

Mistrovství v Dračím Doupěti

Část 1

GameCon 2017

Úvodem

Letošní dobrodružství navazuje na loňské svými reáliemi. Postavy se tak rekrutují z řad Slověnů. Nejsou však Běsobijci, ale obyčejnými lidmi z osad na jihovýchodě země. Tomu odpovídá jejich nízká úroveň zkušeností.

Celé dobrodružství se bude odehrávat mimo Slověnské území. Postavy byly totiž zajaty Kirunskými (Kentaurými) otrokáři, kteří je odvěkli hluboko do svého území - Panonské nížiny (dnešní Maďarsko), do jejich hlavního města Hrynku (quiritsky Sirmium).

V první části budou mít postavy za úkol utéct z hlavního města. Ve druhé části budou postavy putovat skrz Kirunské území a ve třetí části se budou muset dostat na druhou stranu řeky Donavy zpět na Slověnské území.

Hlavním motivem postav je dostat se zpět domů. Hráči budou mít předpřipravené postavy, každá z nich bude mít svůj vlastní silný důvod se vrátit. Vše je postaveno na vazbě s někým z její minulosti, se kterým může navázat kontakt v rámci snění, životního pouta, či skrze Návů (dědky).

Aby to nebylo tak jednoduché, do hry je zabudován konflikt mezi postavami. Ten je tvořen tak, že jedna postava je pod vlivem upyrky Morigain a jiná zase pod vlivem dědka Ivana. Ostatní postavy ve hře se pak skrze své "kontakty" budou moci přiklánět k jedné či druhé straně sporu.

Mechanismus vedení hry je založen na ovlivňování chování postav skrze jejich kontakty (Morigain, Ivan a ostatní). Jedním z hlavních kritérií hodnocení je pak RP hráče.

Obecné informace

Hrynek

Hrynk/Hrynek je sídelní tábor kirunů. Má cca 10 000 obyvatel z toho jsou ⅔ kiruni. Zbytek jsou lidé jiných národností. Dále je zde silná vojenská jednotka, která zajišťuje bezpečí tábora a okolí, asi 1000 vojáků. Ne všechno jsou kiruni, je zde i silná posádka žoldnéřských vojsk.

Po celém Hrynku je postaven systém magicky ošetřených studní, nikdo nebere pitnou vodu z řeky. U řeky jsou pak kupadla, stromové hájky, kde je opět magií podpořeno čištění vody a kde se tak kiruni mohou chodit umýt.

Postavy jsou rozesety do tří lokací, moc se v táboře ještě neorientují, jsou zde cca 2 měsíce z toho měsíc a půl strávili zavření u Chormyka. Nedávno Chormyk prodal dva slověny, kteří uměli trochu kirunsky Kieře (Hrozka) a Mosmimu (Kosma). Ostatní si nechal jako pomocnou sílu.

Pravá část Hrynku neboli východní břeh, je obydlená převážně kiruny a panuje zde přísný zákaz kouzlení, včetně alchymistické výroby, vstupu do sfér a hraničářských kouzel, zkrátka vše co využívá aktivně magenergie. To je zajištěno sítí magických totemů (tři sáhy vysoké dřevěné kůly s kirunskou náboženskou dřevorezbou), které jsou rovnoměrně rozprostřeny po celé pravé části. Při porušení zákazu se rozezní alarm a na místo je rychle vyslána jednotka zkušených vojáků se šamanem, kteří nejdříve rozdávají úder, pak se teprve ptají. Otroci přistižení při takovém činu, či jen na takovém místě jsou popraveni bez náhrady.

Hrynek je na východním břehu prakticky bez opevnění je dodržován ráz původního kočovného tábora kirunů předtím, než byl Hrynek založen. Přesto už dost staveb má pevnou podezděnou či dřevěnou podsadu. Levý, západní břeh je naopak opevněn valem z vnitřní strany a palisádou z venkovní. Je to monumetální palisáda a má jen jednu veřejnou bránu. Druhou soukromou má vojenský tábor u řeky.

Navíc jsou všichni noví otroci před vstupem do Hrynku testováni na magický potenciál. Test není stoprocentní, ale většinu magiků odhalí. Cizinci si musejí vyžádat k provozování magie povolení, ale dostávají ho jen velmi těžko, spíše výjimečně.

Kolem Hrynku i v něm neustále hlídkuje jednotka, která namátkově kontroluje příchozí i odchozí.

Pohyb otroků po Hryнку a tetování

Otroci jsou ocejchováni následujícím způsobem:

- Tetovaná značka na hřbetu ruky - dle značky se pozná majitel otroka
- Značka na čele - takto označený otrok má volný pohyb po Hryнку
- Vypálená značka na čele přes tetování - otrok, který se provinil a zneužil volný pohyb, případně útekář
- Bez tetování či cejchu - noví otroci, kteří čekají na svého majitele

Naše postavy mají následující tetování:

- Kosma - armádní tetování volného pohybu na čele, Mosmiho značka
- Hrozka - značka Kiery, tetování volného pohybu na čele
- Sláva, Míla - značka Chormyka
- Kopřiva, Vařecha, Gora - značka Chormyka

V rámci pohybu po Hryнку je asi nejlepší důvod pracovní vycházka pro dřevo. Je zima, všichni kiruni si doma topí a po Hryнку se tak pohybuje dost "těžářských" skupinek otroků, kteří pod dohledem dozorců vyjíždějí za Hrynek a dovážejí dřevo ze skladů, které leží u lesů na východě. Movitější kiruni mají dostatečnou zásobu u svých sídel, ale ta se dá pořád doplňovat.

POZOR: Postavy neumějí skoro vůbec kirunsky (krom Kosmy a Hrozky) a většina obyvatel neumí slovensky. Většina CP, které hráči potkají, tak nebudou umět s nimi komunikovat. U všech postav je specifikováno, jestli se mohou domluvit a s kým. POZOR NA TO!

Dále je možné, že postavy při prozkoumávání možností útěku z Hrynku přijdou k nějakému zranění či šrámům, například v rámci prohlídky při scéně Kontrolní otázka. Vše hrajte s citem a postupujte logicky. Otroci je zboží a když se vám zboží vrátí poškozené či rozbité, tak to nenecháte být, ale řešíte to a zjišťujete co a jak.

Otrokáři

Kiera - osvěcená kirunka

Kiera je lidumilka, každý rok na výročí úmrtí svého muže vybere jednoho svého otroka a dá mu svobodu. Mezi ostatními kiruny je považována trochu za podivínku, militantnější kiruni s ní nesouhlasí a pohrdají jí. Je proto i více pod drobnohledem když se například někam vydává. Kiera je vdova. Její manžel Stroda byl bratrem současného kagana Bajara.

Postava Hrozky je u Kiery nějakých 14 dní. Kiera žije v moderním sídle, které je napůl dům, napůl stan, má zdi, ale střechu má z plátna na stanových tyčích. Je to styl, který je oblíben u mladých kirunů a těch, kterým nové uspořádání kirunské společnosti vyhovuje (Chormyk).

Kiera své otroky spíše chrání než hlídá. Dokud plní své povinnosti, fungují více méně jako sluhové.

Kiera tak nebude řešit, že se Hrozka pohybuje kde chce. I postavám při správném RP dokáže pomoci s pohybem ve městě (její otrok bude mít velkou volnost pohybu), Kiera je také jediný Kirun, kterému se dá svěřit fakt, že se postavy snaží utéct a ona jim bude (alespoň pasivně) pomáhat. Nikdy ale tak, aby ohrozila sama sebe (může ale otrokovi dát povolení vstupu tam, kam on potřebuje; nebude mu bránit v pohybu; je ochotna ho vybavit běžným vybavením, které se u ní dá najít apod.)

U Kiery je otrokem Hrozka. Kiera umí slušně slověnsky.

Chormyk - otrokář

Chormyk je jeden z nejvlivnějších kirunů v Hrynk. Zbohatl díky obchodování s otroky. Je prakticky výhradní "dodavatel" otroků ze severozápadu (Slověni, Quirité atp.). Platí vybraným kirunským nájezdním skupinám za to, aby otroky trochu šetřili při přepravě do Hrynku moc neponičili a on tak mohl prodat více kusů. Rychle pochopil, že o své zákazníky z vyšších kruhů musí pečovat a tak jim prodává jen to nejlepší zboží. Má dost kontaktů a pochopil, že pokud se chce někam posunout, musí začít hrát kromě obchodní hry i hru politickou.

Je taky výhradním dodavatelem otroků pro kirunské vojáky. Tuto smlouvu si vyjednal, aby mohl do vojska posílat své vybrané cvičené otroky jako špehy a tak měl přehled o tom, co se chystá.

Jako pravý obchodník je "poctivý", ale dost mazaný, takže si jeden musí dávat pozor, jakou dohodu s Chormykem uzavírá. Jde o pověstné každé slovíčko. Dává si pozor, aby splnil jen to, co doslova slíbil, ani o trochu více. Takže jestli si to hráči nepohlídají, může je i ošulit, protože nastaví dohodu výhodnou jen pro něj. Chormykovi otroci jsou pod dohledem, to znamená, že každé ráno a každý večer probíhá kontrola jejich počtu. Na noc jsou zavíráni v ubikacích na Chormykových pozemcích.

Chormyk umí výborně slověnsky (i quiritsky). U Chormyka jsou otroci Sláva, Míla, Vařecha, Kopřiva a Gora.

Bultan - velitel v kirunské armádě

Vojenský velitel, na vrcholu sil, ambiciózní, láká ho stát se hlavním velitelem kirunských vojsk. Aktuálně má na starosti Hrynek a okolí. S postavami prakticky nebude komunikovat, vše řídí přes svého pobočníka Mosmiho. Jeho sídlo je mimo vojenský tábor.

Na Bultana se dá zjistit, že tajně podporuje **Lasdana**, výbojného pomstychtivého kandidáta na kagana. Postavy se toto dozví od Chormyka, pokud dostanou úkol ve scéně Výživné setkání. Navíc se dá vyposlechnout, že starý kagan asi nezemře jen tak. Je sice nemocný, ale asi by mohl ještě nějakou dobu vládnout, ale Lasdan je netrpělivý a už nechce čekat. Proto se chystá na násilný převrat. A Bultan je tohoto plánu součástí, má za úkol zajistit podporu západní části armády.

Bultan neumí vůbec slovensky.

Mosmi - Bultanův pobočník

Mladý, ale zkušený voják. Bultana poslouchá na slovo. Je však poprvé v sídelním městě a jelikož je z chudých poměrů, často město navštěvuje. Mosmi má na starost hlavně žoldáky, které moc nemusí, protože to nejsou kiruni a tak nechává tento úkol na svém otrokovi (Kosmovi). Ten si tak může udělat docela dobrou představu o tom, jak to v táboře chodí, což je důležité, protože pouze tady jdou získat normální zbraně pro lidi. Ty kirunské jsou pro normálního člověka nepoužitelné. Má na starost žoldáckou část tábora a své povinnosti plní svědomitě. Hodně úkolu však lámanou kirunskou slovenštinou deleguje na Kosmu. Ten má tak docela volnější pohyb, ale musí přesně plnit rozkazy.

Mosmiho minulý otrok byl Chormykův špeh. Bohužel pro Mosmiho má Chormyk monopol na otroky pro všechny kirunské vojáky a tak i dalšího si musel vybrat u něj. Proto zvolil čerstvého slověna, který navíc neumí moc kirunsky, tím si chtěl zajistit, aby zase neměli špeha v táboře. Vlastně ani otroka moc nepotřebuje, protože moc práce pro něj nemá, je to ale trochu póza, protože mezi mladými důstojníky je to teď v módě a Mosmi je prostě takový vesnický floutek.

U Mosmiho je otrokem Kosma. Mosmi umí lámaně slovensky.

Historie postav a jak s ní pracovat

Všechny postavy mají letos předem připravenou historii. Pro jednoduchost jsme stanovili 4 hlavní charaktery a družinky s více hráči mají pak charaktery, které mají podobně volené motivace či jsou nějak na hlavní charaktery napojené.

Je velmi důležité se s těmito charaktery a jejich příběhem seznámit, protože letos budeme srovnávat družinky i podle toho, jak se chopí těchto jednotných srovnávacích postav. Snaha je, aby právě jednání a činy postav ve hře odpovídaly tomu, co mají hráči napsané u těchto postav a my to víme také.

Navíc postavy mají informace obecné, které o sobě vědí nebo se můžou dozvědět od sebe během hry a **tajné informace**, které by měly na světlo vyjít až ve vyhrocených situacích, které vyvolá PJ nebo i hráči samotní. I toto je hodnotící kritérium.

Je opravdu velmi důležité, aby PJ správně podával postavám jejich informace ve správnou chvíli, jak ho bude navádět text. Snaha je, aby postavy byly napsány jednoznačně a jasně, takže by neměly vzniknout nejednoznačnosti.

