lar (Quiritský duch, ochránce cest, kterého si sem přivedl Kostěj, ale Sýček už mu nechce sloužit, naopak se obává jeho návratu). Mění podoby, mluví mumlavě. Vydává se za Slověna. Občas varuje dědiny před Kostějovým nebezpečím (proto se mu říká Sýček – přináší zlé zprávy). Umí měnit podoby, v každé z nich mu ale chybí levé oko. Nejčastěji je viděn jako otrhaný stařec.

**Dědinčan Přibík**, šílený Vodjan

**Dědinčanka Šárka**, těhotná Vodjanka

**Tato strana je úmyslně ponechána prázdná.**





## Navrátilci (revenanti, neboli nemrtví)

*„Ho, den je noc, a noc je den -  
ve dne mé oči tlačí sen!*

*Dřív než se vzbudí kohouti,  
musím tě za svou pojmouti.*

*Jen neprodlévej, skoč a pojd',  
dnes ještě budeš moje choť!“*

*Byla noc, byla hluboká,  
měsíček svítil z vysoka  
a ticho, pusto v dědině,  
vítr burácel jedině.*

*A on tu napřed - skok a skok,  
a ona za ním, co jí krok.  
Psi houfem ve vsi zavylí,  
když ty pocestné zvětřili;  
a vyli, vyli divnou věc:  
žetě nablízku umrlec!*

*„Pěkná noc, jasná - v tu dobu  
vstávají mrtví ze hrobů,  
a nežli zvíš, jsou tobě blíž -  
má milá, nic se nebojíš?“*

K. J. Erben, Kytice

Jedná se navrácené, zbloudilé duše (nehmotní) či o neřádně pohřbené jedince, zločince, sebevrahy apod. (hmotní). Obzvláště na křižovatkách cest duše rády zbloudí..

Fyzická těla často bývají nejčastěji Quiriti pohřbení v hrobkách či katakombách. **Říká se jim souhrnně umrlci.** Červi se svíjí v očních důlcích. Jsou tiší, hrůzní. Nevadí jim žádné zranění. Slověni jsou pohřbení žehem, proto se vrací nejčastěji jako nehmotné duše. Statistika ber podle Dle pravidel DrD, ale snaž se nemrtvé nějak stylizovat.

## Centurio Quintus

Žvt	4 (42 životů)
ÚČ	(+3+5/+1)=8/+1 (pillum-oštěp) (+4+4/-1)= 8/-1 (meč)
OČ	(+3+4+1) = 8 (zbroj+štít)
Odl	15/+2
Int	14/+1
Vel	B
Zran	nemrtvý

Jako centurio (velitel centurie) mluví a rozkazuje on, zbylí dva vojáci jej poslouchají. Je to rozhodný a schopný elitní voják, samý sval, živý, rtuťovitý. Barbary silně pohrdají! Není to žádný velký myslitel, ale přímý a pohotový. Vysoký, kudrnaté černé vlasy, tmavší (jižanská) pleť, hnědé oči, ostře řezané rysy tváře. Má několik jizev. Za každou větou si odplivne. Cca 30let. Ve všech ostatních ohledech má charakteristiky ghúla. Útočí 2x za kolo.

**Výbava:** 2x pillum, šupinová zbroj, velký štít, přilba, krátký meč, kostky s římskými číslicemi, křesadlo, brousek, měch s vínem, quiritský oděv (viz obrázek).

## Signifer Marus

Žvt	4 (32 životů)
ÚČ	(+1+4/-1)=5/-1 (meč)
OČ	(+5+4+1)= 10 (zbroj+štít)
Odl	15/+2
Int	10/+0
Vel	B
Zran	nemrtvý

To on měl na starosti pokladnu, to on vymyslel plán. Mírně obtloustlý, nositel zástavy (signum) centurie. Pěstěný vous, zarudlá tvář, zkažené zuby, zastřižené černé vlasy, hnědé oči, průměrný voják. Zákeřný, zkusí využít jakékoli slabiny, spíše se brání. Cca 28 let. V statním jako ghúl.

