

Bratři

Předmluva

Každý začátek je těžký. I naučit se hrát Dračí doupě není věc jednoduchá. Zvláště pokud hráči přestupují ke hře s tím, že budou zachraňovat princezny, bojovat s draky a získávat království. A přitom často ani nedokážou řešit základní situace, jaké by byly pro obyčejného dobrodruha samozřejmostí.

Toto dobrodružství chce hráčům ukázat jak kouzelný a barvitý může být les na sklonku podzimu a jak neobyčejnou věcí se může stát pouhý lov na jednoho jelena. Nenajdete tu žádné velké hrdinské činy, žádné truhlice plné pokladů a žádné draky, které je třeba skolit. Pokud ale donutíte hráče hrát a trochu u toho i přemýšlet, jistě se již nebudou na podzimní les dívat stejně.

Úvod

Toto dobrodružství je určeno pro začínající hráče, tak na 1-3 úrovni. Bylo by velice záhodno, kdyby se ve vaší družině vyskytoval hraničář, nebo alespoň někdo kdo má s pohybem v lese, lovem a stopováním nějaké zkušenosti.

Tohle dobrodružství není zrovna ukázkovým případem pevně narysovaného scénáře. Je tu mnoho naznačeno, máloco je pevně dáno a místy jde spíše o takovou volnou osnovu. Je jen na PJ jaký zážitek bude nakonec hráčům předložen. Ač jsem se snažil dávat zde často popisy, které se dají přečíst hráčům, nejsou bohužel všude a tak některé pasáže zbudou na tebe Páne jeskyně. Snaž se vše barvitě popisovat a rozhodně si dobrodružství alespoň jednou přečti, než je zkusíš odehrát.

Text psaný takto je pro PJ.

Text psaný takto můžete přečíst hráčům.

Účelem je, aby si hráči zkusili jaké to je vlastně na lovu, poznali prostředí a nástrahy lesa a také se naučili, že ne vždy dostanou odpověď na své otázky.

Snaž se jako PJ maximálně těžit z atmosféry podzimního lesa, lovu a přírody. Pokud to jde, snažte se dobrodružství hrát někde venku, ideální by bylo samozřejmě přenést hru do lesa. Dobrodružství je dosti variabilní a záleží jen na tobě jakožto PJ, jaká

bude jeho výsledná podoba, které části nakonec do dobrodružství opravdu zařadíš. Pro mnoho událostí, které mohou nastat nejsou vytvořené úryvky pro hráče a tak je to na tobě abys postavám popsal co se stalo. Je tomu tak proto, že popisovat každý útok vlků, či nález starého šípů není prostě možné. Vše co se týče hlavní linie je však detailně popsáno a ony další události jsou zde na dotvoření příběhu a atmosféry. Což ale neznamená, že nejsou důležité!

Dobrodružství se může odehrávat téměř kdekoli v Severní Tarii nebo Záhvozdi, kde cesta vede skrz část hvozdu. Já jsem například původně vybral Bertholdovu cestu Severním hvozdem směrem na Qualu. Postavy jsou zrovna na cestě odněkud někam, takže se dá použít opravdu všude.

Momentálně panuje podzim, hodně stromů má ještě listů, ale mnohé ho už shodili. Přes den je ještě docela teplo, ale večer, přes noc a k ránu je již pořádná zima, přízemní mrazíky jsou na denním pořádku. Většinou fouká silný, studený vítr s příslibem nadcházející zimy. Často prší, zejména k večeru a během noci je dešť také dosti častý.

Pozadí příběhu

Před pár dny se dva bratři, kteří se žijí jako lovci, ubytovali v jednom starém dřevorubeckém srubu nedaleko Bertoldovy cesty. Chtěli tu pár dní zůstat, nalovit nějakou zvěř a jít dál aby si před nastávající zimou ulovily nějaké zásoby. Tento čas je pro ně ideálním k lovu, zvířata jsou vykrmená na zimu a nají husté kožichy, které půjdou na trhu krásně na odbyt.

Jmenují se Ral a Gert Leristové. Jsou to dvojčata, původem z Březové, jedné vesničky kousek od Lava Nlaru, poblíž Velkého severního hvozdu. Velkou část života strávili v lese a dnes jsou docela dobří lovci a hraničáři. Právě byly na lovu, když si Gert nešťastnou náhodou ošklivě poranil nohu. Bratr ho donesl do srubu, kde ho ošetřil, jak nejlépe mohl. Sice mu nic vážného nehrozilo, ale příštích pár týdnů se nedalo o chození ani mluvit, natož nějaký lov v lese. Takže na lov chodil jen Ral a Gert zatím ve srubu zpracovával kůže a zotavoval se.

Jenže před pár dny se ale Ral z lesa nevrátil.

Gert měl nepříjemné tušení, že se mu něco stalo. Nevěděl nic jistého, ale cítil, že bratr je tom špatně. Spojení mezi bratry - navíc dvojčaty - je silné, a tak dokážou cítit hodně o tom druhém. Gert věděl, že ho moha překvapit noc, když se při svých toulkách za zvířít zatonul příliš daleko, a tak se mohl rozhodnout přenocovat v lese. Ale nikdy se na lovu nezdržel více jak dva dny. Měl o bratra docela obavy, ale když se ani třetí den nevrátil, začal mít opravdu strach. Noha na tom ještě nebyla tak dobře, aby mohl chodit, takže mu nezbylo nic jiného než čekat.