U scén v první i druhé části jsou uvedeny jména postavy, které dostávají zprávu. V tu chvíli **nesmí** PJ zapomenout předat zprávu hráči. Na tom stojí celý význam předpřipravených postav a celého dobrodružství.

Hráči by si neměli v průběhu dobrodružství předávat tajné informace, které dostanou od PJe. Tajné informace smí použít pouze v rámci RP.

Zajetí a otroctví

Postavy pocházejí ze tří dědin: Nový Bor, Stromosad a Mladé Duby. Tyto tři vesnice byly přepadeny před necelým půl rokem kirunskou nájezdní jednotkou. Zajato bylo přes 60 slověňů, zbytek byl buď pobit nebo utekl.

Zajatce pak odvěkli na kirunské území, přímá cesta trvá necelý měsíc, ale kvůli ze začátku častým pokusům o útěk, zranění velitele a nutnosti jít rychlostí dvounohé chůze a nakonec i volba cesty oklikou, aby výhodně prodali nejproblémovější otroky, dorazili do Hrynku po více jak třech měsících.

Slověni byli předáni Chormykovi, který je jako problémové jedince nejdříve držel zavřené a třídil je podle svých potřeb. Těch nějakých 20 slověňů, kteří dorazili až sem pak buď prodal nebo si je nechal.

Bohužel na všechny slověny zvyklé na život v malých komunitách v úzkém sepětí s přírodou, byl příchod do tak velkého sídla šokem. Někteří ho nezvládli a zbláznili se, někteří dokonce spáchali sebevraždu. Je třeba toto postavám hned na začátku připomenout, přestože to mají všechny napsané v historii.

Kromě našich sedmi postav je tak v Hrynku možné potkat jen **Osleka**, slověna z scény na tržišti, ten ale má špatný kotník a proto požádá postavy, aby počkali aspoň týden. Je ale následně zabit. **Postavy Gory, Kopřivy a Vařechy jsou mrtvé pokud nehrají.** Vařecha se zabil a Goru zabili při pokusu o útěk. Kopřivu si odvedli k Jugurovi potom, co spustila alarm (kontaktovala ji sestra Bobule).

Časová osa

Cílem není odehrát s postavami všechny scény popsané v první části. Jsou tu pouze popsané ty nejschůdnější možnosti, a které jim lze nahintovat v případě, že si nebudou vědět rady.

Časová osa není zcela zavazující. Pouze poskytuje informaci, co by se zhruba kdy mělo odehrát. Je na PJovi, aby odhadl tempo hry a postup družiny. Je-li třeba, může sled modifikovat, aby hra měla spád, či, aby mu postavy nezačaly řešit blbosti.

PJ by měl s družinou odehrát scény zabývající se sháněním zbraní, jídla a vybavení (resp. jak je schovat), magií (pro alchymistu) a scénami, které je dostanou na svobodu (interakce s hlavními CP) či jim pomůžou v útěku. Všechny níže popsané scény, které nejsou dále rozepsány mají časový fond cca **5 min. / scénu**.

Pokud bude družina pomalá a marná (nepostupují do finále), je možné využít zmatku během převratu a postavy "vylifrovat" z Hrynků na konci dobrodružství. Tuto taktiku je možné použít i pro družiny, co jen nestíhají (což je chyba PJe), ale dostanou mínusové body na hodnocení.

1.den

- a. **Zdravotní stav kagana Bajara** se zhoršil, byli povoláni všichni jugurovi uředníci, aby mu pomohli. Některé totemy tak zůstaly bez obnovené magické moci.
- b. **Dědek Ivan mluví k Hrozce (začátek dobrodružství)**.
- c. **Hrozka** jde za ostatními, jakmile se vrátí ke Kieře, dozvídá se, že **Kiera brzy odcestuje**.
- d. **Chormykovi** otroci provádí rutinní přebírku věcí, vybavení a cenností zabavených ostatním otroků, vše třídí a ukládají do vybraných skladů. **Sláva a Míla** (případně kdokoliv z ostatních slověňů) jsou **posláni k Udogan** pro desinfekční prostředek na nové otroky - postavy se nedostanou do stanu Udogan, pouze ke vstupní zástěně.
- e. **Chormyk** se dozvídá drb, že nějaký bývalý člen Strodovy stráže umírá a blouzní o tom, že Stroda nezemřel přirozenou smrtí.
- f. **Mosmi řekne Kosmovi**, že do tábora přijede zítra nová skupina žoldáků, pro které se musí připravit prostor. Pokud bude potřebovat pomocné ruce, má si sehnat **otroky u Chormyka**.

2.den

- a. Do vojenského tábora dorazí žoldáci pod vedením bývalého quiritského **vojevůdce Strycia**. Bultan určí Mosmiho jako kirunského velitele žoldáků.
- b. **Hrozka** jde ráno s Kierou na trh a tam je svědkem **Lasdanova „útoku“ na Osleka**, slověna z Mladých Dubů (viz scéna Hrozka s Kierou na tržišti)
- c. Do Hrynků přijel tajně **Marbos**, velitel západních vojsk na setkání s Bultanem. O jeho příjezdu se dozvídá Chormyk.
- d. **Kosma** dostává od Mosmiho (Bultana) za úkol, aby udělal seznam vybavení žoldáků
- e. **Chormyk** pošle větší skupinu otroků (**naše slověňy**) do sýpky a skladů potravin pro přiděly jídla pro otroky

3.den

- a. **Androgus** přijíždí do Hryнку vydírat Kieru. Kieru navštíví nejprve jeho posel a poté on sám (viz scéna Hříchy minulosti)
- b. **Bultan vysílá Mosmiho k Marbosovi**, aby mu předal informace. Marbos nic nepředá a vyžádá si tajnou schůzku.
- c. **Chormyk** se dovídá o Mosmiho návštěvě. Nyní už může nabídnout postavám úkol - zabránit setkání Marbose s Bultanem (viz scéna Výživné setkání)

4.den

- a. **Kiera** žádá o finanční pomoc své přátele, aby se vykoupila od Androguse. Pokud ještě Kiera neoslovila **Hrozku**, nyní se jí svěří se svým problémem. Hrozka poté odchází za Androgusem vyřídit mu, že Kiera zaplatí do týdne.
- b. **Mosmi nese vzkaz a dary Marbosovi** o hodinu a místo tajného setkání s Bultanem (dnes po půlnoci), bere si sebou **Kosmu**. Po cestě zpět si jdou prohlédnout baráky vhodné k setkání.
- c. **Kosma** dostane za úkol zajistit a připravit místo tajného setkání Bultana s Marbosem. Zároveň dostává za úkol zajistit **vyzvednutí voru s otrokem u Chormyka**.

5.den

- a. **Bultan se potkává tajně s Marbosem** těsně po půlnoci, pokud tomu postavy nezabránily.
- b. **Chormyk** jde navštívit Kieru, protože se doslechl, že potřebuje peníze. Má připravenou historku ohledně drbu o vraždě Strody, Kiera se však sesype a řekne mu o vydírání. Zjistí od ní, že i kdyby si ho vzala, tak Androgus vše stejně prozradí. Chormyk jí nabídne dohodu - Androguse vyřeší, ona si ho pak vezme. Kiera si vezme den na rozmyšlenou.
- c. **Bultan** jde během dne na inspekci jednotek do kaganova dvora, setkává se s Lasdanem a předává mu příslib spolupráce při převratu.

6.den

- a. **Bultan s Lasdanem** plánují svržení kagana Bajara.
- b. **Chormyk** se dozvídá o plánovaném převratu a mobilizuje své spojence.
- c. **Večer je zahájen převrat**. V Hryнку nastává chaos. Vyděšená Kiera ve spěchu opouští Hrynek a utíká ke své rodině na jih spolu se svými otroky.

7. den

- a. Bultan s Lasdanem dokončují převrat, kagan Bajar umírá.
- b. Jugur vyhlašuje volbu nového kagana. **Lasdan vyhrává** a nastává všeobecné plenění a vraždění otroků.
- c. Chormyk se vykupuje a odchází do exilu. Do večera opouští Hrynek.
- d. Hrynek se začíná bourat, kiruni opět vyrážejí výbojně kočovat.

Možnosti útěku

Postavy jistě přijdou na sto a jeden způsob, jak se dostat z tábora na svobodu. Je na PJovi, aby posoudil nápad družiny a případně jej zkontualoval s "puťákem". Aby byla družina dobře hodnocena, musí při plánování útěku zohlednit následující body:

- Zajištění potravin
- Zajištění vybavení (teplé oblečení, nástroje pro přežití v divočině atp.)
- Zajištění magie (platí především pro alchymistu) - scéna Místo smrti
- Zajištění zbraní (minimálně pro boj s divokou zvěří) - scéna Do zbraně
- Úschova věcí před samotným útekem (otroci nemají právo vlastnit věci)
- Pohyb po Hrynků (tetování / cejchování postav)
- Nemožnost kouzlit bez odhalení
- Rychlost plánování (čím déle plánují, tím je větší šance na odhalení + v táboře může dojít k převratu a vyvraždění otroků)

Pokud si družina u prvních čtyřech bodů zdůvodní, proč je nepotřebuje obstarat, je na PJovi, aby zdůvodnění posoudil, zda-li je oprávněné. Obecně platí, že pokud družina vyřeší výše uvedené, měla by uspět. I v případě, že ne všechno zohlední, stejně družina úspěšně uteče, aby mohla nastoupit do semifinále. Nicméně bude hodnocena záporně.

Krom plánování útěku na vlastní pěst se postavám naskytne i možnost vyjednat si pomoc či přímo svobodu u svých kirunských pánů. Zde však bude třeba dávat velký pozor na roleplaying, protože i špatně zvolené slovo při vyjednávání bude mít katastrofální následky. PJ by neměl plánovitě tyto možnosti nabízet, ale spíš naznačit, že tato možnost existuje. Pokud budou postavy bezradné, může PJ skrze kiruny níže uvedené možnosti nahintovat:

- Kiera - je vydírána obchodníkem Androgusem - scéna Návštěva obchodníka
- Chormyk - chce, aby Kiera byla jeho
- Chormyk - chce informace o smrti Strody, manžela Kiery
- Chormyk - potřebuje odstranit kiruna Marbose - scéna Výživné setkání

Všechny informace k jednotlivým možnostem a scénám jsou popsány níže, nejdůležitější kritérium pro celé dobrodružství je motivace postav a způsob jednání, jak mezi sebou, tak s ostatními.

Pokud budou hráči v herním čase dlouho plánovat a řešit věci mimo děj, má PJ za úkol je přerušit a zařadit jim do hry další scénu z časové osy.

Hráči by měli odehrát minimálně tři velké scény (zisk zbraní, návštěva Udogan, Androgus, Marbos, příprava vybavení a zásob, vlastní nápad útěku, ...)

Pokud družina bude v rámci útěku plánovat požár Hrynků na odlákání pozornosti, je to v pořádku. Je však třeba řešit jestli po založení požáru ihned utíkají nebo jdou teprve zajišťovat zásoby a zdroje.

Pokud totiž vznikne požár, mají kiruni jasný postup. Je přivolán Jugur s adepty a ti používají magii. Vyjede vojenská jednotka z tábora a zablokuje celý břeh řeky. Za prvé, aby měli přístup k vodě na hašení, vojáci dělají řetěz. Za druhé proto, aby zabránili hromadnému útěku otroků.

Družina, které po založení požáru ihned neutíká, narazí na tuto překážku. Družina, která okamžitě utíká má hotovo.

Pokud si budou chtít otroci přivlastňovat nějaké nástroje například jako improvizované zbraně, tak toto mají taky kiruni pod palcem. Všechny nástroje jsou počítány, kiruni kontrolují jejich vrácení. Jedinou výjimkou je, když jim Chormyk na základě dohody povolí si nějaké nástroje vzít do užívání, ale to si musí družina vyjednat.

Před začátkem dobrodružství

PJ před samotným začátkem dobrodružství zajistí následující:

- zkontroluje, že hráči mají v pořádku osobní deníky v případě, že se tak již nestalo před zahájením GC po mailu
- zapíše do karty družiny kontaktní osobu a telefon, na který se bude psát SMS o (ne)postupu družiny do finále
- zapíše do karty družiny až dva PJe, které družina pokud možno nechce na semifinále
- ověří, že družina zná všechny měsícsvity, případně jim jejich obsah ve stručnosti přiblíží
- PJ vysvětlí hráčům, jak funguje pohyb otroků po Hryнку (tetování), jak je to s magií (zákaz kouzlení, totemy)
- předá tajné informace hráčům k jejich zvoleným postavám (a upozorní je, že tajné informace lze předávat jen formou RP, nikoliv sdílením papíru)
- postavě Hrozky předá první vzkaz od dědka Ivana (viz následující scéna)

Den 1: Scéna Dědek Ivan a začátek

Duch dědka Ivana je vázaný na malou dřevěnou sošku velikosti láhve od piva. Ivan je slověn, který před cca 60 lety utekl z kirunského otroctví pod Mužakovým vedením. Zemřel jako jeden ze zakladatelů několika dědin, ctěn a milován svými blízkými. I díky tomu pak v těžkém období vyslyšel volání a modlitby a vrátil se z Návy do této sošky.