**Výbava:** signum, kroužková zbroj, štít, přilba, krátký meč, měch s vínem, quiritský oděv (viz obrázek).

### Optio Lucius

Žvt	4 (30 životů)
ÚČ	(+5+5/+3)=10/+3 (pillum-oštěp) (+3+4/-1)=7/-1 (meč)
OČ	(+5+4+1)= 10 (zbroj+štít)
Odl	15/+2
Int	10/+0
Vel	B
Zran	nemrtvý

Nejmenší z trojice. Střízlík, obratný. Pohledná tvář. Delší tmavé vlasy, hnědé oči, opálený, tmavý. Cca 20 let. Jinak jako ghúl. S pillem to opravdu umí (útok 2x za kolo) a s mečem taky (útok 3x za 2 kola)

**Výbava:** šupinová zbroj, velký štít, přilba, krátký meč, quiritský oděv (viz obrázek).



### Kostlivý býk

Žvt	10 (25N životů)
ÚČ	(+4+5)=9 (trknutí+zvl.) (+4+5/+6)= 9/+6 (v běhu) (+4+5/+6)= 9/+6 (dupání)
OČ	(-1+7) = 6 (zbytky kůže)
Odl	23/+6
Int	1/-5
Vel	C
Zran	zvíře

Připomíná Indrika (mýtický běs), má jeden kostěný roh, trčí dopředu (zkrátka deformace po oživení). Byl přivolán Kostějovými čarami. Byl kdysi obětován na počest boha Mithry v jeho podzemní svatyni blízko Labyrintu.

Býk útočí primárně s rozběhem. Svoji oběť se snaží nabrat na svůj roh a shodit na zem. Oběť, která vidí býka přibíhat může hrůzou ustrnout a musí si házet proti **Past Int~6~nic/nemůže se pohnout**. Když postava ustrne, má býk útok na "nehybnou" postavu. Jakmile se býkovi podaří oběť povalit, začne ji zadupávat do země.



## Potracenky, Navka

	POTRACENKA
Žvt	2 (5 životů)
ÚČ	(+1+1/+1)=2/+1 (zoubky)
OČ	(-3+1)= 0 (dítě)
	(+0+1)= 1 (žába)
	(+4+1)= 5 (vrána)
Odl	7/-2
Int	5/-3
Vel	A
Zran	humanoid/zvíře

	NAVKA (spektra)
Žvt	8 (10N životů)
ÚČ	14 (mateřský dotek)
OČ	(+5+5)= 10
Odl	21/+5
Int	18/+3
Vel	B
Zran	nemrtvý

Malé děti, zhusta ještě s pupeční šňůrou, které ještě nebyly rituálně přijaty do kmene (narodila se s nějakým znetvořením, popřípadě zemřela při porodu), se házejí do bažin. Rituálně se dítě do kmene přijímá tak, že se udělá nějaký krátký obřad, kdy otec slavnostně zvedne dítě do výšky v přítomnosti širší rodiny a před Svarogem jej přijme za své.

Odtud se mohou za soumraku vracet. Nocí se rozezní dětský pláč a křik, který nevěstí nic dobrého. Například s tzv. Navkou – nemrtvou matkou (něco jako nemrtvá víla, či spektra), nemrtvé děti se mohou např. měnit na vrány či třeba žáby, nebo se prostě dětsky batolit. Ovšem jejich zoubky a pařátky jsou nečekaně ostré. Navka naopak vábí své oběti nářkem matky, která právě přišla o své milované dítě (*Past Int~7~nic/touha pomoci*). Jakmile se oběť přiblíží, použije Navka svůj dotek pro upití 2 úrovní z oběti.

## Rusalky

Jedná se o umrlé skřeky. Mají rezavé vlasy. Mohou mít jakékoli charakteristiky.