Co se vlastně Ralovi stalo? Měl v lese vyhlédnout mýtinku, kam se chodil pást jelen a podle stop to nebyl žádný mladý koloušek, ale pořádný kus. Ten den, kdy odešel ze srubu, přišel na mýtinku, zbudoval si zde úkryt a čekal na zvíř. Den se pomalu začal sklánět k večeru a Ral se málem už rozhodl, že odejde, když tu náhle vešel na mýtinku ON. Jelen, dvanáctěrák. Dostal ho jedou ranou šípem a vydal se k němu jen se stahovacím nožem. Začal tělo zpracovávat, stačil udělat i děkovnou oběť Arovy, ale než mohl svoji práci dokončit, byl napaden smečkou lýtých vlků, kteří měli na jelena také zálsk a už nějakou dobu ho sledovali. Když potom vlci viděli, že maso leží na dosah ruky, ale nějaký dvounožec jim ho chce vzít, zaútočili.

Ral stačil zvednout hlavu a jen tak tak nastavil nůž, když na něj jeden z vlků skočil. Stahovací nůž moc dobou zbraní sice nebyl, ale i tak se mu povedlo po krátkém zápase vlka zabít. Rychle začal utíkat a ani si nevšimnul, že svůj nůž nechal v ráně. Doufal, že si vlci nechají jelena a jeho nechají na pokoji. Snad se mu podaří zvětšit náskok a vylézt na nějaký strom. Ral věděl, že jestli má vlkům utéci nesmí běžet hustým lesem, kde mají vlci výhodu. Z mýtinky vedla malinká pěšinka, tak se pustil po ní. Vlci ale běželi za ním, rozzuřeni smrtí svého druha. Maso počká, pomsta je přednější. Ral kličkoval lesem, jak se pěšinka vlnila a přemýšlel, jak se s téhle šlamastiky dostat. Náhle zahlédl na straně cesty husté křoví, a tak se tam rozhodl tam schovat. V plné rychlosti vlétl do křoví a náhle pod sebou ucítil prázdno. Křoví totiž rostlo na vrcholu prudké a kamenité stráně. Při běhu lesem, a navíc v šeru, si toho nemohl všimnout. Poslední, co si pamatoval, je hrozná bolest, jak mu praskala žebra, pak ho nějaký kámen praštil do hlavy a on konečně omdlel. Když se jeho bezvládné tělo dokutálelo až na konec srázu, nebylo v něm už mnoho života.

Naštěstí měl také štěstí v neštěstí. Co oba bratři

nevěděli, je, že v těchto místech žije druid Bellinor. Ten celou Ralovu eskapádu viděl a rozhodl se mu pomoci. Znal oba bratry a ač to ani jeden z nich neví, už nějaký ten den je sledoval. Věděl že, i když jsou Gerd a Ral lovci, jsou to dobří lidé. Nikdy nelovili mláďata a ani samice, když jsou v březí. Zvívratům dávaly rychlý konec a nikdy je nenechali trpět. Navíc teď Gert nyní Rala potřeboval více než kdy jindy.

Odnosl tedy Rala pod nedaleký převis, kde ho začal pomocí své magie a hojivé síly lesa léčit. Vlci, kteří Rala pronásledovali se sami obrátili a vrátili se hodovat na kořisti. Ač byl Ral velmi těžce raněn, druidovi se podařilo ho vyléčit. Nyní už je Ral skoro uzdraven a je udržován v léčebném spánku, neboť Bellinor nechtěl, aby ho kdokoliv viděl.

Takže máme tu zraněného bratra ve srubu, který se nemůže hýbat, druhý leží v lese a je tom podobně. A aby toho nebylo málo, je tu i jeden druid, který se nerad ukazuje lidem. Do tohoto přicházejí ke srubu naši hrdinové.

Večer

Družina je už celý den na cestě zrovna se nachází někde v půli svého putování, když je se o slovo přihlásí noc.

Ač jste celý den na cestě, váš cíl je zatím v nedohlednu. Cesta vypadá pořád stejně a vaše nohy a záda již volají po odpočinku. Les šumí svou píseň a obloha již začíná tmavnout, jak se blíží večer. Navíc se začíná zvedat vítr a dosti možná vás tuto noc nemine bouře, které jsou s blížící se zimou čím dál častější a prudší. Zrovna jste se začali poohlížet po nějakém místě, kde by se dalo přespat, když tu v lese kousek, od cesty, zahlédnete pravidelný tvar nějakého stavení.

Pokud postavy nechtějí riskovat bouřku v lese, vypraví se asi směrem ke srubu.

Když jste přišli blíž, vidíte, že ve stínu stromů se ukrývá malý dřevorubecký srub. Až na jednu zeď s kominem, má roubené stěny a celý je částečně zahřoubený v zemi. Okénice má zavřené, dveře jsou bez závory. I přes rostoucí šero zpozorujete, že se z komínu kouří.

Nyní je opět na postavách, co udělají. Možná se pokusí nějak vyzvídat, kdo by tam tak mohl být. Pokud se zeptají, naznač jim, že dveře asi nebudou

zamčené. Tak jako tak, postavy nakonec otevrou dveře. Gerta asi nepřekvapí, uslyší je a bude na ně čekat s připraveným lukem a pohotovým nožem.

Vnitřek srubu je poměrně prostý. Holé dřevěné stěny jsou ozařovány svitem ohně hořícím v krbu. Hliněná podlaha je různě pokryta zvířecími kůžemi a několik jich je ještě napnuto na zvláštní konstrukci kousek od krbu. Po zemi je povaluje několik vaků a nejrůznějšího tábornického vybavení. Blízko krbu také vidíte dvě lůžka z chvojí a kožešin. Na jednom z nich sedí poměrně mladý muž, oděný v zálesácké halené a kalhotách. V ruce drží luk a šíp přepravený na napnuté tětívě míří přímo na vás. „Co tu pohledáváte?“ zeptá se s pohledem upřeným přímo na vás.