O něj a další dědky se starala strážkyně Bára, která obcházela dědiny a komunikovala s dědky a starala se o to, aby slověni žili v souladu se svými předky. Také ona byla zajata a protože všichni dědci jsou spojeni se Světožářem a bez síly světožáru slověnská duše skomírá, pohotově se jí podařilo jednoho dědka vzít, když ji chytili kiruni. Byl to právě dědek Ivan.

Cestou se s ním snažila komunikovat a radit co mají zajatci dělat, ale bylo to čím dál těžší. Když už se blížili k Hryнку podařilo se jí spojení navázat, ale protože nebyla opatrná, byla přistižena velitelem jednotky, který ji na místě probodl, jako provozovatelku zakázané magie.

Před smrtí však Bára stihla předat dědka svému učedníkovi (postava Hrozka), kterému také řekla dědkovo poselství, že utéct můžou jen všichni a že mají čekat na znamení.

Protože se však postavy dostaly do oblasti, kde je magie hlídána a omezená, Ivan se s Hrozkou nedokázal spojit.

Dnes ráno se však zhoršil kaganův zdravotní stav a proto všichni Jugurovi učedníci byli odvoláni na pomoc. Díky tomu se u některých totemů neobnovila magická ochrana a Ivan se tak může s Hrozkou na chvíli spojit.

Pro Hrozku - mluví dědek Ivan (vzkaz č.1):

“Hrozko, dítě nešťastné. Už dlouho se snažím s tebou spojit, ale něco v okolí mi v tom neustále bránilo. Dnes konečně ti mohu říct, že sám Svarog mě posílá, abych tobě a tvým blízkým sdělil, že už dále nestrpím vaše otroctví pod kirunským kopytem. Jakože se Ivan jmenuji a jakože byl Mužak mým náčelníkem, pokud se dostanete mimo tento prokletý tábor, budu schopen se vám znovu zjevit a dovézt vás zpět domů. Tam kam patříte vy, i já. Jednejte rychle, ale skrytě, čas vládce kirunů se nachýlil. Vyražte k západu, tam kde uvidíte dva vrcholy a mezi nimi soutěsku. Tam budete v bezpečí a pak teprve se budu moci znovu zjevit. Svarog s vámi.”

Když se toto Hrozka dozví, začíná náš příběh a první část, protože je nyní na ní, aby obešla všechny zbylé slověny a přesvědčila je, že nyní nastala ta pravá chvíle na útěk.

Den 1: Úvodní scéna otroků u Chormyka

Chormykovo sídlo je u řeky a hned na první pohled je jasné, že je to velmi zámožná kirun. Bydlí v honosném stanovém domě s kamennou podsadou s výhledem na druhý břeh. Na jeho sídlo pak navazují ubikace otroků. Má to chytře vymyšlené tak, že všechny budovy jsou ve svahu a nemá tak žádný plot. Otroci se ven dostanou jen jakýmsi tunelem, kde na začátku je brána, která se otevírá pouze z venku a kterou neustále někdo hlídá (viz sídlo v seriálu Spartacus). Nepotřebuje tak žádný plot směrem do města. Jen cesta k řece je zahrazena palisádou. Otroek, který je vyváděn ven za prací si taky vždy musí vzít **kamennou značku** “dočasněho volného pohybu” s Chormykovým symbolem.

V otrocké části jeho sídla tak jsou ubikace otroků (na noc se zavírají), sklady nástrojů, zabavených věcí a vybavení. Každý den se tu pracuje pod dohledem dozorců, třídí se věci ve skladech, vyrábějí se stolařské a truhlářské výrobky, také rybářské loďky. Veškeré budovy nejsou ani přes den, ani v noci moc hlídány. Systém tu funguje už léta bez nějakých událostí, takže dozorci spoléhají na svou pověst a otroky kontrolují horlivě jen, když je Chormyk pozoruje.

Jídlo má však Chormyk umístěné ve svém domě, otroci dostávají přiděly dostatečné, ale nikoliv takové, aby si z toho dokázali odkládat na jindy.

Chormyk s oblibou pozoruje své otroky z terasy, kterou si nechal vybudovat a kde také přijímá většinu svých obchodních partnerů.

Kamenná značka na volný pohyb se dá padělat, ale postavy musejí zařídit, aby měly originál. Navíc je značka vydloubaná do kamene, který je dost specifický. Najít takový podobný je těžké, postavám se ho za smysluplnou dobu hledání podaří najít jen max. 2x.

Cílem Chormykova proslovu z měsícsvitu je, aby postavám naznačil, že je ochoten odměňovat ty, co mu jdou na ruku a že každý má svoji cenu. Pokud však postavy nenapadne jít za Chormykem a licitovat o svobodu, je na PJi, aby využil vhodný okamžik a postavám skrze Chormyka nabídl spolupráci.

Setkání s Chormykem ohledně úkolů je vždy prostorem k roleplayingu. Chormyk bude jednat s otroky přes svého překladatele Liase. Pokud za ním přijdou se žádostí o vyjednání ceny za jejich svobodu, Chormyk pošle Liase pryč a začne s družinkou mluvit slušnou slovenštinou sám.

Postavám může nabídnout celkem tři úkoly:

- zjistit, jak zemřel Stroda, bratr současného kagana Bajara a manžel Kiery - viz. scéna vydírání
- přesvědčit Kieru, aby se stala jeho chotí (asi jen na základě informace o Strodovi)
- překazit jedno setkání mezi odpůrci současného kagana - viz scéna výživné setkání

První a druhý den nabídne družinkám úkol přijít na to jak zemřel **Stroda**, slyšel nějaké drby a protože mu velice záleží na Kieře a její pověsti, chtěl by zjistit co je na tom pravdy.

Poté co se dozví o Marbosově příchodu a scéně na tržišti dává primárně úkol zbavit se **Marbose**. Má podezření, že je v ohrožení sám kagan.

Pokud mu toto postavy slíbí, navrhne tedy dohodu, že poté nechá postavy jít, nikoliv, že jim dá svobodu. Jedná se mu o toto frázování specificky, protože potom jim pouze umožní útěk, nedá jim opravdovou svobodu. Pokud ho nechají použít tato slova, tak je to pro družinu mínus. Jeho postoj je takový, že takhle může potom říct, že postavy utekly, ne že jim dal svobodu.

Nebude se s nimi vybavovat. Prostě jim oznámí co očekává za jejich propuštění a upozorní je, že pokud se dozví, že ho zradili, bez milosti je popraví. Tedy až potom, co je bude dlouhé týdny mučit.

Rozhodně postavám nedá žádné zbraně, maximálně je ochoten zařídit, aby si mohly vzít nějaké pracovní nástroje. Zařídí však, aby postavy nemusely být přítomné na sčítání, ale zase jen pokud to postavy budou chtít. Dobrovolně jim prostě sám nic nenabídne (PJ může pokud jsou hráči marní, ale je to za mínus body).

Den 2: Scéna Hrozka s Kierou na tržišti

Délka scény: 5 min.

Potom, co Hrozka kontaktuje postavy ostatních hráčů, se vrací ke Kieře. Ta se ji zeptá, kde byla, ale je to jen ze zájmu. Požádá Hrozku, aby jí pomohla s balením. Příští týden se vydá opět na jih, aby tam navštívila svou rodinu, která kočuje někde u moře. Viditelně se těší, bude o tom mluvit sama a ráda. Po obědě se shodne s kuchařem, že je třeba nakoupit nějaké potraviny na dlouho cestu a tak si na příští den ráno naplánuje cestu na tržiště.

Druhý den ráno po ranní toaletě vyrazí Kiera s polu s Hrozkou a druhým otrokem na tržnici.

*“Dorazili jste na tržiště a paní Kiera ti říká, co jí máš přinést a kolik za to můžeš zaplatit. Stačíš obejít jen pár trhovců, když pozornost všech strhne hluk a křik blízko jednoho z větších stanů. Nakukuješ a vidíš, že i paní Kiera se otočila tím směrem a pozoruje celou událost. Snažíš se zhlédnout co se děje a najednou zkamení. Vidíš jednoho z dědinčanů, chudáka kulhavého **Osleka**, jak klečí před obrovským kirunským bojovníkem a drží se za krvácející tvář. Nestíháš pochytit, vše co ten kirun na něj křičí, ale chápeš, že do něj Oslek asi vrazil nebo ho nějak zašpinil. Vidíš, jak se snaží omluvit a jeho tvář je zkřivená bolestí i zděšením. Najednou ale kirun zakřičí a začne ho bičovat. Vidíš, jak se Oslek kroutí bolestí a křičí o pomoc. Nikdo se ale nepohne.”*

“Podíváš se na paní Kieru zda snad by ona nemohla něco udělat, ale vidíš jak si v hrůze zakrývá uši a vyděšeně pozoruje celou scénu. Najednou se ozvou dvě těžké rány a do toho podivné praštění. S hroznou jistotou se otáčíš zpět a vidíš jak kirun znovu zvedá svá obří kopyta a ty dopadají na již bezvládné a polámané tělo. Ještě párkrát na něj kirun dupne, pak na něj plivne a otočí se na přihlížející. Ted' už si však dává záležet, aby mu rozumělo co nejvíce lidí. Jeho hlas se rozléhá po ztichlém tržišti:

“Tak se má jednat s tou dvounohou zvěří. Na co potřebuje kirun otroka? Kdo se o sebe neumí postarat, nepatří mezi nás. Až se stanu kaganem, obnovím staré pořádky. A všechnu tuhle verbež pošlu Tengrimu jako děkovnou oběť.”

“Poté pyšně odejde a dav se začne pomalu rozcházet. Mrtvého těla si nikdo nevšímá. Snažíš se protlačit zpět k paní Kiere, ale zjistila jsi, že tu není. Rozhlížíš a nakonec zhlédneš její róbu, jak mizí směrem k domovu. Když ji nakonec doženeš, je podivně tichá, zaražená a má zarudlé oči. Víš že na veřejnosti na ní nesmíš promluvit, ale když dorazíte domů, tak ti nedá čas se zeptat a rychlé zmizí ve svých komnatách. Takhle rozrušenou jsi ji ještě neviděla.”

Po této události odchází Kiera s Hrozkou zpět domů. Kiera je velmi rozrušená. Pokud se postava zeptá, co tak Kieru rozrušilo, tak ta odpoví, že ji rozrušilo jednak zacházení s otrokem a také poslední slova toho kiruna - vraha.

Při dalším vyptávání a dobrém RP Kiera prozradí, že nemusí trvat dlouho a všichni otroci padnou v nemilost. A to s blížící se smrtí kagana Bajara. Proslýchá se, že nový kagan bude chtít rozbít Hrynek a odtáhnout na válečnou výpravu, aby získal respekt svých poddaných. No a tolik otroků, kolik je v Hrynku při tažení nebude potřeba.

Po zbytek dne dostane Hrozka volno a může tak kontaktovat ostatní postavy. Je třeba ale být za soumraku zpět. PJ by měl jemně naznačit postavě, že se stmívá. Pokud ta na to nezareaguje, pak může PJ přijít se scénkou Kontrola. Otroci s volným pohybem se sice mohou v noci pohybovat Hrynkem, ale musí k tomu mít dobrý důvod a může se stát, že budou přivedeni do sídla majitele, aby byl tento důvod ověřen. Což se sem tam Kiere stane, protože není úplně oblíbena právě kvůli svému postoji vůči otrokům a tak je jí to takto připomínáno.

Den 3: Scéna u Kiery - Příjezd Androguse

Délka scény: 5 min.

Další den je u Kiery opět ve znamení příprav na odjezd. Balí se věci, sídlo se pomalu připravuje na dlouhou nepřítomnost obyvatel. Hrozka je tentokrát vyslána na trh sama. Když se vrátí, potká se ve vchodu s přicházejícím kirunským poslem.

Ten Kieře předá zprávu, že vážený obchodník **Androgus** si přeje Kieru navštívit. Kiera, která se už dala trochu do pořádku posla přijme, ale oznámí mu, že se dnes necítí dobře, žádnou návštěvu dnes nepřijme. Kirunský posel však arogantně odvětlí, že to nebyla žádost, ale oznámení a že Androgus dorazí zvonění před soumrakem.

Nechá zaraženou Kieru stát v hale a odejde. Do Kiery jakoby uhodil blesk, chvíli to dokonce vypadalo, že omdlí. Nakonec se opře o stanovou tyč, požádá tě o pohár *hojuu* (*čti hodžú*), silného alkoholu. Vypadá, že je na tom ještě hůře než včera a to byla dost otřesená.

Večer dorazí obchodník Androgus. Přestože se snaží působit honosně a vystupuje sebevědomě, je vidět, že jeho šat už zažil lepší časy a tradiční dary, které se vždy nosí hostiteli, jsou naprosto obyčejné. Kiera ho přijme ve své nejlepší róbě a uvede ho přímo do svých komnat, místo do společenského stanu. Poté co je jim doneseno občerstvení vydá příkaz, aby je nikdo nerušil.