## Umrle černé včely (roj)

Žvt	25 (100 životů)
ÚČ	7 (žihadla a kusadla)
OČ	0
Odl	9/-1
Int	1/-5
Vel	C
Zran	zvíře, oheň x 2

Jedná se o roj divokých včel, které byly spáleny, leč duše roje se vrátila a nyní se mstí těm, kteří roj zahubili. Po píchnutí vpustí do oběti prudký jed, který lze léčit jen živici. Jed má *Past Odl~7~smrt* za k10 hodin/smrt za k10+10 hodin.

## Topivci

Žvt	2 (8 životů)
ÚČ	(+0+0)=0 (ruce)
OČ	(-2+3)= 1 (kůže)
Odl	12/+0
Int	2/-4
Vel	A, B
Zran	humanoid

Charakteristiky jako o dost slabší zombie, jen se jedná o utopená, nafouklá těla. Rádi jedí syrové maso, schovávají se v tůních či rákosí a stahují lidi, aby je mohli sníst, či žvýkají ryby. Nosí to, v čem byli utopeni a oživeni Vodníkem.

## Moronoši

Žvt	2+3 (15 životů)
ÚČ	(+1+3/+1)=4/+1 (pařáty)
OČ	(-2+3)= 1 (kůže)
Odl	19/+4
Int	2/-4
Vel	A, B
Zran	humanoid

Je to druh umrlce, která kromě svých běžných charakteristik ještě šíří nemoci. Moronoši mají po těle hnísavé rány apod. Moronošem se např. mohou stát zemřelí po bodnutí umrlých včel. Nejčastěji se ale jedná o zemřelé na nějakou nemoc. Charakteristika jako zombie dle pravidel DrD, tedy pohled je *Past +Žvt-Int~2~nic/šok*. Inteligentnější postavy jsou náchylnější k šoku.

## Přelud

	DUCH
Žvt	4 (5N životů)
Úč	5 + ubrání úrovně o 1
Oč	5
Odl	21/+5
Int	14/+1
Vel	B
Zran	nemrtvý

Jedná se o nehmotné duše, které však mohou škodit. Patří sem např. polednice – kosířka či noční můra. Statistikami stín, duch či spektra.

## Mrtvá dívka ze Soutěsky milenců

*“Paní moje, milá paní,  
jaké je to tvoje spaní?  
Večer lehneš zdráva, svěží,  
v noci tělo mrtvo leží.  
Ani ruchu, ani sluchu,  
ani zdání o tvém duchu.  
Studené jest to tvé tělo,  
jak by zpráchnivěti chtělo.”*

K.J. Erben, Kytice

Žvt	8 (10N životů)
Oč	(+5+5) = 10
Odl	21/+5
Int	18/+3
Vel	B
Zran	nemrtvý

Statistiky jako spektra. **Polibkem upije úroveň**, ta se však navrátí po zrušení kletby (viz [scéna Prokletí milenci](#)).

## Dědinčan Zbyšek

Duch mrtvého rybáře. Je jinak neškodný, jedná se o ducha dle pravidel DrD.

## Zbloudilé duše

Mohou posednout bytost a způsobit jí např. šílenství. Jedná se o demony z PPP PJ. Patří sem i některé noční můry.

## Lesní běsi

*“A on je stále blíž,  
a už po tobě chmát,  
jeho blízkost ovane tě,  
jak potoční chlad,  
Snad je trochu rys,  
co nosí hlavu výra,  
která hledí temným okem,  
co se nezavírá...”*

Tomáš Kočko, Běs

Jedná se o zvířata či humanoidy žijící v lesích. Snaž se je stylizovat dle žánru.

