

Část 1

1 ÚVODEM

V posledním **Mořešumu** jsou hráči informováni, že míří na Turnaj hrdinů, resp. do **průsmyku Al Tariq** v západním **pohoří Al Zala**.

Družina se má dostavit na registrační místo do chaty u průsmyku Al Tariq, kde dostane „instrukce“ v podobě mapy a průvodního dopisu, jak se dostat na samotný ostrov do pirátského města Mahreb.

Samotná cesta do průsmyku se herně neodehrává. Postavy díky zkušenému chodci Násimovi překonávají úspěšně všechny překážky a nakonec se v plném počtu dostaví na start turnaje.

Nutno dodat, že tato část turnaje je dobrým sítem pro „rádoby družiny“, které si o sobě myslí, ale na turnaj nemají. Dalším sítem je obsah první části. Průchod džunglí a hledání způsobu, jak se dostat na pirátský ostrov. Opět, cesta džunglí není pro každého a opět se jedná o síto horších družin.

2 ČASOVÁ OSA

Čas	Událost
00:15	Technické věci s družinou
00:15	Úvod do dobrodružství, dotazy družiny k Mořešumům
00:10	Chata u průsmyku Al Tariq
00:10	Luštění turnajové mapy
00:20	Inverzní bobrodlaci
00:15	Čekání na světlo
00:05	Aida posílá první zprávu
00:10	Most přes řeku
00:15	Tři vysílení hrdinové
00:10	Kadirův flashback + Tufikova jistota
00:25	Skalní věž
00:05	Aida posílá druhou zprávu
00:15	Rozlámaná pyroforka
00:35	Setkání s konkurenční družinou
00:20	U lidojedů
00:05	Loď na pobřeží
00:10	Rezerva & zpětná vazba
04:00	CELKEM

3 PROSTŘEDÍ 1. ČÁSTI

Celá první část se bude odehrávat v západní části velkého kontinentu, kde žije naše družina. Než se postavy dostanou až k pobřeží, musí překonat velkou poušť (nehraje se) a dostat se až k horám, resp. k průsmyku Al Tariq, který spojuje poušť s pobřežní krajinou. Pobřežní krajina je

džungloidního charakteru, vlhko, vedro, strmé homole, měkká půda přecházející do bažin, meandrující řeky atp. Pobřežní krajina je zcela odříznutá od zbytku kontinentu horami. Průsmyk Al Tariq tak rozděluje dva zcela rozdílné světy.

4 TECHNICKÉ VĚCI PŘED ZAČÁTKEM HRANÍ

4.1 Peníze

Družina má na začátku **vždy celkem 500zl**, nezávisle na počtu postav v družině. Dělení mezi postavami je následující:

- čaroděj Kadir - 100zl
- bojovník Āge - 50 zl (případně 100zl, pokud nehraje Stig)
- sicco Tufik - 100zl (případně 150zl, pokud nehraje Sagir)
- theurgh Fahim - 100zl
- chodec Násim - 50zl
- lupič Sagir - 50zl
- bojovník Stig - 50zl

4.2 Kadirovy flashbacky

Tyto flashbacky nemá Kadir absolutně pod kontrolou. Když mají přijít, přijdou. Flashback zcela ochromí Kadirovo tělo a pokud si rychle nesedne, nelehne, může se volným pádem na zem zranit. Flashback začíná prudkou bolestí hlavy, která vede k celkové slabosti těla a končí ztrátou vědomí. Po ztrátě vědomí se Kadir dostává do nicoty - černého nekonečného prostoru - do kterého probleskují obrazy, která "prožívá" Kadirova učitelka Sadia. Jsou neurčité, surreální a jejich interpretace obtížná.

Flashbacky vznikají v momentě, kdy Sadia prožívá něco traumatizujícího.

4.3 Āgeho kuřivo dhuaan

Jedná se o vzácné listí, které dostal Āge od Aidy. Celkem má Āge pět dávek kuřiva. Pokud si Āge o samotě zakouří a podívá se do plamenů, dostane se do transu. V něm je schopen z dýmu kuřiva vytvořit oblak připomínající ptáka - drozda - a tomu předat zprávu. Dýmový drozd se pak rozletí k Aidě a předá vyřčenou zprávu. Z popisu je jasné, že jde o jednostranné spojení s Aidou.

PJ připomene hráči Āgeho, že dle instrukcí Aidy má postava "kontaktovat" Aidu v momentě, kdy se dostanou do průsmyku, kdy se dostanou do Mahrebu a kdy narazí na Naraba. Zbýlé dvě dávky mají pro případ, že se dostanou do úzkých a nebo budou chtít pomoci.

Aida má své dávky kuřiva a má tak možnost se s Āgem spojit. Dýmový drozd přiletí k Āgemu, ten jej nasaje nosem. Spolu s vůní tabáku uslyší "v hlavě" i zprávu od Aidy.

5 CHATA U PRŮSMYKU AL TARIQ

Tato chata, nebo spíš bouda, se nachází přímo při vstupu do průsmyku. Postavy se sem dostanou po několikadenním vyčerpávajícím přechodu pouště. Průsmyk není obchodní stezkou, neboť vede do džungloidní oblasti nulového významu. Přesto u něj stojí chata, kterou obývá jediný člověk. Ne člověk, ale nemrtvý ghúl Khalid (arabsky nesmrtelný), který má na starosti předávání mapy a informací pro účastníky pirátské soutěže.

5.1 Interakce s Khalidem

Ač by jeden čekal, že si ghúl bude chtít s každým popovídat, aby si ukrátil a trochu zpříjemnil svůj věčný život, tak opak je pravdou. Khalid miluje svůj katatonický stav a velmi nerad jej opouští. Postavy se proto pokusí odbýt, tj. bude mít tendenci jim pouze dát obálku s mapou a informacemi a vypakovat je z chalupy ven. Uplácení u něj fungovat nebude - jednak, za co by prachy v poušti utratil a taky je vůbec nepotřebuje. Khalid mluví pomalu, nikam nespěchá.

Hodnotit se bude, nakolik se postavy nenechají odbýt Khalidem a kolik získají informací.