Je slyšet rozhovor, který postupně nabývá na intenzitě. Nakonec se rozhrnou chlopně a Androgus rázně odchází. Otočí se ještě zpět a prohlásí:

“Sama víš, že nemáš na vybranou. Nedělej nám to oběma těžší než to musí být. Nejpozději pozítří očekávám tvého posla. Pro tvé dobro věřím, že se dohodneme.”

Poté odejde a zanechává za sebou plačící Kieru, která je totálně na dně.

Scéna Hříchy minulosti

Délka scény: 35 min.

Kieřino tajemství

Kiera je vdovou po bratrovi současného kagana, **Strodovi**. Její manžel zemřel cca před deseti lety, kdy vedl kirunský bojový oddíl na jedné bojové výpravě. Zemřel při něm, ale jeho zranění prý nebylo tak vážné, aby ho zabilo, takže se říká, že to byla otrava, někdo říká, že byl proklet či uhranut.

Stroda byl poměrně zkušený bojovník, bratr kagana Bajara. Často vedl vybranou vojenskou jednotku při nájezdech na sousední národy. Z politických důvodů (jak tlaky z nižších nástupnických vrstev na kaganát, tak ze strachu, aby se ho nepokusil odstranit jeho bratr, kdyby nabyl dojmu, že Stroda si brousí zuby na kaganát) byl poměrně paranoidní co se týče své bezpečnosti. V jeho blízkosti vždy byli osobní strážci, měl ochutnávače jídla.

Stroda byl surovec a násilník, vlastnosti, které se mu při boji velmi osvědčovaly. Problém byl ten, že se tak choval i mimo bojiště. Byl popudlivý a svou zlost a hněv si vybíjel na prvním kdo mu přišel pod ruku. Běžně to byli jen otroci, ale když nebyl žádný po ruce, neostýchal se šáhnout i na Kieru. Ta to

nějakou dobu snášela, ale když zabil první otrokyni, mladou těhotnou dívku, tak to byla ona pověstná poslední kapka.

Když se tedy Kiera rozhodla, že manžela musí odstranit, dlouho přemýšlela, jak to vzhledem k vysokým bezpečnostním opatřením provést. Nakonec se rozhodla pro dvousložkový jed, který si opatřila od zcestovalého kirunského obchodníka Androguse, který se ve městě objevoval většinou jen jednou za několik let, protože většinu života strávil obchodováním po celém známém světě.

Kiera využila faktu, že Strodovi domácí ochutnávači byli jiní než ti, kteří s ním vyráželi na nájezdy. Doma proto přesvědčila domácího otroka Bištu, který se Strodovi staral o přípravu jídla, aby mu podával první část jedu a poté přesvědčila jednoho kiruna z jeho bojové jednotky Celtera, aby mu do pití přidal druhou složku jedu. Protože se na nájezdu vyměnili ochutnávači, tak na ně jed nepůsobil, ale na Strodu ano. Ten proto uprostřed bojové jízdy zeslábl, byl raněn a nakonec zemřel daleko od domova a profesionální pomoci.

O celé věci ví tedy celkem čtyři osoby, Kiera, obchodník Androgus, **lidský otrok slověn Bišta** a **kirunský válečník Celter**.

Androgusův požadavek

Obchodník Androgus se nyní zase po několika letech vrátil do města. Na poslední cestě ho potkaly velké nepříjemnosti, přišel o většinu zboží a družiny, je těsně před krachem. Již dávno si dal dohromady, na co byl použitý jed, který kdysi Kieře prodal a taky byl za mlčení královsky zaplacen. Nyní se ale dostal do takových potíží, že se rozhodl, že bude Kieru vydírat a bude chtít za své mlčení o vraždě Strody zaplatit znovu. Vzhledem ke svým ztrátám chce po Kieře velké částky peněz, které by Kieru přivedly na mizinu.

Dohoda s Kierou

Postava Hrozky je svědkem setkání Kiery s Androgusem. Sice neví, co, Kieru tak rozrušilo, ale ví, že za to může Androgus. Pokud ho to napadne, opatrným rozhovorem a dalším povzbuzováním alkoholem může **hráč Hrozky** (RP bez společného vědomí) zjistit, že Androgus ji vydírá ohledně jedné staré záležitosti, týkající se jejího mrtvého manžela. Kiera nebude chtít prozradit o co jde, pouze naznačí, že Androgus má její život v hrsti. Pokud mu nezaplatí, tak má průser.

Nyní je možné zkusit na Kieru vytáhnout nějaký rozumný návrh na spolupráci na útěku a navrhnout, že když ji Hrozka pomůže, Kiera by mohla pomoci Hrozce. Vzhledem k tomu, že se blíží čas, kdy Kiera dává svobodu jednomu svému otroku, tak by se postava Hrozky měla snažit si zvýšit šance na to, že to bude zrovna ona, která tu svobodu získá.

Možnosti postavy, jak naložit s Kierou:

- 1) Postava slíbí vyřídit Androguse - Kiera pomůže X postavám utéci
- 2) Vydírání Kiery (pokud vědí o tom co udělala), stejně jako to dělá Androgus - Kiera pomůže Y postavám utéci
- 3) Prodání informací o Kieře Chormykovi - Chormyk na oplátku pomůže postavám utéci

Ad 1) Jakmile postavy přijdou na starou dohodu mezi Kierou a Androgusem, mohou nabídnout Kieře, že jí pomůžou Androguse vyřešit / odstranit, aby ji přestal vydírat. V úvahu připadá pouze vražda, tj. stav, kdy Androgus nemůže mluvit a informaci o Kieře předat dál. Hodnotit se bude způsob provedení vraždy. Pokud bude plánována jako nehoda (upití se k smrti, ...), družina dostane nejvíce bodů, nejméně pak, pokud ho jen zavraždí (hrozí vyšetřování, ...).

Za odstranění Androguse nabídne Kiera postavě Hrozky svobodu. Nicméně Hrozka může vyjednat lepší dohodu. Např. Hrozka může požádat o vybavení pro útěk či v extrémním případě může požadovat odkup dalších členů družiny a jejich osvobození. To se však stane jen v případě excelentního roleplaye ze strany hráčů. Kiera pak skutečně prodá část svého majetku a odkoupí od Chormyka či Bultana další slověny a protáhne je bránou pryč z města.

Ad 2) Pokud se postavy rozhodnou pomocí získaných informací Kieru vydírat, tak je to za 0 bodů. Kiera zkusí argumentovat, že pokud ji už vydírá "kdekdo", pak bude jednodušší jít s pravdou ven a nést následky (tím se pomstí Androgusovi, který nezíská nic a postavy budou popraveny za pokus o vydírání). Ale jsou to jen plané výhrůžky. Pokud na ni postavy budou opravdu tvrdě tlačit, tak na to přistoupí, ale protáhne ven maximálně čtvrtinu postav (musí jí zůstat prachy na Androguse).

Ad 3) Pokud postavy předají informace o Kieře Chormykovi, tak jim Chormyk nabídne svobodu, pokud to správně podají, tedy hned nevypálí co a jak. Samozřejmostí je, že to postavy Kieře neřeknou. Je to ale řešení za nejméně bodů..

Kiera se ohlásí k několika svým známým a přátelům, včetně Chormyka.

Jak získat informace o smrti Stroda

Otrok Bišta byl prvním otrokem, kterému pak Kiera dala svobodu a již téměř 10 let se v táboře nevyskytuje. Pokud by se ale postavy vyptávali ostatních Kieřiných otroků, tak si na něj vzpomenou, dokonce při důkladném rozhovoru a dobrém RP by si vzpomněli, že neměl rád práci v kuchyni, vždy remcal, když ji měl vykonávat. Kuchař je pak ale schopen si vzpomenout že se to změnilo. Začal se na ní hlásit dobrovolně, ale přestože nebyl nešikovný, býval nějaký roztěkaný. Kuchař si na to vzpomíná proto, že mu tehdy rozbil jeho nejkrásnější keramickou mísu na tradiční kirunský pokrm. Bylo to někdy v té době kdy zemřel Stroda.

Bišta ve skutečnosti neznal Kieřin plán (Kiera tvrdila, že látka, co Strodovi přidává do jídla je nějaký lék; přesto ho ale zapřísáhla mlčenlivostí), ale něco málo si domyslel. Bišta byl slověn, zemřel před několika lety, nikdy se mu nepodařilo vrátit se domů.

Pokud družina získá Zlaté oko Ká, může se od něj celou záležitost dozvědět za cenu jedné otázky. Jeho duše stále bloudí po kirunské říši.

Kirunský válečník Celter je nyní na smrtelné posteli ve vojenském táboře (Kosma se k němu dostane). Kierou dostal zapláceno za mlčenlivost, Strodu neměl rád a Kieru by neznal, ale již několik dní umírá ve svém stanu na nemoc a blouzní a povídá ze spaní. Přístup k němu má jen jeho rodina a otroci, co se o něj starají, všichni ví že už tady dlouho nebude. Otroci si ale mezi sebou povídají, že blouzní o svém životě, vykřikuje různé bludy a posledně vykřikoval i něco o Strodovi a o tom, že může za jeho smrt. Tato informace dobublala až k Chormykovi a toho zaujala natolik, že se rozhodl vypátrat, o čem to Celter mluví a co by to mohlo znamenat. Kiera se to dozví jedině od družinky. Pokud jí to řeknou, vysvětlí jim důvody proč to udělala a bude apelovat na to, aby jí pomohli. Ona zase na oplátku bude ochotna pomoci jim.

Informace od Celtera se dají použít hlavně k sesbírání mozaiky toho, co se stalo Strodovi a k vyjednávání s Kierou.

5. den: Scéna Výživné setkání

Délka scény: 40 min.

Marbos

Druhý den přijíždí tajně do Hryngu Marbos, poradce vojenského velitele západního křídla vojska. Má zde mít schůzku s Bultanem ohledně plánovaného vojenského převratu. Současný kagan má být odstraněn Lasdanem s podporou Bultana a Marbose. Pro zachování pořádku je potřeba mít zajištěnou podporu armády. Přestože je Marbos převlečený za prostého obchodníka, Chormyk se o návštěvě Marbose stejně dozvídá a nechá ho sledovat.. Příjezd Marbose je tajný schválně, jeho příjezd před koncem zimy by byl neočekávaný a určitě by vyvolal spekulace, že se něco "chystá". Západní vojska mají být až do konce zimy na tažení.

Hned po Marbosově příjezdu do města se na něj pověsil Chormykův špeh a zjistil, že velmi brzy byl Marbos navštíven poslem od Bultana (Mosmim), aby u něj vyzvedl zprávu. Marbos Mosmiho naštvaně vyhodil se slovy, že informace, kterou pro Bultana má, je příliš důležitá na to, aby ji svěřil pergamenu. Mosmi byl pověřen, ať Bultanovi vyřídí, že má zajistit setkání.

Bultan to tedy vymyslí a pošle s odpovědí Mosmiho, který přibere Kosmu, aby mu nesl dary pro Marbose. Mosmi bude instruovat Kosmu ať drží hubu, že už nechce být podruhé seřván. Po setkání s Marbosem pak jde obhlédnout místo schůzky, Kosma s ním jde, ale Mosmi ho nechá opodál hlídat, sám si podrobně prohlédne tři budovy v lidské části města.

Úkol pro družinu

Chormyk družině nabídne, aby schůzce Marba s Bultanem zabránili, tedy nejjednoduší je Marba zlikvidovat. Je ve městě tajně, maskovaný za obchodníka, nikdo ho tedy nebude postrádat. A Bultan nebude moc vyjevit, že zde Marbos byl, protože by se přišlo na to, že spolu pletichařili.

Je samozřejmě možné ho někde uvěznit a držet nějakou dobu v zajetí. Pokud družina vymyslí dobrý plán, jak udržet silného kirunského válečníka v poutech, pak je to jen za plusové body, bránit rozhodně nebudeme.

Chormyk družině slíbí materiální podporu pro zvládnutí úkolu (a jakoukoliv jinou, kterou si může dovolit, například pomoc s volným pohybem či zadáním úkolu v jiné části města apod.) jen na jejich žádost a omezeně. Pokud by totiž přistihli jeho otroky s nějakým nestandardním vybavením měl by z toho zbytečné opletačky. Pak je vyše problém vyřešit.

Družina by se měla na Marbose pověsit a obhlédnout situaci. Může se v průběhu dne vracet k Chormykovi s nápady/požadavky na materiál a pomoc, ale po několika pokusech nebo pokud se družina rozhodne jít k Chormykovi s tím, ať jí schválí finální plán je Chormyk velmi ostře vykáže pryč ("Co si to dovoluujete vy čubčí syni takto mě otravovat a plýtvat mým časem, máte úkol, ať už to bylo cokoliv, kopání latrín nebo nošení dříví, jděte ho splnit než vás nechám zmrskat!") a bude u toho nenápadně pomrkvat a posunkovat, aby družina pochopila, že je sledován a nemůže se jim věnovat a jsou v tom sami (přenesení odpovědnosti na družinu).