- **Moudrá Liška** - podobné statistiky jako moudrá sova z pravidel DrD.
- **Bludný kořen** - postavy si hází na past, zda v lese zabloudí, funguje jako kouzlo druida z PPE.
- **Zvířata** - zubr, medvěd, rys, sova, zmije, orel, hejno netopýrů, roj hmyzu. Vše dle pravidel DrD.
- **Velký zlý strom** - dle pravidel DrD
- **Jezinky** - divoké ženy, divoženky - statistiky jako slabší troglodyt dle DrD. Rády útočí ve skupinách či lstí. Bydlí v jeskyních. Jsou to sice primitivní, přesto však lidé.
- **Hejkal** - muž od jezinek. Tmavý, černý vlas, porostlý lišejníky, mechem, občas unáší lidské ženy. I Jezinek se zmocňují násilím. Skáče na oběti ze stromu, skrýše má v koruně stromů, často zdobené kostmi. Statistiky jako troglodyt dle DrD.
- **Lešij** - má schopnosti mocného druida. Do jeho repertoáru patří kouzlo hněv lesa (z PPP), ovládání zvířat, proměna ve zvíře, vyvolání velkého zlého stromu, dále oko zření, najdi bytost. Umí mizet a schovávat se ve stromech

## Ostatní

### Ludkové

Žvt	1/2 (4 životy)
ÚČ	pouze zvl.
OČ	(+3+1)= 4 (šaty)
Odl	8/-1
Int	15/+2
Vel	A
Zran	humanoid, nelze podrobit

Malí lesní či horšší skřítkové. Skřítek dle pravidel DrD. Ale může být pěkně zákeřný – každý má na den 1 mag a ve skupině mohou seslat roztodivná kouzla za 4 magy. Žádné ludčí kouzlo nemůže hodně uškodit, ale může hodně znepríjemnit život. Záleží na Pji.

### Větrnice

Je to větrná bytost, má podobu éterické ženy. Její zbraní je sonický útok (silné kvílení větru, které dohání bytosti k šílenství).

### Lykantropové

	VLKODLAK (zvíře)
Žvt	7+1 (30 životů)
ÚČ	(+2+4/+1)=6/+1 (tlama) 3x za 2 kola
OČ	(+2+4)= 6 (kůže vlka)
Odl	11/+0
Int	5/-3
Vel	C
Zran	lykantrop

	MEDVĚDODLAK (zvíře)
Žvt	15 (100 životů)
ÚČ	(+7+5/+1)=12/+1 (drápy) (+7+6/+1)=13/+1 (tlama)
OČ	(+2+4)= 6 (kůže vlka)
Odl	17/+3
Int	9/-1
Vel	C
Zran	lykantrop

Vlkodlak či medvědodlak jsou zatracené duše, černokněžníci či bytosti, které propadli Velesovu učení. Jinak dle pravidel DrD.

## Zemij

Žvt	6 (15N životů)
ÚČ	(+2+3/+1)=5/+1 (pařát) (+2+3/-1)=5/-1 (kousnutí)
OČ	(-1+6)= 5 (šupiny)
Odl	14/+1
Int	12/+0
Vel	C
Zran	zvíře

Drak bez křídel se silnými šupinami. Připomíná bájněho běsa Zmeje. Je pomalý. Statistiky jako silnější bazilišek dle pravidel DrD. Kamení svým pohledem *Past Odl~8~nic/zkamenil*. Baba Jaga vlastní amulet z jeho zubu (pravidelně mu padají a dorůstají), který proti jeho pohledu chrání. Zkamenění je těžké odčarovat. Jeho krev je otrávená, stačí pár kapek pro smrtelnou otravu i po dotyku s kůží. Je dlouhý asi 6 sáhů, živí se masem, popřípadě hybernuje.

### Otesánek

Žvt	5 (15N životů)
ÚČ	5
OČ	5
Odl	17/+3
Int	7/-2
Vel	A (ale tlustý)
Zran	humanoid, nelze podrobit

Statistikami průměrný živelník země (Gorzona), zranitelný i běžnými zbraněmi. Setrvává však neomezeně dlouho (je to hliněná a dřevěná figurína – tvořena směsicí kořenů, větví a hlíny). Je oživen nikoli šémem, ale náhrdelníkem ze Zemijova zubu.