Pokud na něj družina nijak nezaútočí a vysvětlí, že jen hledají úkryt před deštěm a místo na přenocování, nechá je vstoupit do srubu a nabídne jim i nějaké to maso z pečinky, kterého má stejně dost, výměnou za vodu, které tak moc už zase nemá. Bratr mu ji pravidelně nosil z nedaleké studánky, ale jelikož je tři dny pryč, Gertům měch je skoro prázdný, a tak jestli by mu postavy nemohly dojít měch naplnit. Pokud to nebude nutné nebude vstávat z lůžka a bude se snažit nedat najevo, že nemůže chodit. Když to nepůjde jinak, řekne že ho trochu pobolívá koleno a že ho nechce zatěžovat. Rozhodně neprozradí cizím lidem, že je vlastně skoro bezbranný.

Oheň praská, maso se opéká, venku šumí déšť. Gert bude docela zvědavý, a tak se začne poměrně rychle vyptávat družiny, co jsou zač, a tak podobně. Chtěl by zjistit, co to je vlastně za lidi, a taky se dozvědět, zda by mu případně nepomohly. Dokud nebude definitivně rozhodnutý, nebude jim o bratrovy a o sobě říkat nic říkat. Naopak bude tvrdit, že by se Ral měl každou chvíli vrátit. Až se ukáže, že družina by mu byla ochotná pomoci, poví jí celý svůj příběh, řekne jim pravdu o svém stavu a požádá je, zda by se mu po Ralovy nemohly podívat. Pokud se družině nebude chtít a bude se vytáčet je Gert ochotný nabídnout jim několik velmi dobrých kožešin, za které by mohly ve Quale, nebo v jiném velké městě, u dobrého obchodníka dostat docela slušný peníz. Pamatuj, pokud Gert nebude mít důvod postavám věřit, nic jim neřekne a ráno se s nimi rozloučí.

Do lesa

Ráno je jim ochotný ukázat, kudy se přibližně

bratr vydal, tedy pokud mu pomohou vyjít ze srubu. Popíše jim pěšinku, která se vine lesem přibližně západním směrem a začíná kousek od srubu. Tou se podle něj asi jeho bratr tehdy odešel. Pokud se na to nezeptají, řekne jim, že se Ral vždy vydal na západ, aby když se večer bude vracet šel se sluncem v zádech. Díky tomu a také značkám, jenž si vyřezávají do stromů (jejich značkou jsou dva šípky ukazující směr odkud přišli), byli bratři schopni vždy se vrátit přesně na místo odkud vyšli. Také jim poradí, ať ho příliš nezkoušejí stopovat, přece jen je to hraničář, a tak se po lese umí pohybovat docela dobře. Navíc už to je tři dny a včera navíc trochu sprchlo. Samozřejmě jim neřekne, aby ho nestopovali, ale spíše je upozorní, že také nemusejí žádné stopy nalézt. Spíše ať hledají nějaké stopy jeho činnosti, například přístřešek nebo loveckou pozorovatelnu. Pokud postavy budou vyzvídat, jestli bratr něco neříkal ten den co zmizel, vzpomene si, že mu něco vykládal o jakési mýtince nebo spíš pasece, kam se podle něj chodí pást velký jelen a že by si tam na něj chtěl počkat. Toto je docela důležitá informace, můžeš to postavám říci hned, nebo počkat až se Gerta začnou opravdu intenzivně vyptávat. Gert rád zodpoví i jiné případné dotazy, tedy jestli družina má nějaké otázky.

Les vás pohltí. Zlatavý příkrýv se nad vámi uzavřel jako žebroví katedrály a skrz klenbu větví nad sebou jen výjimečně zahlédnete trpyt slunečních paprsků procházejících korunami. Pod nohami vám šustí koberec z listů a uschlé trávy. Celý les je neobyčejně barevný, jako by se na poslední chvíli snažil ukázat vše ze svých klenotů. Z té záplavy zlaté, zelené, žluté, červené a hnědé se vám začíná točit hlava. Zpěv ptáček doplňuje harmonii a mír těchto míst. Rozhodně tu ale není klid. Vítr si hraje a šeptá stromům píseň o nadcházející zimě, listů víří v neobyčejných spirálách a vše je tak živé až se z toho tají dech. Koutkem oka zahlédnete pohyb... Ale byla to jen veverka, která se před neznámými návštěvníky rychle skryla v koruně rozložitého buku.

Následující část kapitoly bude pro tebe PJ asi nejnáročnější. Snaž se dát do popisování okolí vše co umíš a neboj se i trochu přehánět. Výsledek bude stát za to.