Marbos se ubytoval ve stanu ve východní části města. Jde o stany, které využívají obchodníci, kteří ve městě nemají stálé bydlení. Jeho ostraha (4 kirunští válečníci) bydlí každý ve svém malém stanu v nejbližším okolí. Jeden vždy stojí u jeho vchodu.

Klíčové body subquestu:

- obhlédnutí terénu, příprava na přepadení
- zneškodnění Marbose
- zbavení se těla (pokud jej zabili)
- zahlazení stop, případné získání alibi nebo zametení stop, kdyby byli viděni

Průběh dne

- během dopoledne přijde Bultanův posel s tím, že je schůzka domluvena v jižní části Hryнку s tím, že Marbose vyzvednou v koželužně (jih Hryнку u řeky) a pomocí voru ho dostanou inkognito k místu setkání dvě hodiny po půlnoci (tuto informaci jako takovou asi družina nedostane, posel přinese zapečetěný dopis, Marbos ho přečte a hned spálí, po poslovi zpět pošle jen ústní potvrzení, že přijde)
- Marbos své ochrance také bezmezně nevěří, na večerní cestu tábořem si vezme jen svého oblíbence Kliska.
- do večera si odpočine v táboře, nechá si přinést jídlo z krčmy, popije trošku zdejšího vína a půjde na chvíli spát, u svého stanu nechá hlídkovat po tříhodinových intervalech 3 členy své ochranky, ti, co nehlídají mají osobní volno
- čtvrtému členu (Klisko) sdělí, ať si jde odpočinout a ať svou službu u stanu nastoupí o půlnoci, že spolu v noci vyrazí za Bultanem na jím dohodnuté místo
- cca o půl druhé ráno Marbos a Klisko (nebo jen Marbos, viz níže) opravdu vyrazí přes město, nejde hlavními ulicemi, vyhýbá se rušným promenádám a jde spíše bočními uličkami, nechce být odhalen nějakou hlídkou.
- v koželužně vyčká na příplutí voru z levého břehu řeky - ten bude ovládat otrok od Chormyka (někdo z družiny) a Kosma pod dohledem Mosmiho
- v jednom z opuštěných domů v lidské čtvrti dojde ke schůzce s Bultanem

Informace, větev Marbos

Všechny tyto informace se dají získat potulováním se ve čtvrti s obchodnickými stany - od otroků, kteří se starají o Marbose a jeho ochranku, od chlapů v ochrance, kteří si povídají v krčmě, dá se sledováním zjistit, že se ostatní tři členové ochranky straní od Kliska (je protekční), prskají, že má míň služeb než oni apod. Pokud družina bude pohotová, může nějak zneškodnit Marbose už tady, ale mělo by to být velmi těžké (například ho otrávit). Marbos je docela paranoidní.

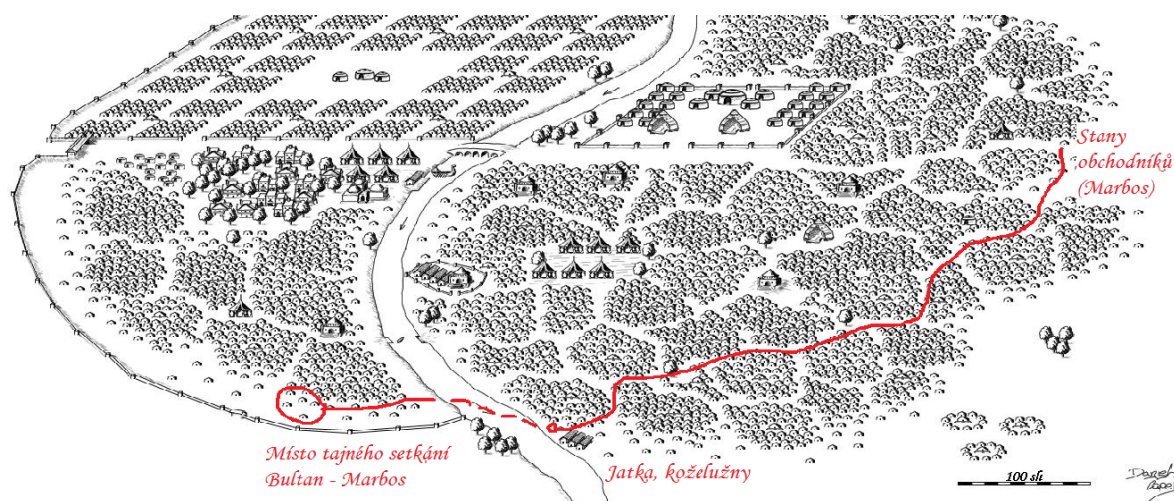
K družině by se ale měly dostat informace o tom, že Marbos a Klisko v noci vyrazí přes město, budou sami. Družina by měla mít dost hintů na to aby pochopila, že Marbos půjde jen s Kliskem a ne s nikým dalším ze své ochranky (tyhle hinty zdůraznit, případně přidat, kdyby družinu míjely). Pokud se družina dokáže zbavit Kliska (opít ho do němoty, třeba vínem smíchaným s tvrdým alkoholem, zabít ho a schovat tělo, zdrogovat ho, zchromit ho, pořídit mu otrokyni/kurvu a nějak ho odlákat) a udělat to nenápadně (pokud ho odstraní, tak v jeho stanu vylít víno nebo tam nechat známky přítomnosti kirunské ženy apod.), tak v noci bude Marbos pod fousy nadávat, ale na cestu vyrazí sám.

Zbavit se Kliska nebude problém, pokud se o to družina rozumně pokusí (bude mít plán vypracovaný na základě pozorování).

Informace, větev Bultan

Pokud si Kosma troufne dostat se blíž a trochu riskovat, tak se dozví postupně:

- Bultan se rozčílí, když se vrátí Mosmi od Marbose a řekne mu, že nenese dopis
- Bultan nechá kolem poledne poslat svého pobočníka na severní stranu tábora, aby připravil stan v odlehlé části ležení (ta je od zbytku tábora oddělena valem), používá se hlavně když do města přitáhne větší vojenská jednotka
- **Zároveň pošle Mosmiho k Chormykovi, aby mu dal k dispozici vor a otroka na jeho ovládnutí, po kterém přepraví Marbose v noci z pravého břehu na levý (k úkolu se může přihlásit postava, pokud má příslušnou dovednost)**
- po poledni Bultan napíše dopis Marbosovi se zprávou, kde se uskuteční jejich schůzka - **zprávu nesou Mosmi a Kosma**
- Po předání jde Mosmi s Kosmou obhlédnout domky, kde má proběhnout setkání.
- večer vydá příkaz, aby jižní brána vojenského tábora byla hlídání jím jmenovanými kiruny (z jeho osobní gardy) a pravidelné stráže co chodí kolem jižní stěny zůz (namísto jednotky o 20 kirunech jim dá osobní volno a nechá hlídat jen 2) - nechce, aby moc očí mohlo vidět, že se schůzka stala)
- po půlnoci se Bultan přesune do domku v jižní části tábora spolu se svou silnou ochrankou a v pravou chvíli vyklouzne z tábora pryč na místo setkání



Přepadení Marbose

Družina by si měla dopředu ujasnit, kde chce na Marbose zaútočit. Připadají v úvahu následující lokace:

1. ve stanu na východě Hrynku, kde je ubytován
2. během cesty do koželužen
3. v koželužnách při čekání na vor
4. na voru
5. v lidském domku před a nebo během schůzky s Bultanem

Ad 1) Jak již bylo napsáno, Marbos bude přes den odpočívat ve stanu, ale stan bude hlídán jedním kirunem z jeho osobní stráže. Tuto variantu by postavy volit neměly - bude obtížné se dostat do stanu a nemožné odstranit tělo. Tedy nejpozději do večera bude jasné, že Marbose někdo zavraždil.

Ad 2) Po cestě se nenachází moc míst, kde by bylo možné kiruna přepadnout a zlikvidovat - jakýkoliv souboj mezi stany okamžitě vyvolá rozruch. Navíc, uprostřed města není vůbec jednoduché uklidit koňské tělo. Tato varianta je hodnocena zápornými body.

Ad 3) Optimální možnost. V koželužnách, resp. jatkách je možné připravit dobrou past. V noci se v koželužnách nikdo nezdržuje, protože to tam šíleně zapáchá a je tam hluk od vodních kol. Navíc, je to blízko řeky, kam se dá odklidit tělo, případně dost chemikálií, kam lze tělo rozpustit.

Ad 4) Marbos neumí dost dobře plavat. Útok na vor může být také zajímavou variantou, zvláště pokud vor bude řízen někým z družiny. Záleží na družině, jak si to vše připraví.

Ad 5) Po přeplutí řeky bude Marbos odzbrojen, stejně jako jeho doprovod. To může postavám poskytnout výhodu při útoku. Nevýhodou je, že na levém břehu je spousta jiných kirunů ve zbraní. Po přeplutí řeky navíc bude Marbos vždy v doprovodu těchto vojáků.

Souboj s Marbosem

Střetnutí s Marbosem by mělo být pečlivě naplánované a hráči by se měli pokus získat nad Marbosem výhodu. Marbos je dobrý válečník, vysoce postavený ve vojenské hierarchii. Ozbrojený a na všech čtyřech je prakticky nepřemožitelný. Marbose je možné porazit, pokud:

- ztratí výškovou převahu (zlámané nohy, pád do jímky, povalení)
- ztratí manévrovací prostor (svázání, zahánání do úzké uličky atp.)
- ztratí zbraň (útok na ruce, vyražení zbraně atp.)

Možnosti v koželužnách jsou nepřeborné. Nechtě hráči řeknou, jak a proč by měla vypadat jimi nastražená past. Pokud zmíní výše uvedené body, pak by jim PJ měl umožnit past vytvořit. Např., hráči chtějí dostat Marbose do jímky, pak jim PJ oznámí, že jímka je k dispozici. Nebo když budou chtít hráči Marbosovi svázat nohy, tak jim PJ umožní nalézt dostatečně pevné a dlouhé lano atp.

Pokud se postavy dopředu nějak nezbavili Kliska, je samozřejmě útok na dva kiruny těžší než na samotného Marbose. Kliska bude svého pána bránit za každou cenu. Marbos, v případě, že Kliska bude v úzkých, je ochoten jednat o jeho záchraně.

Marbos - 65 životů (žvt 8)

ÚČ: (+2 +4) = 6 (kopyta)
 (+2 +4/+2) = 6/+2 (šavle)
 (+2 +5) = 7 (kr. kopí)
 (+5 +5) = 10 (kopí hod)
 OČ: (+5 +1) = 6 (kůže)
 VEL: C
 INT: 13/+1

Kliska - 30 životů (žvt 4)

ÚČ: (+1 +4) = 5 (kopyta)
 (+1 +4/+2) = 5/+2 (šavle)
 (+4 +2/+3) = 6/+3 (ostrý bič)
 OČ: (+4 +1) = 5 (kůže)
 VEL: C
 INT: 10/+0

Zbavení se Marbosova těla

Další důležitou povinností je zbavit se Marbosova těla. Nikdo nesmí zjistit, že se Marbos vyskytoval (tajně) ve městě. To by vyvolalo spekulace o plánovaném převratu a tím ho urychlilo a situace v Hrynkou by se stala pro postavy nebezpečnou. Marbosovo tělo lze:

- zatížit a shodit do řeky
- rozřezat a pomlýt v jatkách
- rozpustit v kádích s louhem
- zakopat do nějaké jámy či zasypat (u jatek je kafilerní jáma k dispozici)
- zohavit tělo tak, aby ho nikdo nepoznal

Jakmile postavy tento úkol splní a Marbos se s Bultanem nesetká, celý plán na odstranění kagana se zpomalí o dva týdny.

Poté co toto postavy vykonají a navštíví Chormyka, ten bude velice spokojený a dodrží přesně tu dohodu, kterou spolu uzavřeli. Pokud jim slíbil jen to, že je nechá jít, tak jim řekne, že dnes v noci jim může zajistit průchod tak, aby mohli utéct z Hryнку, ale klidně počká na jinou noc. Nedá jim žádné zásoby ani vybavení. Můžou uzavřít druhý obchod, pokud ještě nemají splněny všechny jeho úkoly, ale nic jiného už nebude chtít.

Pokud se dohodli na svobodě, tak zařídí postavám změnu tetování, ale rozhodně jim pak už nedá nic ani nebude chtít uzavřít další obchod.

Je také možnost, že postavy zkusí své vědomosti prodat Marbosovi. Pokud to nevypálí hned, ale budou se snažit uzavřít obchod: svobodu výměnou za informaci o Chormykovi, tak jim Marbos přislíbí vykoupení přes Bultana a následnou svobodu. Jestli slovo dodrží však není jisté.