### Živelníci

- Zmok
- Pochvist
- Gorzona
- Topielka

Elementálové dle pravidel DrD.

## Wyverna

Žvt	6+2 (40 životů)
ÚČ	(+3+4/+1)=7/+1 (zuby)
OČ	(+0+4)= 4 (šupiny)
Odl	15/+2
Int	12/+0
Vel	D
Zran	zvíře

Velká okřídlená dravá ještěrka. Statisticky jako varan.

## Dědkové

Vyskytují se v čarovných předmětech (démon dle pravidel DrD). Nejčastěji chrání své potomky před jinými dušemi (např. přeludy). Mohou to být dřevěné idoly v chalupě, těm se někdy říká Domovoj. Popřípadě panenka - hlídač, které chrání dítě apod. Mohou na sebe brát i nehmotnou podobu a varovat své potomky atd.

## Ohnivý kůň

Žvt	7 (10N životů)
ÚČ	(+2+4)= 6 (kopyta)+zvl.
OČ	(+2+5)= 7
Odl	13/+1
Int	1/-5
Vel	C (v noci se zdá větší)
Zran	zvíře + voda x 2, ale ne oheň

Duše koně se vrátila na tento svět, vládnoucí silou ohně. Chrání hráz proti kouzlům Vodníka (silné příbojové vlny se o hráz neškodně tříští) a kopyty drtí utopence. Nemá vlastní inteligenci, jen „tupě“ chrání hráz před jakoukoli hrozbou. Je tvořený ohněm, pohybuje se i po hladině, voda se po styku s ním vypařuje, syčí pod kopyty. Za kopyty zůstávají ohnivé stopy, ohnivá čára za ocasem. Je poměrně hodně silný, vzdoruje i Vodníkovi.

Každý úspěšný zásah kopytem přidá **zranění ohněm za k6+1 životů**. Koně nelze svázat lany, neb ty rychle přehoří.

## Přízračná Mlha

Žvt	30N chapadel á 10 životů
ÚČ	tenata mlhy - pouze zvl.
OČ	0
Vel	E
Zran	oheň

Mlha se vyskytuje ve scéně Nenaplněná touha v druhé části. Útok na postavy je **Past Sil+Obr~9~nic/chycen Mlhou**. Oheň do 1 sáhu dává postavám bonus +5. Mlha je zranitelná především ohněm, ohnivými kouzly, pochodněmi a olejem. Chapadel bude relativně neomezeně. Dávej jich tolik, abys postavy přivedl na pokraj sil. Před ohněm chapadlo ucukne, pokud se postavě podaří ubrat chapadlu 5 životů, tak zmizí (ale brzo



se objeví další). Pokud je postava chycena, hází si na stejnou past, zda se nevytrhne, má vždy 5 pokusů. Pokud se vytrhne, zaútočí na ni ještě 2 další chapadla. Jedině, pokud se všem vyhne, může se vrátit vyčerpaná k ohni (žere to hodně bodů únavy). Ostatní samozřejmě mohou pomáhat. Za cca 10 kol je zatažena do vody, kde se během pár minut utopí, pokud se nevytrhne.

### Konik, Svarogův bělouš

Poník dle pravidel DrD. Či ušlechtilý jezdecký kůň dle pravidel DrD.

### Běsové v Návě

S většinou běsů by postavy bojovat neměly. Předpokládá se, že v Návě nejsou silově zaměřené postavy a zároveň se úkoly mají řešit nesilovou cestou.

Postavy zároveň nemohou být zabity – ostatně jsou už mrtvé.