- pouze mapa (dostanou do ruky obálku s rozstříhanou mapou)
- mapa + veršovaný návod (obálka s návodem k mapě)
- mapa + veršovaný návod + umístění první runy na střeše chaty

Poznámka: Před vstupem do průsmyku Al Tariq má Násim - hobit hraničář chodec poslední možnost nabrat si do svých kapes pouštní písek, který potřebuje pro sesílání některých kouzel pocestných (na začátku dobrodružství písek v inventáři nemá). Hodnotící kritérium.

5.2 Mapa putování

Ghúl Khalid předá družině zapečetěnou obálku s mapou. Na pečetí je symbol závodu a také jedna zvláštní runa.



Mapa sama o sobě je velmi speciální. Je rozstříhaná na čtverečky (3*4 = 12 čtverečků), které bude nutné sestavit k sobě, aby mohla sloužit.

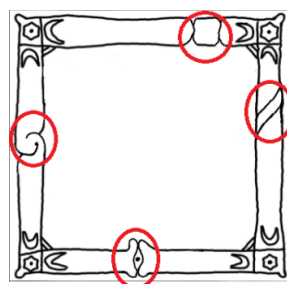
Na jednom čtverečku je uprostřed zobrazena malá chalupa v pozadí průsmyku se zvláštní runou na střeše. Runa na střeše odpovídá runě na pečetí obálky. Tento čtvereček je „startovní“ a zobrazuje chatu u průsmyku Al Tariq, kde se postavy právě nacházejí.

Zbýlých jedenáct čtverečků je prázdných. Všechny čtverečky pak mají **zdobný okraj**, které se mírně na každé straně liší (výřezy, zářezy, přerušení atp.) - viz červená kolečka na obrázku níže.

Startovní dílek + runa na střeše



Příklad dílku po vyndání z obálky



Klíč k správnému sestavení mapy je jednoduchý. Stačí různost okrajů čtverečků objevit a mapu lze pohodlně sestavit.

Pro odhalení obsahu (vnitřku) mapy na zbývajících jedenácti čtverečcích je nutné splnit zvláštní podmínku. Např. na dílek musí dopadnout měsíční světlo a nebo na něj postava musí koukat skrz zavřené oči. Vše přehledně shrnuje tabulka níže.

Co je nutné použít je skryto v říkankách v **Průvodním dopise**, který Khalid postavám nedá, pokud se na něj nezeptají (stačí se zeptat „a to je všechno?“ nebo „nechybí něco?“). Pak jim teprve předá obálku s dopisem:

“Cesta je dlouhá a strastiplná, ale cíl stojí za to! Vítejte dobrodruzi na své životní pouti! Již teď vám můžeme zaručit, že s účastí nebudete litovat. Co vás může potkat?”

*Rozpálené **Slunce** nad hlavou již máte za sebou. Ponoříte se do **Temnoty** lesa, kde vám kosti připomenou **Smrt**, jež číhá všude okolo. Potkáte bájně **Vlkodlaky** v pobledlém světle noci, či zatracené **Upíry** bažící po vaší krvi? Nebo prastaré elementy světa? Ráno vás vzbudí **Undina**, během dne vaši mysl rozčeří **Sylfa** a v noci k rozjímání přivede **Salamandr**, abyste s vědomím ulehli do náruče **Gnóma**! Možná stačí zavřít **Oči** a podívat se na vše **Zrcadlem** svého vnitřního já? Nebo snad vše vyřeší **matérie** vyvolených, **Magie**?*

To zjistíte sami a na konci cesty spatříte při troše štěstí brány bájněho Mahrebu...”

Podmínka zobrazení	Návodné slovo	Dotčený dílek
sluneční světlo	Slunce	4Ř 1S chata, start
lidská krev	Upír	2Ř 1S vesnice
měsíční svit	Vlkodlak	3Ř 2S bobrodlaci
ranní rosa	Undina	1Ř 1S moře vlevo
vítr / dech???	Sylfa	2Ř 3S orlí skála
hlína	Gnóm	4Ř 3S poušť
alchymistická magie	Magie	4Ř 2S skála
odraz	Zrcadlo / odraz od hladiny	3Ř 3S průrva
oheň	Salamandr	2Ř 2S dílek shoří v ohni
kost	Smrt	1Ř 2S moře střed
tma	Tma	3Ř 1S most
zavřené oči	Oči	1Ř 3S moře vpravo

Ř = řádek, S = sloupec

Jakmile je splněna podmínka pro zobrazení mapy na čtverečku, mapa se zobrazí a již zůstane zobrazená. Uprostřed jednotlivých dílků bude vždy znázorněna **významná lokace** (velký strom, solitérní skála, jezero) spolu s **unikátní runou** (na každém dílku bude jiná). Pokud mapu/dílek zkoumá theurgh, zcela jistě zjistí, že je/jsou magické.

Na obálce bude "startovní" runa, která bude též namalovaná na dílku s vyobrazením chaty u průsmyku Al Tariq (začátek dobrodružství). Postavám by mělo dojít, že mají v okolí chaty hledat další runu, která se shoduje s runou na jiném dílku mapy. Tento dílek mapy je pak jejich další cíl, ve kterém v okolí významné lokace najdou další runu odkazující na jiný díl mapy.

Takto budou postavy putovat dílek po dílku, hledat v okolí významných lokací runy pro určení dalšího postupu. Na konci se pak dostanou na poslední dílek mapy, kde se bude nacházet cíl jejich snažení - místo, odkud se dostanou na pirátský ostrov.

Z výše uvedeného vyplývá, že První část bude ryze lineární.

Poznámka: Mapa je schématická. Ve skutečnosti je na každém dílku krom obrázku s runou i nějaké bližší okolí, takže mapu lze skutečně

používat i jako mapu a lze pomocí ní cestovat "mezi dílky".

Poznámka: Mapa není koncipována tak, že družina projde všemi dílky. Některé dílky jsou tam prostě navíc a družina jím maximálně prochází.

První runa je umístěna na střeše Khalidovy chaty - ostatně, takto je to zobrazené i na příslušném dílku mapy. Sám Khalid ví, kde se runa nachází, ale postavám to neprozradí. Lakonicky jen odvěti: "Já nevím, Bůh vidí".