Pěšinka začínají nedaleko srubu vede více méně východním směrem. Často se ztrácí, pak se zase na čas objeví, hodně se kroutí a místy z ní odbočují slepá raménka. V lese je dosti živo a rušno. Hraničář může

najít hodně stop, ale jen ve výjimečném úspěchu i stopy vysokých kožených bot do lesa, patřících Ralovy. Můžou zkoušet vše možné co je napadne a na co jim jejich schopnosti stačí. Dá se najít pár stop, jako značka na stromě, aby Ral neztratil směr, odříznutý kus stromku a odřezky, když si dělal nový šíp. Občas také můžou najít vnitřnosti z zajíce, kterého někdo vyvrhnul, nebo past na lišku. Něco z toho může být čerstvé, ale Ral se tímhle směrem toulá už pár dní, a tak to může být i starší stopa. Takové věci jako několik prázdných pastí, králík chycený do oka, nebo starý přístřešek před deštěm je samozřejmost. Při stopování mohou najít stopy mnoha zvířat od zajíců až po lišku a vlka. Důležité je neustále hráčům popisovat podzimní les a přidávat nějaké informace, například malá skalka, hluboký vývrát, rokle která se musí obejít, polom, který vznikl teprve před pár dny při vichřici atd... Není vyloučeno, že je někdy při pobytu v lese napadnou vlci, medvěd, divočák, nebo že narazí na rozzuřenou samici rysa, která bude urputně bránit své doupě s mláďaty. Také se může ukázat, že jeskyně, kterou se rozhodnou prohledat si už před nimi vyhlédl starý grizzly samotář. Možností je nesčetně a je jen na tobě co svým svěřencům postavíš do cesty.

Nyní je nutné také pečlivě měřit čas, po který se postavy budou pohybovat v lese. Je to důležité kvůli průběhu dobrodružství, stáří stop a vlastní době hledání. Také kvůli případnému přenocování v lese viz kapitola Noc.

Nech je chvíli se toulat, a snažit se. Rozhodně první paseka, na kterou narazí rozhodně nebude ta z našeho příběhu. Nech je znejistět, aby si nemysleli, že najít v lese člověka je nějak lehké. Konec konců, kdo říkal, že ho najdou už dnes! Hráči se musí naučit pohybu v lese. Až prozkoumají blízké okolí, a najdou stopy nějaké Ralovy předchozí činnosti, až si uvědomí, že najít člověka v lese je velice těžké a že by se jim to také nemuselo vůbec podařit, až si sami připustí, že to je nad jejich síly, tak teprve tehdy je nech najít nějakou zásadní stopu, třeba bude mít hraničář výjimečné štěstí při hledání stop at' už Rala nebo jeho kořisti v jejímž závěsu budou stopy vlčí smečky. Když budou přibližně dodržovat směr, který jim Gert ukázal, mohou najít i další stopu. Jde o zápach mrtvoly jelena a vlka a jelikož tu je už nějaký den, tak pořádně vůně je skutečně silná. Nejdříve to ucítí asi hraničářův pes, postavy až za chvíli.

Tak jako tak po několika hodinách hledání vedeni jednou ze stop, nebo úplnou náhodou, by měly

postavy narazit na onu mýtinku, která je tak důležitá.

Noc

Toto je takzvaná pohyblivá kapitola, jelikož není jasné kdy a jestli vůbec nastane, proto ji zařaď podle svého uvážení a podle času který družina stráví v lese. I tady jako v předchozí kapitole platí, že čím více popisů a barvitého vysvětlování tím lépe. Kapitola se dá uvést třeba takto:

Světlo, které k vám ještě před chvílí proudilo skrz síto stromů, začíná pomalu slábnout. Na les padá šero a brzo už nebude vidět ani na krok. Shon lesa náhle jako by utichl a kolem se rozprostřelo znekládňující ticho. Vkrádá se do vás špatný pocit, snad vyvolaný vlčím vytím, které se náhle ozvalo v dálce.

Pokud družina nebude spěchat je možné, že nedokážou najít Rala během jednoho dne. Cesta od srubu do strže a zpět by měla normálně zabrat celý den (tj. část dne, kdy je světlo), pokud postavy nebudou příliš otálet. Pokud se někde drží, nedokážou se zpět ještě za světla. Nesmíme zapomínat, že již je podzim a že se velice rychle a hlavně mnohem dříve stmívá a i ráno je světlo o dosti později. To nám redukuje den na něco okolo 9 hodin sluneční ho světla. Tudiž je možné, že družinu překvapí soumrak právě uprostřed lesa. Potom budou vystavení nepříjemné volbě. Vrátit se zpět do srubu? Pokračovat v pátrání přes noc? Utábořit se v lese a ráno zase pokračovat v pátrání? Ani jedna z možností není pro družinu příliš dobrá.

Musíme si uvědomit, že les v noci není příliš příjemné místo. V hustém lese není příliš světla ve dne natož v noci. Světlo hvězd a měsíce se pod koruny stromů nemusí vůbec dostat a proto je les v noci opravdu temný. Nedají se hledat stopy a provádění mnoha dalších věcí se značně zkomplikuje, kupříkladu boj probíhá jako doj s neviditelným protivníkem. A noční predátoři většinou vidí i ve tmě. Na rozdíl od postav.

Také zde číhá množství nestvůr a nástrah, které mohou postavy potkat. Stačí třeba taková kamenná prohlubeň zamaskovaná listím. Stačí špatně došlápnout a je tu zlomenina kotníku. Nebo ostré větve stromů, ideální pokud se dobrodruhovu nelíbí jeho oči. Takhle o ně může rychle přijít. Pokud se nějaká postava vážně zraní, je tu o problém navíc. A

s těmi nestvůrami to nebyl jen vtip. I taková smečka vlků v noci loví mnohem raději. Noční lovci se většinou drží v hlubokém lese a cestám se vyhýbají. Ale nyní se postavy nacházejí opravdu v hlubokém lese. Určitou šancí je oheň, který některé tvory odradí, ale jiné přiláká. A navíc žádný oheň nemůže hořet věčně, pokud na něj někdo nepřikládá. To znamená, že se budou muset držet hlídky. Ale co zmůže osamocенý dobrodruh proti grizzlymu, když zbytek družiny spí? Co se týče bojů snaž se co nejvíce využít noci pro různá zvířata, kdy mohou bez varování zaútočit na osamocенou postavu i celou družinu. Útoků může být během noci i víc a nemusíš se jako PJ omezovat pouze na klasická zvířata, vše co má svoji logiku je povoleno. Například připlést se při nočním pochodu do sítě obřího pavouka stojí opravdu za to.