### Zotročené duše

Žvt	3 (10 životů)
ÚČ	3/-1 (ruce)
OČ	6
Odl	21/+5
Int	1/-5
Vel	A-B
Zran	neviděný, včetně normálních zbraní

Útočí např. duše v Honu či jakékoliv, které PJ postavám předhodí. Dle pravidel se jedná o neviděné (tichá hrůza). Duše nelze zabít, pouze zahnat. Samozřejmě kouzelník může duše odvracet.

### Zmej

Žvt	6 (15N životů)
ÚČ	(+2+3/+1)=5/+1 (pařát) (+2+3/-1)=5/-1 (kousnutí)
OČ	(-1+6)= 5 (šupiny)
Odl	14/+1
Int	12/+0
Vel	D
Zran	kouzelné za 1/4

Zmeje nelze udolat běžnými zbraněmi, pouze trochu kouzelnými. Nicméně regenerace Zmeje je velmi rychlá.

Pokud se postavy pokusí přes Zmeje projít silou, tj. shodit z mostku, ber to jako vyrážení s pastí Past Sil~20~nic/shodili z mostku. Najednou se o shození můžou pokusit 3 postavy.

### Obr Velegor a obryně Dobryně

Žvt	8 (70 životů)
ÚČ	(+6+2/+4)=8/+4 (ruce)
OČ	(+0+3) = 3 (kůže a šat)
Odl	19/+4
Int	6/-2
Vel	D
Zran	humanoid, ale ne souboj

Není jediný důvod, proč by postavy měly na obry útočit. Pokud tak postavy přesto učiní, neboj se jim souboj s obry "osolit".

### Kostěj – čaroděj a Zorja

Vzhledem k tomu, že se jedná o finální souboj, kde jedinou možností, jak porazit Kostěje, je zničit jeho srdce, nemá smysl psát Kostějovy a Zorjiny statistiky. V Návě musí postavy počkat na zničení srdce, do té doby se v podstatě brání. Kostěj pouze pozoruje útoky svých poddaných stínů a duchů. Postavám se upíjejí úrovně, ztrácejí životy a vlastnosti. Zorja scénu též jen pozoruje.

Jakmile je Kostějovo srdce zničeno, stíny se rozplynou (Kostěj ztrácí část své moci) a pak je možné jej snadno porazit. Popis PJe by měl být epický.

## Běsové v Labyrintu

### Ledoví umrlci

Žvt	2 (20 životů)
ÚČ	(+1+3/+1)=4/+1 (pařáty)
OČ	(-2 + 3) = 1
Odl	19/+4
Int	2/-4
Vel	A-B
Zran	nemrtvý

Umrlců je dvakrát více než postav. Dle pravidel se jedná o klasické zombie.

### Kostislava

Žvt	7 (15N životů)
ÚČ	(+5 +5/+2)=10/+2 (meč)
OČ	(+7+3)= 10 (zbroj)
Odl	21/+5
Int	13/+1
Vel	B
Zran	nemrtvý

Jedná se o slabšího fexta, který nemá schopnost snižovat sílu a odolnost a proměňovat ve fexta.

### Mojmír

Žvt	5 (10N životů)
ÚČ	(+0+5/+1)=5/+1 (meč)
OČ	(+0+3)= 3 (zbroj)
Odl	19/+4
Int	7/-2
Vel	B
Zran	nemrtvý

Mojmír odpovídá silnějšimu Ghúlovi dle pravidel.

### Samovila

Žvt	15 (8N životů)
ÚČ	(+5+1/+4) = 6/+4 (zvl.)
OČ	(+2+1)=3
Odl	7/-2
Int	11/+0
Char	8/-1
Vel	B
Zran	humanoid

Samovila používá k útoku *vodní rázy*. Dokáže je vyvolat ultrazvukovým pištěním. Každá postava, která se k ní přiblíží je zasažena vodním rázem. Zranění jsou pouze stínová. Postava si navíc hází past na Obr~7~nic/pád do vody. Pokud postava upadne do vody, stává se snadnější kořistí pro umrlé skřeky. Samovila na suchu je velmi zranitelná, nemá se jak bránit.