Scéna Do zbraně

Délka: 15 min.

Vojenský tábor je umístěn na západ od Hryнку a v současné době je v něm asi 1200 vojáků, přičemž ne všechno jsou kiruni. V jedné části tábora sídlí asi 400 lidských žoldáků. Tato část tábora je jediným místem, kde si postavy mohou opatřit zbraně, se kterými budou schopny bojovat. V táboře se dá sehnat také nějaké jídlo a běžné vybavení, ale toto se dá mnohem jednodušeji opatřit jinde.

Tábor je uzpůsoben pro pohyb jízdních jednotek, tedy široké cesty a velké mezery mezi stany a přístřešky. Velitelem tábora je **Bultan**, jehož pobočník **Mosmi** má za otroka **Kosmu**, jednu z hráčských postav. Orientace v táboře tudíž nebude pro tuto postavu problém, bude znát všechny běžné zvyky (střídání stráží, zabezpečení jednotlivých částí tábora apod.). Na druhou stranu bude tato postava snadno identifikovatelná, jelikož mnozí žoldáci budou vědět, že to je ta „podržtaška od Mosmiho“.

Vstup do tábora je hlídáný, u každého vchodu jsou dva strážníci, kteří se střídají po 4 hodinách. V případě poplachu se počet strážných zdvojnásobí. Do tábora mohou vstoupit jen otroci důstojníků, případně otroci s volným pohybem a se speciální propustkou či poselstvím.

Obecně lze říci, že žoldáci se k otrokům chovají lépe než kiruni, přece jen jsou stejná rasa. Pomáhat s útekem jim ale nebudou. Jde jim hlavně o peníze a ty jim postavy nabídnout nemůžou. Nebudou riskovat nelibost kirunů tím, že by někomu pomohli uprchnout a je pravděpodobné, že otroka, který se před nimi zmíní o útěku, nahlásí kirunům, aby se nedostali do problémů, kdyby se plán provalil.

Hlavním předmětem zájmu by pro postavy měly být zbraně. Jsou dvě možnosti, jak je získat. Tou jednodušší je provizorní sklad zbraní ve velkém stanu blízko středu tábora. Druhou možností je okrást přímo konkrétní žoldáky.

Ve skladu se dají nalézt všechny běžné zbraně z PPZ, jsou to ale jen lehké zbraně a navíc šunty, které žoldáci využívají, jen když se jim rozbije jejich vlastní zbraň (**pravidlově – většina zbraní má ÚČ i**

účinnost o jedna nižší, než je uvedeno v PPZ, ty normální je třeba hledat). Na druhou stranu zbraně ukradené ze skladu nebude nikdo postrádat.

Zbraně jsou v něm narovnány bez ladu a skladu, takže najít kvalitní zbraně chvíli potrvá (1 – 2 směny pro konkrétní kvalitní zbraně pro celou družinu), pokud chytnou první věc, co jim přijde pod ruku, mohou být pryč za pár kol.

Před skladištěm stojí na stráží jeden žoldák, který ale není nijak ostražitý. Je tam spíš pro to, aby si některý ze žoldáků nechtěl přilepšit tím, že bude postupně rozprodávat vojenský materiál nějakým šmelinářům.

Postavě snažící se dostat do stanu stačí jakýkoliv dobrá nápad či záminka, aby se přes hlídku dostala. Není to však automatické, navíc se musí zamaskovat, jako otrok prostě neprojde.

V žoldáckých stanech se na druhou stranu dají nalézt podstatně kvalitnější zbraně z kategorie střední a těžké váhy. Nevýhodou je, že zbraně někomu patří a ten je bude dříve či později postrádat (následující den). Je na družině, kterou z možností zvolí. Pokud si nechají zajištění zbraní jako poslední úkol před útekem, mohou jít raději do stanu. V opačném případě hrozí, že žoldáci budou po chybějících zbraních pátrat a postavy budou odhaleny.

Postavy mají i další možnosti, jak se ke zbraním dostat, záleží na nich. PJ by jim měl povolit uskutečnit jakýkoliv plán, který nebude v přímém rozporu s organizací tábora a výše uvedenými informacemi. Vždy platí, že postavy by se měly soustředit na věci, které dokáží odnést, aniž by všude po Hrynků vzbuzovaly nežádoucí pozornost. Také je nutné pamatovat na to, že kirunské zbraně lidé využívat prostě nedovedou, jsou uzpůsobeny anatomii a bojovému stylu kirunů.

Získání zbraní ze skladu

Sklad zbraní je hlídán jedním žoldákem. Vstup do skladu je z rušné ulice, strážného nejde odklidit silou. Strážný není nijak ostražitý. Je tam spíš pro to, aby si některý ze žoldáků nechtěl přilepšit tím, že bude postupně rozprodávat vojenský materiál nějakým šmelinářům.

Pro překonání strážného se nabízí dobré RP, využití zlodějských schopností a nějaká historka, která postavě/postavám umožní vstup do skladu. Dobré je se převléci za žoldáka - sklad oblečení, který je poblíž není hlídán. Při maskování si postavy dát pozor na svá otrocká tetování. Pokud je nezamaskují, žoldák jejich převlek prokoukne (plusové body, pokud na to družina přijde). Po akci je nutné se šatů důkladně zbavit, protože by je v pozdější fázi mohly prozradit.

I pokud se postavě převlek povede, neznamená to, že bude automaticky vpuštěna do skladu zbraní. Buď musí dobrým RP přesvědčit strážného, že tam skutečně potřebuje nebo musí mít propustku od některého z důstojníků (tato cesta je ovšem hodně riskantní, protože pokud nevymyslí skutečně věrohodný příběh, proč do skladu potřebuje, může ji důstojník začít podezřívat a pak pro něj asi nebude problém odhalit, že ve skutečnosti žádným žoldákem není).

Dobré historky:

- Postavě se zničila zbraň a nutně potřebuje novou (lze ukrást jen jednu zbraň)
- Získání důvěry, tj. Zanařádání si na nadřízené a pak bezelstná nabídka, že strážného postava vystřídá (lze ukrást více zbraní najednou)

Od hráčů očekáváme použití zvláštních dovedností zloděje - převleky a získání důvěry. Pravděpodobnost úspěchu se pohybuje kolem 25-30%, nicméně PJ může upravit dle okolností (popis hráčů, jak převlek vypadá, zvolená taktika získání důvěry). Hodnotí se RP zloděje a uvěřitelnost historky, kterou aplikují na strážné. Není nutné házet.

Ve skladu jsou zbraně narovnané bez ladu a skladu, takže najít konkrétní zbraň chvíli potrvá (1 – 2 směny pro nalezení kvalitních zbraní pro celou družinu), pokud chytne první věc, co jí přijde pod ruku, může být pryč za pár kol. Pokud tedy má postava výmluvu dostat se do stanu jen pro jednu zbraň, bude do dvou minut od vejítí do stanu konfrontována hlídačem, který bude, byť bez zvlášť velkého zájmu, chtít vědět co tam postava tak dlouho dělá. Ve skladišti jsou pouze lehké zbraně a štíty. Zbroj ve skladišti není žádná.

Okradení žoldáků ve stanech

Tato varianta obsahuje různá řešení – záleží na družině, jakým způsobem to provede. Čistě násilné řešení (přepadení žoldáků) není nejlepší nápad, dokud postavy nemají zbraně (hodnocení za nula). Nejjednodušší bude využít schopností zloděje (schování ve stínu, tichý pohyb, převleky) a proplížit se do některého z žoldáckých stanů (pravděpodobně jich bude muset zloděj prolézt víc a nejspíš tam nenajde vše, co si usmyslí). Navrhují následující “napínavý” způsob řešení:

- Pravděpodobnosti použitých schopností zloděje se sčítají a dají výslednou pravděpodobnost, proti které si postava hází. Za převlek dostane cca 25%, za tichý pohyb cca 25% a za schování se ve stínu cca 50% (platí ve tmě, při šeru 25%, ve dne 0%).
- V každém stanu nalezne pouze jednu použitelnou zbraň, u šestičlenných a sedmičlenných družin dvě
- S každým dalším navštíveným stanem klesá pravděpodobnost úspěchu akce o 10%.
- Jakmile dojde k neúspěchu, je postava vyrušena a další pokus krádeže je jí znemožněn. Při fatálním neúspěchu bude chycena při činu a bude se muset ze šlamastyky vykecat.
- Pokud se o vykradení pokusí jiné povolání, stačí, aby hráč popsal, jak k akci přistupuje a procenta se mu počítají stejně.

Zbraně, které lze najít ve stanech (v závorce druhá zbraň pro 6+ družiny):

- První stan - sekera (obušek)
- Druhý stan - kopí (dýka)
- Třetí stan - krátký luk (tesák)
- Čtvrtý stan - štít (prak)
- Pátý stan - široký meč (okovaná hůl)
- Šestý stan - těžký kyj (palcát)

Zbraně začnou být velmi rychle postrádány (v případě noční akce nejpozději druhý den ráno), takže postavy po získání zbraní nebudou mít už moc času na získávání dalších zdrojů. Družinka by sama měla dojít na to, že ideální je proto, aby po získání zbraní ihned následoval útek.

Pokud by postavy chtěly i zbroj, pak musí okrást žoldáky ve spánku. Takto lze získat pouze vycpávanou či koženou zbroj. Maximálně 2 pro 5- družiny, resp. 4 pro 6+ družiny.

Žoldák - 20 životů (4. úroveň)

| | | | |
|-----|---------------------------------|-------|-------|
| ÚČ: | (+2 + 4/-1) = 6/-1 (krátký meč) | ODL: | 17/+3 |
| | (+2 + 5/+0) = 7/0 (široký meč) | INT: | 11/+0 |
| | (+2 + 5/+0) = 7/0 (kopí) | CHAR: | 5/-3 |
| OČ: | (0 + 2) = 2 (vycpávané brnění) | | |
| | (0 + 3) = 3 (kožené brnění) | | |

Pro účely pravidel jsou žoldáci válečníci na 4. úrovni. Pro případy, že dojde k odhalení postav např. Při krádeži zbraní či při útěku, je počáteční poměr postavy ku žoldáci vždy jedna ku jedné. Statistiky žoldáků jsou podobné jako u válečníka, pouze počet životů je poloviční, ale žoldáci jsou v plné zbroji (!).

Jídlo

Lze získat buď jednou velkou krádeží nebo pomalým sbíráním zásob směnou. Je potřeba ale vymyslet / využít co jsou postavy schopny nabídnout výměnou za jídlo. Jakékoliv smysluplné využití dovedností či schopností postav by mělo být úspěšné. Primárně není důležité jak a kolik jídla získají, ale jestli to řeší a kam ho schovají před útekem.

Vykrást městskou sýpku je to nejjistější. Hlídkají ji vždy 2 kiruni, kteří se na stráž střídají co 4 hodiny. Pokud už byl v Hrynků poplach, tak je to naopak. Čtyři kiruni se střídají co 2 hodiny. Porazit je bojem je beze zbraní nemožné. Magii zde lze použít, ale pokud to bude kouzlo s viditelným efektem, je velká šance 50/50, že to způsobí poplach. Ideální je řešení pomocí psychické magie či nějaké léčky, odlákání pozornosti.

Vybavení

Na Chormykově pozemcích jsou velké sklady do kterých se třídí věci zabavené otrokům. Zde je možné získat většinu nespeciálního vybavení. Je měsíc leden a tak postavy nesmí zapomenout na věci na zahřátí a rozdělení ohně.

Pokud někdo zahraje dobře scénku, že si oblečení potrhá a potřebuje si ho vyměnit, tak dobrý nápad klidně odměňte. Na druhou stranu tento sklad je velmi špatně hlídán, věci v něm nikdo moc nekontroluje. Je však časově náročné zde najít něco použitelného. Pokud postavy jen řeknou, že tam jdou pro nějaké zásoby a dají PJovi seznam, tak jim musí být řečeno, že najít specifické věci bude trvat dvěma lidem skoro **celý 1 den**. A problém je i s jejich dalším uskladněním.

Protože otroci nemají právo vlastnit nic co nedostali, všechnu výbavu je potřeba buď někde schovat nebo tuto budovu vyloupit až jako poslední v řadě. Je na PJovi, aby posoudil vhodnost skryše. Ta by neměla být jednoduše dostupná, spousta otroků slídí po táboře a hledá, kde by co našla a mohla zpeněžit. Kopání jámy je řešením, postavy se však musí vypořádat s tím, aby nebyly viděny při kopání.