5.3 Runy na mapách

Na skládané mapě jsou runy zobrazeny zhruba uprostřed a i pozice na obrázku napovídá, kde se runa ve skutečném světě nachází (např. runa na prvním dílku je zobrazena na střeše chaty, což odpovídá i skutečnosti, nebo runa na dílku se zemskou průrvou je zobrazena na dně průrvy v tůňce, což též odpovídá skutečnosti).

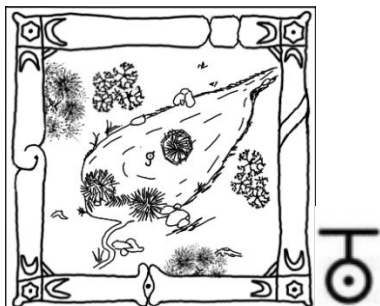
Runy v reálu jsou vytesány do (velkého) kamene a zvýrazněny fosforeskující barvou, která v noci tlumeně září červeným světlem. Výjimky v zobrazení runy jsou uvedeny v textu.

Kameny s runami jsou magicky chráněny a jsou nezničitelné. Pořadí run je uvedeno níže.



6 INVERZNÍ BOBRODLACI (3Ř 2S)

Původně bobři, kteří jsou za tmy bobry, ale přes den se mění v lidi. Lidská podoba je jim cizí a vnímají ji jako prokletí. Naštěstí pro bobry se do ní dostávají přes den, kdy normálně spí. V noci se chovají jako klasičtí bobři, kácejí stromy, stavějí hráze, vylepšují svá hnízda.



Družina potká pouze jednu "početnější" rodinku bobrodlaků a to **na konci dne**. Naše rodinka žila donedávna na břehu jezera, kde měla postavené dvě hnízda, která se tvarem podobala "Čapímu hnízdu". Prostě dvě kopule z kmenů, klacků, slámy a řas. Vstup do kopulí byl tunelem v podlaze, který se nacházel uprostřed hnízd. Bohužel, tyto dvě hnízda vypálili účastníci soutěže několik dní před příchodem naší družiny.

Bobrodlaci našli nové, bezpečnější útočiště uprostřed jezírka, kde si postavili nové hnízdo. Pokud se k němu postavy chtějí dostat, musejí překonat vodní hladinu (plaváním, na voru). Bobrodlací rodinku tvoří samec ("Bó"), samice ("Ňů"), starší syn ("Chá"), prostřední dcera ("Ík") a nejmladší dcera ("Úk").

6.1 Kde se nachází runa

Bobrodlaci ví, kde se runa nachází - v malé jeskyni, jejíž vstup je zatopen. Pro postavy je nemožné bez nápovědy nalézt vstup do této jeskyně. Vstup do jeskyně je také velmi náročný. Voda je kalná a vstup ve skále dost klikatý. Družina má v podstatě dvě možnosti, jak se do jeskyně dostat a získat runu. Buď vyplývá zraje (kouzlo vodní dech, elementál sylfy, ...) a nebo požádají Bobrodlaky, aby jim ukázali na mapě, která z run se nachází v jeskyni.

Runa v jeskyni je vytesaná do kamene a díky puklinám ve stěnách je částečně osvětlená a v noci září fosforeskujícím světlem.

6.2 Interakce s bobrodlaky

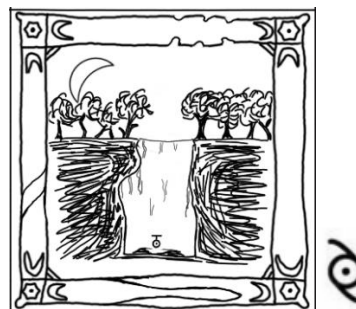
Přes den bobrodlaci spí v lidské podobě na podlaze hnízda. Spí celkem tvrdě, lidská chůze či šplouchání vody je neprobudí. Kácení stromů již ano. Bobrodlaci v lidské podobě neumí mluvit (nelze použít kouzlo Bábelská rybka). Vydávají pouze skřehotavé zvuky. Lze s nimi však komunikovat pomocí kouzla Mluv se zvířaty (3 magy za první kolo, 2 magy za další kola, přičemž v každém kole jen jedna otázka).

Bobrodlaci však budou po předchozí zkušenosti s dobrodruhy bojácní. Pokud budou mít možnost, pokusí se utéct. Budou-li nuceni plavat vstupním tunelem v lidské podobě, pravděpodobně se utopí - neumí totiž dobře plavat.

V bobří podobě se bude postavám velmi těžko bobry hledat, protože budou rozlezlí všude po okolí a budou provádět klasické činnosti. Navíc, budou spoléhat na své smysly a postavy včas zmerčí a utečou/uplavou jim. Pokud se postavám podaří bobrodlaka chytit, je možné opět použít kouzlo Mluv se zvířaty.

7 ČEKÁNÍ NA SVĚTLO (3Ř 3S)

Postavy dorazí na požadované místo, kde se nachází hluboká a úzká propast. Dle obrázku se má další runa nacházet na dně propasti v jakési tůňce. Když postavy slezou do propasti, najdou na zdi kol dokola reliéfy měsíců v různých fázích cyklu. Paprsky z měsíce míří jen směrem dolů, jakoby na tůňku, která je uprostřed dna propasti.



V tůňce se žádná runa nenachází. Postavám by mělo dojít, že se runa objeví jen tehdy, když na tůňku zasvítí měsíční světlo. To má však háček. Za prvé, tůňka se nachází v zemské puklině, kam je velmi těžké slézt, ale dá se to. Za druhé, puklina je hodně malá, zato hluboká. Měsíc má šanci zasvítit přímo na hladinu tůňky jen kolem druhé hodiny ranní. V ostatní hodiny se světlo do pukliny nedostane. Za třetí, díky vytrvalým deštům v noci kondenzuje vzdušná vlhkost a tak vytváří nepřekonatelnou mlhu.

7.1 Řešení scény

Slézání je hodnoceno jen pár body. Slézání je poměrně obtížné (**penalizace 15% k hodu k% u zlodějů, u ostatních Past Obr~9~nic/pád**), stěny jsou sice členité, ale porostlé mechem a kluzké. Ideálně, pokud postavy použijí nějaký lektvar či kouzlo nebo alespoň lano (puklina je 30 sáhů hluboká, lano mají 2x10 sáhů). Navázání oblečení na lano taky dobrý. Použití všudy přítomných lián také.