Snaž se aby si postavy uvědomili, že s nocí se jejich situace poněkud změnila. Z klidného lesa se může stát smrtící past.

Pokud se rozhodnou vrátit zpět do srubu může se během cesty úplně setmět a družina začne zákonitě bloudit, jelikož nebudou mít slunce, jako určení směru a ani neuvidí značky na stromech. Nehledě na to, že v noci les vypadá úplně jinak než ve dne, takže šance na nalezení správné cesty není příliš velká. Pořád samozřejmě platí nebezpečí nočního lesa i napadení od nějakých zvířat.

Pokud s postavami již bude Ral, věci samozřejmě proběhnou jinak. Pokud opravdu nebudou hodinu cesty od srubu ale v divokém lese, nebude pokračovat v cestě. Jako pravý zálesák bude vědět, kdy se blíží noc a je třeba vyhledat úkryt. Postavy na to upozorní a sám je dovede k nějakému vhodnému místu, například pod převis, prázdnou jeskyni, nebo do některého svého přístřešku. Pokud se zeptají proč, řekne, že cestovat v noci je bláznovství a je lepší mít při táboření krytá záda a hlídat tak jen jednu stranu lesa. Navrhne rozdělení ohně a držení hlídek, upozorní postavy na nebezpečí a jak se jich vyvarovat. Postavy by se měly od něho poučit, jak to má vypadat, když se táboří v lese. Dá jim několik rad, třeba jak na hlídce neusnout („*Když cítíte, že se vám zavírají oči, trochu se projděte kolem a rozpohybuje se než si zase sednete k ohni*“), nebo jak zacházet na hlídce s ohněm („*Stačí udržovat malý ohýnek, co vás trochu zahřeje a je málo vidět. Vedle si připravte hromadu křesťí, kdyby se něco přiblížilo a bylo třeba pořádně rozjasnit noc. Taký se nikdy nedívejte do plamenů, ale sedte zády k ohni a sledujte okolí.*“). Tyto a jiné zkušenosti by měli být

hlavní zisk postav z tohoto dobrodružství.

Mýtinka

Na první pohled by hráči neměli poznat, že jde o důležité místo, popisuj jí jakou každou předešlou, teprve na druhý pohled by mělo být jasné, že konečně našly místo, které jim Gert popisoval (pokud se zeptali).

Náhle se před vámi les opět rozevřel. Jako zelený smaragd ohraničený tmavým zlatem se tento kousek země vyjímá v nekonečném moři stromů. Přejít není náhlý, okraje mýtiny jsou obrostlé hustým křovím, jenž vám jako němé strážce lesa poměrně účinně brání ve vstupu. Plocha mýtiny je plná nejrůznějších keřů a spousty listů spadaneho z přečnívajících větví okolních stromů. Na jižní straně mýtiny je les poněkud řidší a mohlo by snad jít o náznak nějaké stezky. U západní části mýtiny, pod korunou mohutného dubu vidíte ležet dvě zvířecí těla. Zápach, který se z nich šíří, vám dává dosti jasně najevo, že se už jen tak nezvednou.

Na mýtině je několik důležitých míst, takže si je podrobně popíšeme. Postavy k nim můžou prohledávat v libovolném pořadí, důležité je, aby si nakonec dokázali složit správný obraz toho, co se vlastně zde odehrálo.

Mršina jelena

Mršina se nachází při východním okraji mýtiny, kousek od lesa. Hned vedle je velký vzrostlý dub. Celá je potrhaná od zubů a masa na ní není mnoho. Přesto však se dá poznat, že se někdo pokoušel kůži jelena stáhnout a paroží odříznout. Je to docela velký kus, dvanáctérák. Kousek od ní je v trávě šíp a stopy krve v trávě (šíp zde byl očištěn, aby mohl být zase použit).

Na mršině se kromě ran od zubů a zářezů od stahovacího nože nic dalšího najít nedá. Na to, aby družina našla ránu od šípu, je příliš potrhaná. Jinak mršina vypadá, jako by se na ní živila celá smečka nějakých šelem. Hraničář by mohl na základě úspěšného hodu a nebo podle stop poznat, že šlo o vlky.

Strom

Na stromě, vedle těla jelena, se dá najít uvázané jelení srdce. Neříkej hráčům, že pochází z jelena,

rozdíly od lidského by stejně asi nedokázali poznat. Kůra stromu je pomalovaná zvláštními značkami, napsanými krví. Pokud nějaká postava uctívá Ara, boha lovu, mohla by poznat, že srdce souží jako oběť a piktogramy děkují Arovy za úspěšný lov. Oba bratři Ara uctívají, i když o tom družina nemusí vědět. Nech družinu přemýšlet. Na pravý význam stromu asi neprijdou pokud neuctívají Ara a potom budou nejspíše vymýšlet vše možné. Nijak jim v tom nebraň, nech je znejistět.