Co nelze NIKDY v Hrynku nalézt:

- lano delší než 30 sáhů (omezení pro druhou část - Scéna Strž. Respektive, není důvod aby sháněli více jak jedno lano (to má 10 sáhů))

Magie a magické totemy

V Hrynku je zakázáno provádět čáry, tím se myslí jakékoliv užití magie - kouzelník, hraničář, alchymista, kouzelný předmět. **Pozor! Hraničářská telepatie, telekineze či pyrokineze není kouzlení!**

Kiruni totiž hledí na všechny „provozovatele čar a kejklů“ velmi podezřívavě, bez porozumění a se strachem – nikdo dobrovolně proto nedává najevo, že umí čarovat. Zvláštní postavení mají kamové – šamani. Jednak se jich bojí a považují je za divné. Asi třeba něco jako v naší společnosti lidé s nakažlivou chorobou, třeba AIDS. Na druhé straně tuší, že umí nevídané věci a mohou být užiteční, tak je tiše tolerují a bojí se jich. K cizincům jsou ale nekompromisní.

Zkrátka čáry, to není žádná čest pro Kiruna! Navíc kombinace strachu a nepochopení může být smrtelná! „Neznám to, zabiju to, než to zabije mě“. Asi něco takového si může říct Kirun, když uvidí, jak někdo čaruje. Stejně tak různí léčitelé a mastičkáři – hrdí Kiruni vyhledávají pomoc někoho jiného jen velmi neradi – tím by ukázali svoji slabost, proto ani toto řemeslo nekvete. I když malé rituály určené k počtě Tengriho dělá každý Kirun a některé prosby můžou mít i velmi lehce čarodějně účinky.

Stejně tak různí léčitelé a mastičkáři – hrdí Kiruni je nevyhledávají a tak jim řemeslo moc nekvete.

Pro postavy platí, že jakékoliv veřejné použití magie vede k zabití postavy.

Magické totemy

Aby se Kiruni uchránili před používáním magie v Hrynku, místní **šaman - jugur** - nechal vyrobit sérii totemů po celém Hrynku. Totemy jsou dřevěné, řezbou zdobené kůly zaražené do země, které se tyčí do výšky asi 3 sáhů. Vzdálenost mezi jednotlivými totemy je 200 - 300 sáhů. Magické totemy fungují jako detektory magie. Pokud se v jejich dosahu (poloměr 150 sáhů) aktivně použije magie, z totemu vyletí sokol, který začne nepřírozně krákat a útočit na původce kouzla. Tím velmi rychle přivolá hlídku, která začne razantně zjišťovat, kdo použil magii.

Sokol je z protoplazmy a vydrží létat asi směnu, přičemž se snaží kroužit přímo nad původcem magie. Sokol útočí na původce kouzla. Za každé vykouzelé kouzlo vyletí nový sokol.

Lze ho sestřelit kamenem či šípem. Sokol má OČ 6, ÚČ 3 a počet životů 5.

Moc totemů je trvalá, ale totemy jsou chráněny proti poškození a tato ochrana se každý den musí obnovovat. To provádí jeden jugurův adept, který má povinnost denně obcházet totemy a zařikávat je. Na totemu je dřevorezba Tengriho značky a adept na ní krví obnovuje ten stejný znak (používají krev magicky nadaných otroků, proto je taky hledají mezi otroky):



Trvá mu to celý den, než obejde všechny totemy. Nikde se nemůže moc zdržet, aby to do večera stihnul. Pokud není magická ochrana totemu obnovena, může postava druhý den totem bezpečně vyřadit z provozu. Totem však stále detekuje magii, takže je třeba ho zničit nemagicky nebo deaktivovat.

Jak na totemy

Totem přestane též fungovat, pokud je rozpůlen alespoň na dvě významně velké části (tj. když odletí tříška, totem funguje, když mu urazím čtyřicet coulů vrcholku, tak už nefunguje). Případně, pokud je totem spálen, či jeho povrch jinak znehodnocen (dřevorezba je nečitelná).

Postavy mají dvě klasické možnosti a jednu speciální, pokud chtějí totemy vyřadit z činnosti:

- Zabránit obnově jejich funkce a pak jej zničit / poškodit
- Zničit / poškodit totem přímo, ale s rizikem poplachu
- Odčarovat totem (znegovat obě jeho funkce)

První možnost vyžaduje odstranění jugurova adepta. Nejjednodušší je zabránit mu obnovit pár vybraných totemů, nad tím asi adept mávne rukou a obnovu ochrany provede další den (se to neposere, když jich pár nebude fungovat...). Adepta lze odstranit i na celý den (otrava jídlem, vražda maskovaná za nešťastnou náhodu, zajmutí, výslech a hypnóza), ale to už může vyvolat podezření u jugura, že to není jen tak.

Druhá možnost - poškození totemu - je též snadno proveditelná, ale vyvolá negativní důsledky, pokud poškození bude vypadat jako úmysl. V tom případě nastoupí zostřené hlídky kolem totemů a může proběhnout i vyšetřování mezi otroky.

Totem lze poškodit následovně:

- **Vyvrácení** - každý pokus trvá 1 směnu; pro vyvrácení sečti stupeň síly všech postav, co se pokouší vyvracet totem (max. dvě osoby najednou, v případě, že mají lano, tak i více). Výsledné číslo je % úspěchu. S každým dalším pokusem se pravděpodobnost zvyšuje o 10%. Pokud postavy napadne nejprve totem podkopat, pravděpodobnost se zvýší o 20%. Pokud není zrušena ochrana totemu, tak jakmile dojde k pokusu o zničení totemu, vyletí z něj sokol, začne hlasitě krákat a kroužit a útočit na pachatele.

- **Podetnutí** - nutno mít sekeru, trvá tolik směn, kolik je bonus za sílu ponížený o 2. Pokud vyjde číslo menší nebo rovno nule, je trvání 1 směnou. Každou směnou se hází na odhalení (dřevorubectví je hlasité), pravděpodobnost začíná na 20% a s každou směnou se zvedá o 15%. Pokud není zrušena ochrana totemu, tak jakmile dojde k pokusu o zničení totemu, vyletí z něj sokol, začne hlasitě krákat a kroužit a útočit na pachatele.
- **Podpálení** - nutno sehnat hořlavý materiál, kterým se totem obloží do výšky alespoň 1 sáhu. K zapálení a udržení ohně je nutné obětovat 1 pochodeň nebo 1 lahev s olejem. Pokud není zrušena ochrana totemu, tak jakmile dojde k pokusu o zničení totemu, vyletí z něj sokol, začne hlasitě krákat a kroužit a útočit na pachatele.
- **Odčarování** - stačí na totemu smazat / narušit správnou značku a namalovat ji vzhůru nohama (ale opět krví) a totem má zrušeny obě funkce. Tuto možnost získají pouze tak, pokud se aktivně budou ptát na fungování totemu Kiery, ale tam jim řekne jen o Tengriho značce (princip negace převrácením vzhůru nohama je možné zjistit jen od zajatého jugurova adepta - jako to dělá pták, když umře. Btw Avaři psali seshora dolů :-). Nebo jinak je to možné zjistit pouze pozorováním Udogan, která po odchodu adepta značku vždy smaže a přemaluje.

Možnosti útěku a postupu dobrodružstvím spojené s magií

Neviditelnost

I ten nejhorší kouzelník má dost magů na dvě seslání kouzla neviditelnost. Tedy, pokud postavy vyřeší totémy, je možné, aby se dvě postavy snadno dostaly z Hrynků ven. Hráči se můžou pokusit použít neviditelnost několikrát, resp. kouzelník se může pokusit nejprve dostat všechny členy družiny ven a pak sám sebe. Postavy nesmí zapomenout, že dochází k přepočítávání otroků každý den ráno a večer. PJ by měl umožnit použít neviditelnost k útěku, nicméně omezit to na max. polovinu postav, aby měl co hrát ve zbytku první části. Kouzelník musí před opakovaným použitím kouzla zaostřit vůli, což je detekovatelné totémy jako kouzlení!

Neviditelnost lze dobře použít i pro krádež věcí (věc, kterou si vezme postava zmizí). Nutno nezapomínat, že postava nesmí promluvit, zakouzlit, bojovat, prostě nic, jinak se kouzlo zruší. Dále nezapomenout, že neviditelná postava je stále cítit, slyšet a vydává teplo!

Jedině zmizení Hrozky na noc bude bez odezvy. Ostatní otroci budou okamžitě hledáni.

Metamorfóza

Kouzelník může seslat jedno až dvě kouzla metamorfóza. Alchymista potřebuje jen 13 magů, suroviny za 50zl a koňskou moč. Metamorfózy lze využít jednak k opuštění tábora, jednak k proměně za cizí postavu v rámci plnění úkolů, např.:

- Androgus - lze ho zesměšnit, či nechat udělat trestný čin
- Marbos - ovlivnění svých strážných, vyřešení Kliska
- Kiera - ukáže se u Chormyka a vyzná mu lásku atp.

Těch možností je opravdu spousta.

Jedy, bomba, ohnivá hlína

Pozor! Jedy jsou nemagické (krom Melenovy pomsty), proto by se je měl alchymista snažit využít, ať už na zavraždění Marbose či Androguse či kohokoliv jiného. Všechny jedy z PPZ lze vyrobit, základy jsou běžně dostupné v Hryнку (borůvková šťáva = šťáva z jiných lesních plodů).

Lektvary mlhovina, zmenšování, éterický olej

Tyto lektvary lze do jisté míry také použít k útěku. Snižují viditelnost postavy a tak se mohou hodit pro překonání prvních metrů.

Kouzla Hyperprostor, levitace, vodní dech

Tyto kouzla lze také použít pro útěk.

Kouzla Hypnóza, Montyho čardáš, Sugescie, Zenerova karta

Vynikající kouzla, která lze úspěšně aplikovat na kiruny, kteří mají sníženou odolnost proti magii. Stačí pořešit totemy...

Scéna Místo smrti

Délka: 20 min.

Není moc možností, jak získat magické věci a jiné vybavení. Jak již bylo napsáno v úvodu, kiruni se magii vyhýbají. Jediná možnost, kde lze magii získat ve větším množství je u hlavní obětnice a nástupkyni jugura **Udogan**. Jedná se o alchymistku vyznávající princip Jer – su. (Země – voda). Má schopnosti theurga a čaroděje na 12. úrovni, tedy přímá konfrontace s družinou je smrtící. Toto by měly postavy vědět, prostě Udogan je nebezpečná a není radno si s ní zahrávat. Viz následující scéna.

U rozcestí v kirunské části Hryнку se zvedá podivný kopeček, který je úplně holý, až na totem a stan na jeho vrcholu. Přestože všude jinde jsou stany či domy docela natěsnány, tady je místa dost, ale nikdo se sem nehrne. Možná za to může i podivný pach, štiplavě nasládlý, jako když se maso dlouhodobě rozpouští v kyselině.

Místo má opravdu špatnou pověst a kdekdo postavám řekne, že se tam v noci ožívají sem tam znepokojivé zvuky a někdy je vidět i podivné světla. Dokonce i kirunští strážníci, kteří zde mají hlídkovat, raději kopec obcházejí a vrcholku se vyhýbají. Zde bydlí jugurka Udogan.

Není proto problém udělat si o stanu dobrý přehled pozorováním. Každé ráno je tak možné vidět Udogan, jak po odchodu jugurova adepta jde k antimagickému totemu a čerstvou značku smaže, řízně se do prstu a namaluje ji opačně.

Sama Udogan má jednu, zadní nohu skoro celou z kamene – nepodařené vyvolání gnóma. Může za to její bývalý lidský sluha, který ji v nevhodnou chvíli vyrušil. Dala ho pak roztrhat na 4 světové strany. Díky tomuto incidentu Udogan nenávidí dvojnožce a chová se k nim krutě.

Má románek s jedním (Kirunským) vojákem, za kterým občas v noci odejde. Toho mohou postavy využít k získání magických předmětů. Onen strážník je jediný, který chodí hlídat na vrcholek i přes den a když má službu v noci, tak naopak nahoru nejde, hlídá dole dokud není čistý vzduch, pak vydá

pískavý signál a zmizí v uličce. Udogan za ním vyjde a společně tak zmizí v jednom pronajatém stanu. Oba vztah tají (Udogan, protože by to uškodilo její pověsti - voják nemá žádnou extra hodnotu a voják protože by ho ostatní označili za nečistého, když přichází do styku s Udogan a tím i magií).

Postavy mají cca 2 hodiny na uloupení magických zásob. Čas je roven času, který Udogan stráví u svého milého kirunského vojáka.

Zde je jediná možnost beztestně kouzlit bez potřeby rušit totem, Udogan si totiž každý den po odchodu adepta svůj totem odkouzlí opačným znamením (nakreslí znak Tengriho vzhůru nohama). Protože má zkušenost, že se jí každý vyhýbá není u toho moc pozorná. Je tedy možné toto znamení bez problému odpozorovat. Hráč však musí vysloveně říct, že to dělá, jinak by si postava toto gesto jen tak nezapamatovala. Pokud to odpozoruje může tímto gestem zrušit funkci jakéhokoliv totému.

Udoganin stan

Udogan nikdy nepustí dovnitř žádného dvounožce. Většinu interakcí za ní řeší gnómové. Předávají přebírají zprávy a jiné věci. Udogan se baví pouze s Kiruny.