Extra bod dostane družina, která si ihned uvědomí, že hloubka pukliny omezuje dobu, po kterou měsíc bude svítit na hladinu tůňky. Extra

bod dostane družina, která na základě předchozích zkušeností, bude řešit mlhu v noci.

Bod dostane družina, která si úskalí mlhy uvědomí hned první noc. Družina, která se rozhodne počkat na další den (a zkusí štěstí) nedostane nic.

Jak vyřešit mlhu? Jednou z možností je použít sylfu na rozhánění mlhy, případně undinu, která by mohla alespoň na chvíli vstřebat mlhu do sebe. Drastičtější metoda je zapálení okolostojících keřů a stromů. Horké spaliny odpaří mlhu a při troše štěstí černý kouř nezahálí měsíc. S dalšími nápady jistě přijdou šikovné družinky.

8 AIDA POSÍLÁ PRVNÍ ZPRÁVU

Poznámka: Tato scéna nemusí být nutně v tento herní moment. Je to na PJI, kdy ji zařadí, ale musí to být do konce první části, nejpozději s druhou zprávou!

Áge pocítí závan známé vůně dhuaanu. S každým dalším nádechem jej cítí intenzivněji a po chvíli začne slyšet Aidin hlas. Nejprve potichu, později na úrovni běžného hovořu:

“Drahý Áge,

jsem ráda, že vaše cesta přes poušť až k průsmyku Al Tariq byla úspěšná. Vyříd' mé poděkování Násimovi za vedení celé družiny. Zatímco jste putovali na západ, snažila jsem se zjistit něco více o Turnaji hrdinů a Mahrebu. Turnaj je sice vyhlášený, ale účastníci se hledají hůř než kapka vody v poušti.

Nakonec jsem měla štěstí. Na trhu s otroky jsem potkala výherce turnaje! Obloustlý trpaslík ověšený zlatem lákal lovce lidí na účast v Turnaji. Na první pohled podvodník, ale řekla jsem si, že ho proklepnu. Můj instinkt mě nezklamal. Nikdy se Turnaje nezúčastnil a nikdy ani nebyl v Mahrebu. Prozradil mi, kdo jej najal, aby lákal družiny do turnaje. Jakýsi Narab! Nabídl mu slušné peníze. A co víc, s Narabem se potkal osobně. Narab je Jižan, hubený, mrštý a “přesvědčivý”. Každé oko má prý jiné. Jedno světle hnědé a druhé zelené. Narab má konečně svoji tvář.

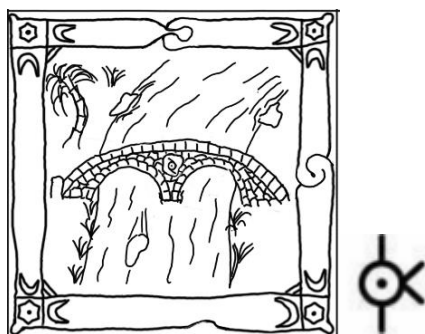
Pátrala jsem ještě dál u posádek pirátských lodí. Piráti nebyli moc sdílní (nečekaně), na jméno Narab Hakshak nereagovali. A přitom si jsem jistá, že někteří připluli z Mahrebu.

Opatrujte se. Snad se brzy dostanete do Mahrebu.

Aida.”

9 MOST PŘES ŘEKU (3Ř 1S)

Toto je pouze krátká scéna. Dle obrázku na mapě se významné místo nachází na kamenném mostě přes řeku. Most původně strážil veleobr. Ten teď leží na druhé straně mostu, je celý ohořelý, břicho má rozpárané a vyvrhnuté. Jednu nohu uštěplenou pod kolenem, jednu ruku utrženou v rameni. Hlava mu visí z trupu jen na kousku kůže. Kolem se nachází čtvrt tuctu humanoidních těl v různém stupni poškození. Od promáčklých hrudních košů, přes utržené hlavy, trupy, rozdrčené končetiny apod. Samotný most je též v půli těžce poškozený. Chybí kamenný okraj a z prostředního pilíře odpadlo několik velkých kamenů do řeky.



U mostu došlo k situaci, kterou pořadatelé turnaje neočekávali. Namísto vyjednávání se dorazivší družina rozhodla na veleobra zaútočit. Boj se nevyvíjel pro družinu dobře, dokud pyrofor družiny nezasáhl obra do břicha dobře mířenou rachejtlí.

Naše družina tak má snadnou cestu. Stačí najít runu pro další postup. Ta se nachází na velkém placatém kameni, který se skutálel z konstrukce mostu do vody (runa se nacházela na kameni uprostřed mostu). Ten je nutné otočit, což pro družinu není problém.

Mrtvoly je možné prohledat, ale nic u sebe nemají, neboť je již prohledali přeživší z postižené družiny a jiná družina.

Tato scéna má být pro družinu druhým varováním, že v džungli není sama a že tu jsou i další družiny, které se pokoušejí dostat do Mahrebu.

Reakce na toto skryté varování se hodnotí následovně:

- 0 bodů - družina nijak nereaguje a neřeší přítomnost cizích družin
- 1 bod - družina si uvědomí, že tu jsou jiné družiny, ale její chování se nemění
- 2 body - družina si uvědomí, že tu jsou jiné družiny a přizpůsobí své chování
- 3 body - družina od začátku počítá s možností setkání se s cizí družinou
- 1 extra bod - družina si uvědomí, že minimálně dva členové z postižené družiny jsou asi naživu (Turnaje hrdinů se účastní 5-7 členné družiny)

9.1 Tři vysílení hrdinové

Skutečně, tři domlácení, popálení, hladoví a unavení hrdinové se krčí v křoví na dohled od mostu. Jsou to dva bratři **kudůci** – **Jeriri** a **Hariri** a hobit **Ferdrd**. Když spatří naši družinu, rozhodnou se ji opatrně sledovat a dostat se tak až do Mahrebu.

Poznámka: Vysílení hrdinové jsou zcela neškodní, pokud je naše družina odhalí, budou žádat o pomoc, rozhodně se nepokusí naši družinu nějak poškodit. Budou rádi, pokud jim postavy překreslí mapu, aby se mohli dostat zpět do průsmyku Al Tariq. PJ by se měl spíše snažit o to, aby se tito tři hrdinové nepřipojili k družině - kvůli komplikovanějšímu hraní.