### Umrlí skřeci

Žvt	1 (8 životů)
ÚČ	(+2+1)=3 (pařáty) + zvl.
OČ	(-1+3)=2
Odl	19/+4
Int	4/-3
Char	4/-3
Vel	A-B
Zran	kostlivec

Umrlí skřeci odpovídají pravidlově kostlivcům. Nejsou tak nijak nebezpeční. Ledaže postava neskončí ponořená ve vodě. To jsou pak umrlí skřeci schopni udržet postavu pod vodou a utopit ji. Postava se musí bránit pasti *Past Obr+Sil~8~osvobodila se/ topí se za k6 životů*.

S každým neúspěšným pokusem přichází umrlému skřeku na pomoc další skřek, který zvyšuje past o 2 body. Skřeků je ve vodě dvakrát více jak postav.

### Kostliví běsi

Žvt	1 (8 životů)
ÚČ	(+2+1)=3 (pařáty)
OČ	(-1+3)=2
Odl	19/+4
Int	4/-3
Char	4/-3
Vel	A-B
Zran	kostlivec

Jedná se o Lišejoyv služebníky. Nejsou příliš silní. Souboj s nimi může postavám trochu zvednout sebevědomí. Celkem jich je dvojnásobek počtu postav v Labyrintu. Jedná se o humanoidní i zvířecí kostry.



## Lešij

Žvt	6 (10N životů)
ÚČ	(+4+2/+1) = 6/+1
	(+4+5/+4) = 9/+4 (kyj)
OČ	(+1+4)=5
Odl	16/+3
Int	11/+0
Char	8/-1
Vel	C
Zran	humanoid

Lešij, napůl člověk, napůl medvěd s jelením paroží. Lešij již bude nad síly postav a proto by se měly postavy souboji s Lešijem pokud možno vyhnout. Lešij je dost hrdý na to, aby s družinou bojoval – považuje je za otravné myši. Sám od sebe na postavy nezaútočí, pokud se mu neuklidí z cesty.

Místo souboje pošle na postavy kostlivé běsi.

## Rarog

Žvt	3 (5N životů)
ÚČ	(0 + 2/+1) = 2/+1 (zoban)
OČ	(+5+1) = 6
Odl	10/+0
Int	15/+2
Vel	C
Zran	zvíře, oheň x 2

Rarog vypadá jak veliký pták, který má však ošklivý lidský (mužský) obličej. Není příliš silný a přímému boji se vyhne. Využívá spíše kouzelný vítr, kterým rozkazuje postavám, aby na něj neútočily. Jakmile vítr pomine, raději zmizí.

## Kostěj – bojovník a Zorja

V Labyrintu se Kostěj chová jako bojovník, tedy jde a přímo bojuje. Opět, jde jen o taktiku a nikoliv statistiky. Proto, když postavy odlákají Kostěje od truhly, zbaví se jeho stínů a duchů, mají vyhráno.

Zorja je stále u truhly, ale lze ji přemluvit, aby "uhnula".

Jakmile postavy zničí vejce, dostane Kostěj v Labyrintu "infarkt" a je mrtvý. Duchové a stíny se okamžitě

## Noční můra

Žvt	7 (30 životů)
ÚČ	7 (dotyk) + zvl.
OČ	(+6+1) = 7
Odl	12/+0
Int	15/+2
Vel	jako postava
Zran	nemrtvý, který lze odvracet jako neviděný

Noční můra je pro každou postavu individuální. Cílem noční můry je přesvědčit postavu, aby to vzdala, aby přiznala své chyby a „skončila to“. Při každém přiznání se noční můra dotkne postavy a vysaje z ní třetinu životů a sníží všechny vlastnosti o 1 stupeň dolů (z bonusu +3 na bonus +2). Jakmile postava třikrát zaváhá, umírá a stává se otrokem noční můry.