Do stanu se vstupuje skrz závěs. V jejím obydlí s ní žijí 3 gnómové v podobě 4 rukých opic. Pokud tam není a nedá jim nějaký příkaz jsou někde usazeni v podobě kamenné a nehybné sochy. Aktuálně se jeden nachází v skladu/laboratoři/obřadní místnost, kde vaří základy pro lektvary. Zbývají dva jsou v hlavní místnosti ve zkamenělé podobě.



Hlavní místnost

V hlavní stanové místnosti jsou nataženy koberce a závěsy, na kterých jsou vyobrazeni různí démoni ze sfér (strašidelní a podivní běsi). Jsou v ní také polštáře a podél stěn rozvěšeny **snítky bylin v ceně 50 zlatých**. Dále se tam nachází **dva zkamenělí gnómové**, kteří však s postavami nebudou interagovat, pokud na ně nezaútočí. A nakonec je tam **Udoganin sokol** na bidýlku. **Sokol není kouzelnický přítelíček**, tedy nemá s Udogan žádné telepatické spojení. Nicméně, pokud Udogan pozná, že ji někdo navštívil, může požádat hraničáře o seslání kouzla Mluv se zvířaty na sokola...



Sokol reaguje normálně jako zvíře. Nemá na sobě čepičku, co ho oslepuje. Pokud postavy budou sokola ignorovat, šeredně se jim to nevyplatí. Sokol na přítomnost cizích postav reaguje v jednotlivých kolech následovně:

1. Sokol sedí a postavy klidně pozoruje
2. Sokol vydá varovný vrisk
3. Sokol začne nepřetržitě vriskat a hrozivě mávat křídly
4. Sokol útočí na postavy
5. Rozruch vyburcuje kiruny v okolních stanech a stráže, ke stanu se však nikdo neodvažuje přiblížit, nicméně opustit stan nepozorovaně je již v tuto chvíli nemožné

Postavy musí sokola rychle zpacifikovat, aby se vyhlý důsledkům. Možnosti jsou:

- Sokolu dát na hlavu oslepující čepičku. To může postavy napadnout při vstupu do stanu. Čepička leží kousek od sokola a stačí mu ji nasadit (např. telekinezí, která nepodléhá magické detekci totemy)
- Předhodit sokolu maso. Čím více, tím delší čas postavy získají na prohledání. Půlka kuřete bude stačit.
- Sokola mohou i zabít, nicméně to může mít pozdější následky, kdy Udogan použije svoji moc k zjištění pachatele (mínusové body na hodnocení, případně PJ může přiměřeně potrestat družinu)

Sokol - 16 životů (žvt 3)

Gnóm - 10 životů (žvt 1)

ÚČ: (+2 +3) = 5 (spáry, zobák)

ÚČ: 2 (pěsti)

OČ: (+5 +1) = 6

OČ: 5 (kamenná kůže)

VEL: A

VEL: A0

INT: 1

INT: 1

Po pacifikaci sokola mohou postavy postupovat do zbylých dvou místností. Čas, který bude postavám trvat na likvidaci sokola je součástí hodnocení. Z hlavní místnosti lze pokračovat skrze závěsy do dvou místností:

- Závěs vpravo - vyobrazený jakýsi zuřivý démon - vstup do skladu / laboratoře / obětní místnosti
- Závěs vlevo - bez vyobrazení, nalevo zobrazený sokol, napravo opice s lektvarem v prackách - vstup do místnosti s bránou do sfér

Sklad / laboratoř / obětní místnost

Vstupní závěs má na sobě nanesen ochromující jed - lepkavá vrstvička, která jde vidět na jasném světle. Jakmile se ho někdo dotkne, bude automaticky ochromen na 2 hodiny. Postavy ochromeného musí vynést, nelze čekat až se probudí, to už bude Udogan jistě zpět. V případě, že ochromená postava bude ve stanu sama, tak se **probudí akorát včas, aby stihla utéct (záporné hodnotící body)**. Nefunguje přenos ochromení přes oběť. Tudiž ochromeného člověka mohou postavy v klidu přenést nebo jinak zajistit.

Pokud postavy napadne vzít si část závěsu sebou, klidně můžou (je to za bonus body). Dávka je pak na tom kusu na 2 použití.

Závěs lze překonat například zvednutím tyčí, či nepřímým dotekem přes nějakou látku atp.

V této místnosti se nachází poslední Udoganin gnóm. Má všechny čtyři ruce plné práce. Na postavy nebude reagovat – je tam spíše pro vystrašení postav. Pokud na něj postavy zaútočí, bude se bránit.

Místnost slouží jako sklad, laboratoř a obřadní místnost. Udogan se zde dostává do sfér a míchá lektvary. Lze zde nalézt:

- lektvar Modré hvězdy
- astron (postavám je k ničemu, maximálně je možné ho směnit za nějaké suroviny)
- suroviny za 100 zl
- malé nádobky na případnou tvorbu lektvarů
- nůž (jako dýka dle pravidel)



Místnost s bránou do sfér

Další závěs, který vede z místnosti se sokolem je brána do sfér, kterou pro ni vytvořil jeden mocný démon, aby s ním mohla obchodovat. Udogan dá svou životní sílu (životy), démon ji zajistí magickou

surovinu, informaci, cokoliv, co ona potřebuje. Vedle závěsu je velmi přesná podobizna toho sokola na jedné straně a na druhé straně je socha opice, která drží v rukách lektvar. Ten se dá z těch rukou vzít. Je na něm také obrázek sokola a v něm **jedna dávka metamorfózy**. Tu budou potřebovat, aby se dostali skrz místnost za závěsem. Viz dále.

Prostor za závěsem vypadá jako dlouhé sloupořadí. Když vejdou dovnitř, na všechny strany uvidí stejné sloupořadí a na konci dveře. Jenom za sebou mají závěs. Když se rozběhnou nebo rozejdou ke dveřím, ty budou vždy stejně daleko. Nad sebou mají vysoko nebe a v něm je asi metrová kulatá díra. Je černá a vypadá, že je tak 50 metrů vysoko. Vypadá to jako by velký červ provrtal do nebe díru. K tomu, aby se tam dostali, je potřeba se změnit na cokoli létacího (třeba toho sokola) a proletět tou dírou.



Tou dírou se dostanou k démonovi jménem **Ká**. Vypadá jako velká stonožka s lidskou tváří. Je to démon, takže má podivné chování. Je to obchodník a je mu jedno s kým obchoduje. Zobchoduje s nimi stejně jako s „tou čtyřnožkou“ před nimi. Nabízí a dá jim **maximálně dvě oči, potom již nebude mít „hlad“**.

- **Rudé oko** – 75 alchymistických magů (může čerpat postupně jako z truhly)
- **Modré oko** – sešle 1 kouzlo denně - metamorfóza, rychlost na 5 kol, neviditelnost, toto oko přestává fungovat po odchodu z Hrynku
- **Šedé oko** – neviditelná torna, rozměry 30*30*60 cm
- **Zlaté oko** – 2 otázky - sféry Vehuiah – vědění napsaného a Jéliel – vědění mluveného

Za každé oko chce Ká **¼ životů postavy z maxima**, ne z aktuálního počtu. Těsně před odchodem – než odejdou, nabídne, že se Udogan nezmíní o tom, že tu byli. Bude je to stát další ¼ životů (jako dezert). Je to klasická ztráta životů, která se dá normálně doléčit. Nezanechává, žádné stopy (možná budou trochu bledší, ale jinak nic – žádné jizvy nebo tak).



Pokud postavy nechají ve stanu po sobě binec (uřezaný závěs) nebo se nedohodnou s Ká na utajení, tak po nich Udogan zřejmě půjde. Tady to je na odhadu PJ, nakolik to byla chyba hráčů nebo to vyplulo z jeho vedení hry. Udogan je nepříjemný nepřítel a je chopna družinku odhalit a zlikvidovat sama.

V případě, že družina s alchymistou nebude chtít riskovat vykradení Udoganina stanu, měly by mít možnost získat magenergii jinak, aby ve druhé části nebyl alchymista zcela k ničemu. Samozřejmě za záporné body a magů nedostane alchymista tolik. Např. je možné mimo město na východním břehu řeky najít magickou rostlinu/strom, která poskytuje magické plody (postava zná). Po usušení je možné získat 30-50 magů (záleží na úvaze PJe podle toho, jak se družina postavila k Udogan).

Schování zásob a vybavení

Družina by měla opravdu pořádně vymyslet jak a kam věci co posbírá schová. Otroci nemohou vlastnit věci, až na pár drobností. Navíc bydlí pohromadě, nemají soukromí. Také nemohou nikomu věřit. Pokud tedy udělají něco nápadného nebo budou schování věci řešit až po činu, tak budou mít velké, ne-li fatální problémy.

Řešení, které se nabízejí:

- nechat věci u Kiery, které lze nejvíce důvěřovat
- věci si "vyjednat" v rámci plnění questů spolu se svobodou
- neviditelná torna, kterou lze získat ve stanu Udogan (scéna Místo smrti)
- věci postupně vynese neviditelná postava
- Vymyslet / vyrobit vlastní skrýš (jáma v zemi apod.)

Je na PJi, aby posoudil případnou skrýš. V Hryнку otroci šmejdí kolem a snaží se najít cokoliv, co se dá zpeněžit, tedy obyčejná skrýš nemusí uspět. Hloubení jámy je jistější, ale postavy musí zajistit, aby při kopání nebyli vidět. Postavy nesmí zapomenout, že přenos většího množství vybavení po Hryнку může vzbudit pozornost hlídek.

Časové omezení útěku

V Hrynku se schyluje k převratu. Pokud vše půjde dobře, šestý den od začátku dobrodružství propukne povstání. To bude vždy úspěšné a novým kaganem se stane Lasdan. Ten vydá příkaz opustit Hrynek a zahájí tažení proti okolním národům. Pro otroky a naše postavy to znamená jistou smrt (kdo by se s pomalými dvounožci na tažení zdržoval). Je na PJi, aby dával jasné nápovědy, že se toto děje (viz scéna Dědek Ivan, Hrozka s Kierou na tržišti, Výživné setkání atp.) a že postavy mají omezený počet dní na útěk.

Další časové omezení útěku vyplývá z přípravných akcí postav. Všechny krádeže, vraždy, záškodnické činy můžou dříve či později vyvolat podezření, že se něco chystá. Pokud budou postavy hodně neopatrné, můžou být rychle odhaleny. Jakmile se Kiruni pustí do pátrání, neskončí dřív než naleznou viníka. Pro postavy to znamená, že za den, nejpozději dva budou odhaleny a zavražděny.

Tomu se snaží zabránit malá klika obchodníků, kterým se nový kirunský životní styl vyplácí. Také okolní kmeny podporují tyto snahy, protože nikdo nechce riskovat, že kiruni vyrazí jejich směrem.

Jak už bylo napsáno výše, samotné plánování a provedení útěku je až na druhém místě. Prvotní cíl, který musí hráči splnit je, aby jejich jednání bylo v souladu s jejich postavami a aby sami nezapomněli na jednu z těch důležitých věcí, které k útěku potřebují.

Asi nejtěžší úkol PJů bude správně vyhodnotit, zda je družinkou vymyšlený plán uskutečnitelný či ne. Nejsme schopni pojmut a podchytit všechny možnosti, které hráči mají a jak je využijí. Je třeba tedy postupovat podle výše uvedených informací. **Proto je třeba pamatovat na antimagický alarm a hlídky v Hrynku.** Ty můžou kdykoliv namátkově kontrolovat jakéhokoliv otroka, obzvláště pokud nemá tetování na čele.

Ať už ale družina provede útěk jakkoli, bude okamžitě spuštěn poplach a za družinou se vydá skupinka pronásledovatelů.

Útěk a pronásledování

Při útěku je třeba překonat asi největší překážku. Tou je 20ti kilometrový úsek mezi Hrynkem a prvními stromy. Na něm kromě trávy neroste nic a je to tak schválně udržované. Kiruni jsou především jízdní vojsko a tak zde mají připravený prostor pro manévrování v případě napadení. Je to natolik dlouhý úsek, že většina pokusů o útěk skončí právě na něm.

Družinka však bude mít "šťěstí" a kiruni je na tomto úseku nedostihnou, začnou se k nim přibližovat až v lese, který pomalu stoupá směrem ke dvěma vrcholům. Mezi nimi pak vede úzká soutěska, kterou se dá velmi těžce projít, vede zde jen zvířecí stezka.

Po ní se musí družinka vydat. Kiruni je zde dostihnou a vypustí na ně jejich psy. Postavy však dostanou možnost strhnout lavinu kamení a sněhu, stačí hodit ohnivé kouzlo na jeden z vrcholů. Stačí naznačit. Možná by to mohli dostat skrze Slávu od Morigain. Tím se odstříhnou od pronásledovatelů a mohou se na vrcholku utábořit, odpočinout si do rána a počkat na spojení s dědkem Ivanem.