10 PRVNÍ KADIRŮV FLASHBACK + TUFIKOVA "JISTOTA"

V této scéně se projeví propojení dvou postav z družiny s unesenými od Naraba Hakshaka. Narab Hakshak právě dorazil do vesnice lidojedů (jedna ze zastávek všech účastníků Turnaje - viz dále). Aby bez úhony prošel, vybere jednu unesenou postavu a nabídne ji k ogrilování nad ohněm. Shodou okolností je vybranou postavou elfka, která je jednak podobná Marwě (Tufikova milá) a která je Marwinou/Sadiinou oporou v nelehké situaci.

Kadirova učitelka Sadia "prožije" šok, když Narab vybere elfku a předá ji lidojedům k rožnění. Flashback nastane před příchodem družiny na další významné místo - Skalní věže (a samozřejmě před příchodem do vesnice lidojedů). Kadirova učitelka Sadia projde nervovým šokem, díky kterému Kadir uvidí v mlze to, co Sadia prožívá.

Důležité. Narabovo obětování proběhne v noci a proto tato scéna Kadirův flashback musí proběhnout v noci.

"Najednou se ti podlomí kolena, když ti tupá bolest projede mozkem. Stěží potlačíš pocit na zvracení a tvé tělo raději upadá do mdlob, aby nemuselo čelit prudkému návalu nevolnosti. V temnotě, která tě obklopuje, slyšíš jen pulzování krve v tvé hlavě. Temnota neochotně ustupuje oranžové záři ohně, která ti vyplňuje zorné pole. Začíná tě pohlcovat strach, který však nepatří tobě. Je to strach z blízké, hrůzné smrti plné bolesti. Z ohně začnou vystupovat mandlově hnědé oči, se zorničkami roztaženými hrůzou. Křičí a volají o pomoc. Z ohně se vynořuje bledá, ztrhaná tvář zbrocená lesklým potem. Vidíš špičaté uši mezi splihlými hnědými vlasy a ústa dokořán, lapající po dechu. Tvář ženy tě nakonec pohltí... Dusíš se, nemůžeš se pořádně nadechnout a do toho se nadavuješ. Dostáváš křeče po celém těle. Pokud se rychle nenadechneš, umřeš. Rveš si šaty z hrudi, pálí tě v plicích... Nakonec se přeci jenom nadechneš, každý nádech strašně bolí, ale říkáš si, že dokud cítíš bolest, tak jsi vlastně naživu. Šílené obrazy a pocity celkem rychle odeznívají a tvá poslední myšlenka patří Sadie a tomu, co teď musí prožívat."

Pokud se hráč bude doptávat, další klíčové informace, které by měl dostat:

- denní doba ve flashbacku byla stejná, jakou právě teď mají postavy (noc)
- Sadia sama nebyla v ohrožení, Kadir necítil její (fyzickou) bolest, ale spíš bolest z toho, co viděla, resp. prožívala
- zcela jistě se Sadia nacházela někde u ohně
- tu elfí dívku poznávala, cítila k ní lásku a soucit (zřejmě jí potkal stejný osud jako jí - byla unesena Narabem)
- ve scéně se sice Narab neobjevil, ale Sadia jej ve svých myšlenkách vnímala
- všude kolem Sadie bylo zlo (lidojedi)
- Kadir si není jistý, jestli elfkou byla Marwa - Tufikova milá

Ostatní členové družiny jen uvidí, jak se Kadirem prohnala tělesná křeč a pak se v bezvědomí zhroutil na zem. Směnu ležel bezvládně a na případné vnější podněty nereagoval. Poté si začal rvát šaty z hrudi a lapal po dechu. Po chvíli se pak sám od sebe probral a zhluboka dýchal jako by strávil hodinu pod vodou.

Pod vlivem Kadirova flashbacku se Tufik mylně nechá vnitřně přesvědčit, že Marwa je mrtvá. Sám cítil jakousi ztrátu blízké osoby, ale to byla jen Marwina projekce, když ztratila svoji kamarádku elfku.

PJ si tedy vezme Tufika vedle a smrt Marwy a naznačí mu, že se asi jednalo o Marwu. Něco jako jistota série nepřímých důkazů, i když se mrtvola nikdy nenašla. Tj. PJ znovu zopakuje to, co hraje pro potvrzení, že je Marwa mrtvá (vlasy, elfka, velká citová odezva Sadie na scénu).

Je na hráči, jak zareaguje, nicméně očekáváme **RP výzvu**, neboť Marwa je pro Tufika životní láska a její osvobození cíl dobrodružství.

11 SKALNÍ VĚŽ (2Ř 3S)

Další zastávka je u specifického skalního útvaru, který lze nazvat Skalní věž. Jedná se o štíhlý válec vybiňující vysoko do oblak (100 sáhů). Je v základně poměrně mohutný - v průměru asi 30 sáhů. Zhruba ve ⅔ věže se nachází něco jako jeskyně, kde žije pár Orlů královských. Ti zrovna sedí na vejcích.



11.1 Kde se nachází runa

Dle obrázku na dílku mapy je zřejmé, že se další postupová runa nachází na nebo ve vejci. Tomu ostatně odpovídá i skořápka jednoho velkého vejce (a mrtvolky Orla) nacházející se na úpatí hory (pozůstatek jiné družiny ucházející se o účast v turnaji). Ale není tomu tak! Chytré družiny si zkontrolují zbytky skořápek a zjistí, že žádná část nechybí, a že na skořápkách nic není. Ve skutečnosti se symbol runy nachází na kameni v jeskyni za hnízdem. Z ústí jeskyně není runa vidět - je potřeba se dostat až za hnízdo.

Poznámka: Na ocelových hácích visí ze stropu dvě lidské mrtvolky. Někdo je rozpáral a pověsil za páteř. Samozřejmě to byl Narab, který chtěl, aby Orli měli co žrát a nemuseli tolik lítat z hnízda pro potravu.