Mršina vlka

Nachází se kousek od těla jelena. Je na něm znát několik středně hlubokých rovných a málo rozšklebených ran. Byly způsobeny nožem, ale to at' si hráči domyslí samy. Na rozdíl od jelena nijak roztrhán ani nenese jiné stopy toho, že by se na něm někdo živil. Záleží samozřejmě na tom, kolik měli mrchožrouti času na svoji „práci“. Můžou tedy najít i malá místa ohlodaná od kun nebo jiných malých zvířat, ale rozhodně ne od vlků. Vlci své druhy nejedí, ale to družina nemusí vědět. Pokud tuto mršinu důkladně prohledají, můžou v jedné ráně najít i stahovací nůž (ale rány jsou většinou na straně, která je momentálně vespod, takže nejsou normálně vidět). Je to obyčejný nůž na stahování zvěře, jaký používají lovci a hraničáři. Na boj však není příliš vhodný. Poloha těla a stopy okolo svědčí jednoznačně o zápasu.

Lovecký úkryt

Nachází se na západní straně mýtiny, skoro přesně naproti mršině jelena. Jde v podstatě o zamaskovaný vývrat, poměrně dobře umístěný (není po větru a dá se z něj vidět celá mýtinka). Ral si tohle místo předem připravil a právě zde vyčkával na jelena. V úkrytu je kromě množství lidských stop i vak s nějakou tou zvěřinou, částečně zpracované kůže, a také lovecký luk a toulec se šípy. Luk je úplně stejný jako ten, kterým na ně mířil Gert, ale družině to neříkej dokud se nezeptá. Toto místo je docela dobře skryté, takže ho postavy neměli najít hned. Pokud ale budou prohledávat okraj mýtiny, nebo sledovat Ralovy stopy určitě na úkryt narazí.

Stopy

Co se týče stop, je na mě mýtinka docela

bohatá. Sice je to už nějaký ten čas, co se tu něco odehrálo, ale dejme tomu, že na se mýtině stopy lépe dochovaly, a že i s deštěm to tu nebylo tak horké, takže by tu hraničář měl mít vyšší šanci něco najít než ve zbytku lesa.

Do úkrytu vedou z lesa stopy kožených vysokých bot. Potom to vypadá, že v úkrytu někdo čekal na zvěř (seděl, různě měnil polohu, žmolal stébla trávy, splétal z ní různé tvary atd...). Potom stopy vedou k zabitému jelenovi. Jelenovy stopy přicházejí na mýtinku z lesa, naproti od úkrytu. Okolo těla jelena se dá najít množství vlčích stop. Ty lidské jsou až pod nimi. Vlčí stopy přicházejí ze dvou směrů. Jednak od lesa přibližně kopírující jelení stopy a dále vedou k tělu jelena. Několik stop potom míří směrem z mýtiny po cestě, ale ty jsou překryty druhými, které se vrací zpět. Lidské jsou nejvíce naspodu a míří z mýtiny po cestě pryč. Okolo těla vlka je množství vlčích a lidských stop svědčící o zápasu a právě odtud směřují lidské stopy pryč z mýtiny. Nevypadá to, že by nějaké stopy člověka vracely zpět.

Strž

Postavy by se měli snažit přijít na to, co se vlastně na mýtině stalo, teprve potom by se na základě toho měli vydat dále. Nech družinu chvíli pátrat, stopovat a přemýšlet. Nakonec družina asi vezme Ralovi věci a bude sledovat cestičku a stopy.

Cesta z mýtiny

Stezka vede hlouběji do lesa a asi po čtvrt míli je na její straně husté křoví, které vypadá, že do něj někdo v plné rychlosti naběhl. Bohužel se za křovím nenachází les, jak si Ral myslel, ale poměrně hluboký sráz. Pokud družina bude postupovat opatrně neměl by jí následovat Ralův osud.

Již nějakou dobu sledujete pěšinku, která jako zajíc klíčkuje lesem, přeskakuje kořeny, noří se do vývratů a obratně se vyhýbá nejhlubšímu houští. Náhle pěšina ostře zatáčí a vyhýbá se tak velkému kusu hustníku. Směs zakřslých bříz, kapradí a mladých smrčků tvoří hradbu, skrz kterou není ani vidět. Nemusíte být ani stopaři, aby se jste viděli, že se tu v poslední době někdo snažil dostat na druhou stranu.

Postavy nepochybně tuto stopu rychle prozkoumají. Že jde o práci Rala jim asi brzy dojde.

Pomalů se snažíte prodrat tím pekečným houštím, tak tak že včas zachytíte větvičku, která se snažila vám vypíchnout oko, jako by byla živá, když tu náhle, jak lesík začal, tak najednou skončil a před vámi se rozkládá kamenitá stráž či strž hluboká tak třicet sáhů. Stačil by ještě jeden krok a vaše nohy by došláply jen do prázdného prostoru.

Sráz je tak třicet sáhů hluboký s nerovnými kamenitými svahy. Dole je to poměrně hluboce zarostlé a není vidět nic zajímavého. Vše nasvědčuje tomu, že Ral v plné rychlosti vběhl do křoví a když se před ním otevřela prázdnota, nemohl už nic dělat. Jestli postavy budou chtít zjistit, co se vlastně stalo, budou muset sešplhat na dno srázu. Jestli vlastní dostatečně dlouhé lano, neměl by to být problém.

Na dně srázu

Až se postavy dostanou dolů do strže, přečti následující popis:

Dno strže je hodně divoké, kamenité, všude tu roste nějaký druh bodláků a na samém dně tu teče malý potůček. Je tu nezvyklé ticho a svět se vám odtud zdola již nepřipadá tak hezký jako doposud. Rozhodně to není místo kde byste chtěli strávit delší dobu. Máte z něj velice nepříjemný pocit. Kousek od místa, kde jste se sem dostaly, je v trávě několik velkých hnědo-červených skvrn.