11.2 Výstup na věž - zraněná žena

Na věž se obyčejný člověk nedostane. Ke slovu tak přichází schopnosti lupiče nebo kouzla či lektvary (Hyperprostor, ...). Pro zloděje je skála úplně v pohodě a stačí podhodit 90%+10 dle pravidel. Zloděj může lézt první a pak navázat lano pro ostatní, ale to rozhodně nebude stačit na celý výstup (70 sáhů, lana v družině 2x100 sáhů).

Zhruba 20 sáhů pod ústím jeskyně objeví šplhající postava na jednom skalním výčnělku těžce zraněného dobrodruha - ženu **Mairu** (člověk pyrofor) z jiné soutěžní družiny. Bohužel spadla a při pádu si zlámala páteř. Necítí nic od pasu dolů. Už tu leží tři dny, pije jen ranní rosu a ožvívává listí a mech kolem sebe. Je při vědomí, ale díky vyschlému hrdlu nemůže mluvit - jen sípe.

11.3 Roleplay výzva - dilema o lidském životě

Maira bude úpěnlivě sípavě prosit, aby ji družina zachránila. Je však jasné, že ani kouzlo uzdrav těžké zranění zde nepomůže (PJ na dotaz hráče jasně odpoví, že zranění Mairy by snad dokázal vyléčit šikovný pyrofor, který umí namíchat i silnější životabudiče - např. Chodce Jana). To maximálně vyléčí zlomeniny a pohmožděny, ale páteř nenapraví. Je na družině, jak se zachová. Maira bez pomoci umře. Družina může Mairě pomoci, dopravit ji třeba do pirátského města a tam ji dát do lazaretu, ale je otázka, jestli je ochotna obětovat prostředky a čas na pomoc cizí postavě. Každopádně Maira bude pro družinu jen přítěží. Maira každopádně bude prosit o život. Nabídne cokoli, aby ji postavy zachránily.

Maira nejprve nabídne družině, že v Mahrebu je seznámí s **pyroforem Eldelinem (člověk)**, který ji dluží a může jim dohodit zajímavou slevu. Maira je taktéž pyroforka, takže se jim může odvděčit svým uměním (o magy a suroviny přišla při výstupu na skálu). Tedy pokud ji dopraví do Mahrebu (teď je ochrnutá). Pokud to nebude stačit, vymyslí si, že zná tajemství, které se týká Turnaje hrdinů, které jim pomůže vyhrát. Ale to jim samozřejmě prozradí, až bude u pyrofora Eldelina.

Poznámka: Mairu uvidí a objeví jen ten, kdo aktivně leze. PJ si vezme hráče dané postavy bokem a dilema vyřeší bez ostatních členů družiny, tedy pokud se nerozhodne o svůj nález podělit.

11.4 Jak na orly

Družina by měla chvíli pozorovat dění na věži. Jen tak mají možnost zjistit, že do hnízda zalétávají dva různí Orli. Přes den se vždy střídají. Jeden Orel sedí na vejcích, druhý hledá venku potravu. V noci jsou v hnízdě oba Orli. Ten, co hlídá, bude vždy spát. V noci spí oba.

Orli jsou na pohled mohutná zvířata, která oplývají neskutečnou silou. Navíc, na věži budou ve svém teritoriu se všemi výhodami. Družina by si měla uvědomit, že Orli jsou mimořádně těžký protivník. (Škoda, že na to nejde použít schopnost Odhad soupeře válečníka).

Orli sice nemají dobrý čich, ale postřehnou pach něčeho nového. Nebude-li na postavu sesláno kouzlo Nevycíitelnost, tak se Orel vždy probudí, jakmile vstoupí do prostoru jeskyně. Jakmile se probudí a bude se cítit ohrožen, pak zakrákorá a do pěti kol přivolá druhého Orla. Smůla pro družiny, které netuší, že Orli jsou dva.

Souboj s Orlem je dle pravidel. Taktika Orla je jednoduchá - vytlačit vetřelce ven z jeskyně a shodit jej z věže dolů. Pro vytlačení musí Orel uspět 4x. Účinná obrana je stoupnout si zády ke zdi a

nenechat se odtlačit. Pokud se postavy dostanou mimo jeskyni a budou i slézat, Orli na ně již nebudou útočit (nestojí jim za to), ale ne v případě, že jim zničili nějaké vejce.

Orel královský
 Žvt : 140
 ÚČ : (+4 +4) = 8 (zobák)
 (+4 + 6) = 10 (spáry)
 OČ : (+6 +4) = 10
 Odl : 23/+6
 Vel : C
 Zran: Zvíře + M
 Int : 17/+3
 Char: 13/+1
 Zvl : Vytlačení (viz dole)

Past Sil + Obr ~ 7 ~ nic / orel
 zatlačil postavu k východu o 3 sáhy. Stačí 4x uspět v pasti a postava je nemilosrdně vyhozena z jeskyně a shozena z věže dolů.

12 AIDA POSÍLÁ DRUHOU ZPRÁVU

Opět Åge zavětrí vůni dhuaanu a v mysli se mu rozezvučí hlas Aidy:

“Drahý Åge,

snad jste všichni v pořádku a Mahreb máte nablízko. Mám další zprávu týkající se Naraba Hakshaka. S Turnajem hrdinů má zřejmě mnoho společného. Když jsem se ptala pirátů na Jižana s různými očima, potvrdili mi, že tento se v Mahrebu čas od času vyskytuje. Neznali jeho jméno, ale párkrát jej viděli v ulicích Mahrebu. Přeci jen, Jižana v civilizovaném světě nevidíš každý den. Jeden z pirátů byl přesvědčen, že jej dokonce viděl na posledním Turnaji hrdinů, kdy se účastnil vyhlášení vítězů po boku pirátských kapitánů. Velká motivace pro vás Turnaj vyhrát.

Narab může být něco víc, než jen požírač lidí. O to víc buďte opatrní. Jakmile dorazíte do Mahrebu, dejte mi vědět.

Opatrujte se,

Aida.”

13 DRUHÝ KADIRŮV FLASHBACK

Tento flashback napovídá postavám, co je za chvíli čeká.

„Jsi celý obklopený v mléčné mlze. Pod nohama se ti houpá zem a v nose cítíš pach soli. Vnímáš, jak Sadii opouští poslední špetky naděje, že bude kdy zachráněna. Vždyť tady na lodi nezanechává stopy, které by někdo mohl najít a sledovat... Skutečně, cítíš, jak se slaný vzduch mísí se slanými slzami. Je konec...”