Jde o místo, kde Ral ležel v bezvědomí a krvácel, dokud ho tu nenašel Bellinor. Dají se najít i jiné krvavé stopy, například na kamenech na svazích srázu a také i jedna jenž vede od místa, kde Ral ležel, kamsi dál do rokle. Pokud se o to budou hráči zajímat, řekni jim, že to vypadá jako by tudy někdo někoho táhnul, nebo se tudy někdo plazil. To Bellinor přepravoval Ralovo tělo do nedaleké jeskyně. Druid pochopitelně nezanechal žádné stopy.

Jeskyně

Krvavá stopa, nakonec dovede postavy až k malé jeskyňce, zahroubené do stále příkřejší stěny srázu.

Hraničář může ještě před vstupem do jeskyně, či dokonce před jejím nalezením cítit mocné magické pole, které momentálně obklopuje Rala. Nepozná, zda jde o dobré nebo špatné znamení, jediné co ucítí je moc, která dalece přesahuje jeho schopnosti.

Jeskyně není nijak velká, jsou to vlastně jen velké kameny navršené kdysi k sobě tak, že mezi nimi vznikl malý prostor. Skoro celá je vyplněná tělem jakéhosi mladého muže. Leží na zemi a je úplně nahý. Celé jeho tělo je pokryto nějakými zvláštními symboly, pravděpodobně namalovaných blátem, krví, hlínkou a jakousi zvláštní žlutou barvou. Udupaná hlína, která tu slouží jako podlaha, také není prázdná. Okolo celého těla je rozmístěno několik větviček a lístků, jakoby tvořili nějaký vzor. Jeřabiny, hlohi, buk, vřes, březová kůra, zimolez a mnoho dalších rostlin, které ani neznáte jménem. V celém výjevu je cítit zřetelná síla. Původní, prastará a mocná.

Nyní již je každá postava schopná cítit onu sílu. Bellinor tu na místě, kde se kříží mocné magické proudy, vybudoval kouzlo, které přivedlo Rala zpět od břehu Druhé strany, takřka ho tím vyrval Zubaté přímo z pařátů. Kouzlo ho po minulé dny udržovalo naživu a hojilo mu jeho zranění. Zároveň ho hlídá a stráží jeho bezpečí před divokými zvířaty a před kýmkoliv jiným.

Jakmile se někdo pokusí přiblížit se k Ralovy, začnou působit kouzla i na něj. Na krátkou chvíli, než si kouzlo prověří vetřelce a usoudí, že mu jde o jeho záchranu, pocítí náš milý dobrodruh, co by se mu v opačném případě stalo.

Když ses pokusíš přiblížit se k tělu na podlaze, jako by si začal kráčet proti silnému větru. Každý tvůj krok je stále těžší a neznámá síla na tebe tlačí čím dál tím větší intenzitou. Vidění se ti začíná rozmazávat a ty pomalu cítíš jak tě s tvojí fyzickou silou opouští i tvé vědomí. A pak, stejně náhle jako přišel, tlak okolo tebe najednou zmizel, bariéra povolila a ty vidíš, že se skláníš na tělem onoho mladého muže. Zrovna se díváš do jeho obličej, k nerozeznání podobného od jeho bratra, když se tu náhle jeho oči otevrou.

Tímto byl magický kruh rozpojen a Ral se probere ze spánku. Nějakou dobu bude zmatený a nebude se moci ani hýbat, natož mluvit. Ačkoliv je tělesně již zcela v pořádku, jeho mozek si pamatuje jeho zranění a bude nějakou dobu trvat, než si „uvědomí“, že je zase naživu. Potom přirozeně zahrne postavy nejružnějšími otázkami, typu co se mnou dělo, kdo jste, kde to sem, a jak sem se sem dostal atd... On sám si toho pamatuje jen velice málo, vzpomene si nejprve na lov na jelena, potom na vlky a útěk a pád do hlubiny. Nic víc z něj postavy nedostanou, protože

on sám toho víc neví. Jakmile však přijde řeč na jeho bratra, bude se okamžitě vyptávat na jeho stav a bude se chtít rychle vrátit. Jeho oblečení a věci co měl u sebe se dají najít na hromádce na jedné straně jeskyně.

Pokud to chceš postavám opravdu ztížit, můžeš ho nechat znovu po chvíli upadnout do bezvědomí, takže se s ním budou muset celou cestu, nebo alespoň její část táhnout zpět. To znamená vyrobit nosítka, střídát se v nošení a navíc ho musí nějak vytáhnout ze strže.

Konec dobrý, všechno dobré

Na cestě zpět by postavy mohla dosáhnout noc. Říd' se pokyny uvedenými v příslušné kapitole. S Ralem po boku by to měla být uklidňující záležitost, kdy se postavy přiučí tomu jak tábořit v přírodě a může přidat několik historek večer při ohni. Nebo se Ral bude vyptávat na postavy a na svého bratra. Noc by měla projít bez napadení, ale pokud to postavy měli doposud příliš snadné, může například Rala přepadnout nějaký záchvat slabosti a nebude moci postavám radit. Těm navíc přibude ještě péče o nemocného. Ráno bude už Ralovy lépe a zbytek cesty ke srubu by měl zvládnout bez potíží.

Ke konci cesty bude Ral roztržitý a bude pospíchat, aby byl u bratra co nejdříve. U srubu budou postavy svědkem dojemné scény shledání obou bratrů.

Posledních pár sáhů ke srubu Ral spíše běžel, než šel a je na něm vidět, že už chce být u svého bratra. Skoro vám již zmizel z očí, když tu jste náhle konečně zahlédly obrys srubu. A jakoby na vás čekal, Gert stál na u vchodu, opírajíce se o roubenou stěnu. Ral svého bratra dlouze objal a začal se omlouvat, že ho tu nechal samotného. „Hlavně že se ti nic nestalo. Nejdřív jsem měl pocit, že se s tebou stalo něco zlého, ale dnes jsem cítil, že se vracíš.“ odvětil Gert a dá se s bratrem do hovoru, zatímco ho Ral odvádí dovnitř. Na vás přitom radostným shledání oba bratři tak trochu zapomněli.

Ze začátku budou bratři rozjaření svým shledáním ale později si na postavy zase vzpomenou. I kdyby se předtím o odměně nezmínili, teď budou chtít postavám dát nějakou ze svých kožešin, co jim při prodeji jistě hodí nějaký ten peníz. Odměnu vyber podle svého uvážení, bratři jim mohou dát kožešinu například vlka, rysova nebo medvěda velikostí a kvality pro jakou se rozhodneš. Ale pamatuj, tohle nebylo nikdy o penězích ale o zkušenostech a o zážitcích.

Postavy mohou ve srubu počkat další noc, pokud je k tomu okolnosti donutí, nebo se rovnou sbalit a pokračovat ve své cestě. Bratři jim na rozloučenou mohou dát i nějaké to maso do zásoby, kterého mají stejně nadbytek. Oni samy tu hodlají počkat dokud se Gertovy úplně nezahojí jeho noha a potom hodlají pokračovat ve své cestě na jih.

Cizí Postavy

Ral a Gert Leristové

Jsou to dvojčata, původem z Březové, jedné vesničky kousek od Lava Nlaru, poblíž Velkého severního hvozdu. Velkou část života strávili v lese a dnes jsou docela dobří lovci a hraničáři. Z domova odešli spolu krátce po 18 narozeninách, šli prostě „do světa“ a již tam zůstaly. Je jim něco okolo 22 let ale oni sami si to přesně nepamatují. Ral je o několik chvil starší a vždycky si bral za povinnost se o svého „mladšího bratra“ starat. Různě se potloukají po Severní Tarii a Záhvozdí na od jara do podzimu loví zvěř, většinou na kožešinu a občas i na maso. Někdy sbírají shozené jelení paroží a někdy i loví pro trofeje, pokud je o ně zrovna zájem. Jednou za čas navštíví se svými výrobky nějaký trh, třeba v Karniaku.

Zimu tráví většinou v nějaké vesnici, kde si zaplatí pobyt. Nechtějí se moc zabydlet a tak vždy na jaře táhnou dál. V budoucnu se možná v nějaké vesnici usadí na trvalo, nebo se vrátí do Březové. Ale to je ještě daleko.

Jinak jsou bratři podobní jako vejce vejci, oba jsou vysocí, štíhlí, spíše šlachovití než silní a mají rezavé vlasy a lehce pihovatý obličej. Oblékají se také podobně, zálesácké kalhoty, halena, kožená vesta, sem tam nějaká kožešina a vysoké kožené boty skoro po kolena z pevné kůže.

Moc toho sebou nemají, nějaké to tábornické vybavení, kůže a kožešiny luk, toulec šípů, pár nožů atd. Co se týče peněz, nejsou zrovna chudí, jak by se

mohlo zdát, ale peníze si šetří „na horší časy“.

Bellinor

Bellinor je již velice starý druid, pamatuje si velice dávné doby, kdy Záhvozdí bylo ještě neosídlené. Příliš se nepoplete do politiky, se kruhem se setkává již jen na Setkáních a nikdy toho od života moc nechtěl. Stačí mu jeho les a klid na rozjímání s přírodou. Je spíše zastáncem umírnění druidské cesty, ale kdyby jste se ho zeptali, tvrdil by, že ho to prostě nezajímá. Veškerý svůj čas tráví ve svém lese, ale často chodí i do okolí a pozoruje lidi. Nikdy by nezabil člověka ani kdyby přímo před ním pokácel strom. Proč by bylo nutné další úmrtí, když už k vraždě došlo. To raději zasadí noví semenáček. V podstatě má lidi rád a už dlouhou dobu se je snaží pochopit a případně obrátit na stranu přírody. Nikdy se lidem neukazuje, vždy stojí v ústraní. Les, kde se naše dobrodružství odehrává, není přímo jeho hvozdem, ale ježí na samé hranici jeho území.

Náhodou byl prostě zrovna poblíž. Postavám se určitě neukáže a pokud nevyvedou nějakou opravdu velkou hloupost, tak je ani nepotrestá. A když už, dají se od něj očekávat spíše takové věci jako kuny co sežraly zásoby, liška v noci překousala popruh od tlumoku či straka co sebrala nějaký ten lesklý předmět.

Bestiář

Tohle je spíše dodatek, neboť sem vypisovat jednotlivá stvoření mi přijde jako zbytečné. V příběhu není přesně dáno kdy, kde s kolika s jestli vůbec se postavy s nějakými tvory setkají. Ale několik souborů by podstoupit měli a záleží na povaze své družiny kolik to nakonec bude. Použít se dá takřka vše, co vás napadne. Šelmy jako je rys vlk lítý nebo obyčejný, medvěd černý, grizzly nebo i nějaký hmyz ať už pavouk zelený nebo třeba brouk nosatec. A taková zvířata jako je kanec, jelen nebo třeba nějaký jedovatý had jsou snad samozřejmostí.