14 SETKÁNÍ S CIZÍ DRUŽINOU

Na cestě k další runě narazí postavy na čtyřčlennou družinu, která si to k nim bude rázovat "v protisměru". Vypadají nabašeně, ale jsou jenom čtyři, což by družinu mělo trochu uklidnit.

Družinu tvoří:

- člověk čaroděj - Wul'Fis
- barbar chodec - Jar Eek
- elf druid - Pal'Če
- barbar šermíř - Lukesh

I když je cizí družina v oslabení minimálně o jednoho člena, stále se jedná o bojeschopnou družinu, o které nic naše družina neví. Hráči by se měli vyvarovat jakémukoliv pokusu o souboj s cizí družinou. Bojový střet by vždy skončil smrtí mnoha postav na obou stranách!

Poznámka: Do družiny čtyř hrdinů patřila i Maira, kterou nechali napospas osudu poté, co se zřítla ze Skalní věže a přelámala si páteř. Interakce s naší družinou tak bude jiná pro případ, že družina vzala Mairu sebou do Mahrebu.

14.1 Kam cizí družina jde a co má za lubem?

Postavy z cizí družiny jdou od vesnice lidojedů. Ve vesnici totiž narazily na požadavek, že pokud chtějí vesnicí projít, musí obětovat někoho z družiny. To se však postavám nechtělo (ve třech se Turnaj hrdinů vyhrát nedá) a tak se rozhodli vrátit pro Mairu, aby ji mohli použít jako oběť. Když však narazí na naši družinu, změni plány. Cizí družina se může pokusit Istí použít jako oběť někoho z naší družiny.

Poznámka: Cizí postavy prozradí naší družině, že je čeká průchod vesnicí lidojedů, ale nezmíní, že pro průchod je potřeba někoho obětovat. Cizí postavy budou tvrdit, že vesnicí lze projít jen nenápadně, či Istí a nebo prosekáním se, což je ve čtyřech nemožné.

14.2 Družina má s sebou Mairu

V tomto případě bude čtyřčlenná družina trvat na tom, že se o Mairu sami postarají. Jako argument poslouží, že se pro ni zrovna vraceli (když se zranila, neměli prostředky na její osvobození a potřebovali založit tábor před setměním).

Samozřejmě, Maira bude jejich druhům nadávat, že ji tam chtěli nechat chcípnout a že jim nevěří. Na to budou cizí postavy reagovat tak, že byla Maira v deliriu a vůbec si nepamatuje, že jí slíbili, že se pro ni vrátí. Těžko říci, komu by naše postavy měly věřit.

V případě, že Mairu odmítnou vydat, cizí postavy to vezmou celkem nelibě, ale nebudou kvůli tomu vyvolávat konflikt. Spíše starostlivě nabídnou, že družinu kousek doprovodí s nadějí, že Maira změní názor. Nabídnou našim postavám místo ve svém táboře. Jakmile budou v táboře na dohled od lidojedů, pokusí se jednu postavu z družiny unést a použít jako oběť. Nemusí ji nutně unést, stačí, že ji vylákají na společnou hlídku. Případně mohou použít Mairu.

14.3 Družina nemá s sebou Mairu

V této variantě se cizí družina rozhodne, že nemá smysl jít pro Mairu, ale raději zkusí unést někoho z naší družiny. Cizí družina opět nabídne našim dobrodruhům, aby využili jejich tábora, který rozbili. Hráči by měli být podezřaví a padnout by měly nejméně dva dotazy:

- kam cizí družina jde (jdou opačným směrem)?
- jak to, že jsou jen ve čtyřech (na Turnaj hrdinů je minimum pět členů)?

Na první otázku odpoví, že hledali nějakou jinou cestu, jak obejít vesnici s lidojedy, neb sami je nedokážou porazit.

Na druhou otázku odpoví, že jednoho člena družiny ztratili (pyroforka Maira spadla ze skály).

Opět, cizí družina nabídne naší družině, aby spolu šli do jejich tábora u vesnice lidojedů a

odtamtud se společně probili přes vesnici. Nebudou se zmiřovat o nutnosti oběti. Družině navrhnou, aby přečkali noc a "společně" hlídali u vesnice. Během noci se pak pokusí unést jednoho člena naší družiny a toho později nabídnout jako oběť ve vesnici.

14.4 Cizí družina neuspěla

Pokud se cizí družině nepodaří získat od naší družiny oběť (Mairu nebo někoho jiného), stáhnou se a účast v soutěži odpískají. Normálně se vrátí do průsmyku Al Tariq. V případě, že při svém pokusu unést postavu z naší družiny budou odhaleni, zkusí se z toho vykoupit (50 zlatých za každého) či vymluvit, rozhodně se nepokusí bojovat.

15 U LIDOJEDŮ (2Ř 1S)

Družina se bude muset dostat přes území lidožravého kmene. Kmen sídlí v relativně úzkém údolí, které prakticky není možné obejít. Pokud postavy nezvolí opravdu dobrý způsob, jak bez povšimnutí projít, budou prozrazeni a chyceni.



Lidojedi mají chýše postavené kol dokola zhruba uprostřed údolí. Kolem chýší jsou vykácené stromy a keře. Je zde roztroušeno jen pár balvanů, které domorodci nedokázali odvalit stranou. Suma sumárum, aby postavy mohly překonat osadu, musí projít minimálně 100 sáhů velmi přehledného terénu, kde jediný stín poskytují samotné chýše.

Pozor! Lidojedi si ochočili opice, jež jsou něco jako hlídací psi před predátory).

PJ může zmínit, že opice drze přibíhají k postavám, syčivě vycení na ni žluté tesáky a zase odbíhají. Čas od času přiletí nějaký kámen či exotický plod. Nechovají se jako divoká zvířata, ale více jako vesničtí psi. Nezohlední-li toto postavy,

budou odhaleny. (super družina = hlídá si to, mají šanci zůstat neodhaleni, dobrá družina = PJ zmíní ochočené opice a družina na to ihned zareaguje, mají šanci zůstat neodhaleni, horší družina = nezareagují na poznámku PJe)

Uprostřed chýší je na náměstíčku velké ohniště. Nad ohništěm je na dvou vidlích položená surová tyč na kterou je napíchnuté vyvržené lidské tělo, které se pomalu v kouři otáčí. Ano správně, jedná se o kamarádka Marwy, Tufikovy milé (nelze poznat, jestli je to Marwa a nebo někdo jiný). Na jiné tyči se točí vykuchaná opice.

15.1 Kde se nachází runa

Na kameni, na kterém se porcuje a zpracovává maso je vyryta další runa, která ukazuje postavám, kam mají směřovat její kroky. Tento kámen byl ze své původní pozice na mapě přesunut blíže k ohni. Runa je zakrytá krví a zbytky masa.

15.2 Interakce s lidojedy kmene Sita Asabi

Lidojedi se považují za nadřazený druh oproti ostatním lidem a opicím, které považují za zvířata. Proto lidi bez uzardění jedí, stejně jako jedí opice či jiná zvířata. Svoji nadřazenost si vysvětlují tím, že **mají na ruku a nohu o jeden prst navíc**. Jsou tedy o něco "více". Navíc, nepoužívají "řeč těla", prakticky vůbec negestikují. Tím se chtějí ještě více odlišit od "zvířat". Gestikulaci považují za nespolečenskou, hulvátskou a primitivní.

Družinu považují za stádo zvířat a jistý zdroj obživy. Když družinu chytí, budou ji jako celek nahánět dokud ji celou nedostanou do houfu. Potom se mezi sebou budou bavit, který z "kusů" je nejslabší a který by si mohli sníst. Ostatní pak budou chtít normálně pustit.

Lidojedi neznají řeč postav, kouzelník může zakouzlit Bábelskou rybku. Pozor - kouzelník bude rozumět, ale nebude moci odpovědět. Lidojedi nepoužívají řeč těla. Tedy při řeči stojí jak solný sloup, ruce u těla. Nekývou hlavou na souhlas či nesouhlas, vše vyjadřují pouze slovy.

Je-li družina odhalena, není reálné, aby se prosekala ven. Kmen lidojedů je sice primitivní, ale jejich oštěpy a foukací šipky jsou otrávené (ochrnující jed), takže stačí pár dobrých zásahů a postavy končí.

Družina se může vykoupit tím, že obětuje jednoho člena své družiny. Může to být kdokoli, včetně přítelíčků, psů, či pokud s sebou mají zraněnou pyroforku Mairu, tak mohou obětovat ji. Kouzelníka může napadnout opakovat slyšená slova a tím se jakoby naučit jazyk lidojedů (domyslet jak na to zareagují).

15.3 Marwa na rožni - RP výzva

Postavy nemají šanci minout rožněnou elfku, kterou Narab obětoval, což zcela jistě nebude příjemný zážitek pro Tufika, člena družiny, který si myslí, že je Marwa mrtvá díky spojení elfské krve. Ale vidět na vlastní oči svoji milou napíchnutou na rožni a částečně snědenou, by se mělo projevit na projevu postavy. Zvláště, když ve spálených vlasech objeví drobnou sponku v podobě motýlka, kterou Marwa nosila...

Důležité: Sponu motýla věnovala Marwa nebohé elfce.

Nechme na hráči, jak se projeví. Pokud bude lhostejný, může PJ přitvrdit a do scény uvést malé děcko, které si jde z "Marwy" uříznout kus stehýnka. PJ může ještě víc přitvrdit a ono dítě může nabídnout kus masa z "Marwy" samotnému Tufikovi či někomu z družiny.

Poznámka: Je možné, že se Tufik zachová agresivně a vystartuje proti lidojedům. Očekává se, že ostatní členové družiny Tufika zadrží, než napáchá větší škody. Přeci jenom, jsou uprostřed vesnice a jakýkoliv nepřátelský akt je ohrožením života všech členů družiny. Pokud by se Tufikovi přesto podařilo zaútočit na lidojedy, PJ scénu utlumí tak, aby družina mohla pokračovat dál.

15.4 Jak projít vesnicí

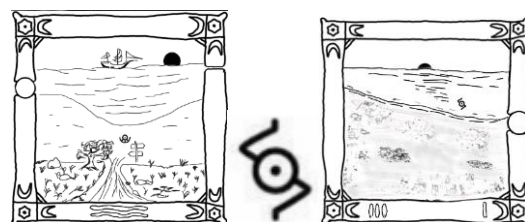
Ideálním řešením je někoho obětovat. Nabízí se Maira ze Skalní věže, ale i pes či přítelíček (s

nutným roleplayem). Nabízí se i oběť z řad cizí družiny, na kterou postavy narazí. Řešením je také tajně navštívit vesnici a runový kámen si obkreslit a poté na další lokaci vyrazit po ne tak vhodné oklice. Toto řešení je OK, nicméně stojí družinu zdroje. V případě, že má PJ dost času do konce kola, může postup vylepšit například honičkou s lidojedy. Další možností je vyvolat ve vesnici pozdvižení (elementálové, zapálené chýše atp.) a pak jí prostě proběhnout. Opět OK řešení, které stojí družinu zdroje, ale zde je větší riziko, že si lidojedi spojí rozruch s družinou a budou ji pronásledovat.

16 LOŽ NA OSTROV

Nakonec se družina dostane na pobřeží moře. U rozcestníku leží kámen, na kterém jsou vyryté dvě runy. Jedna runa je falešná, druhá je pravá. Ta falešná není magická jako všechny předchozí a navíc v noci nefosforeskuje.

Postavy by se měly vydat na západ. Na mořských vlnách se válí hustá vrstva mlhy, která brání postavám zahlédnout mořský obzor. Na dohled družiny je na písek vytažená jednoduchá bílá čtyřveslice. Alchymista může cítit, že loďka je kouzelná (100% úspěch) a do jejího boku je vypálené slovo Mahreb. Je zřejmé, že se družina musí nalodit a odplout na moře. Loďku stačí pohánět veslováním, směr si určuje sama, což postavy snadno pocítí.



17 TŘETÍ KADIRŮV FLASHBACK - KONEC 1. ČÁSTI

Opět pro doplnění děje.

„Studená kobka, vrzající ocelové dveře. Kde to jsme? Těsně před koncem. Už nás čeká jen děsivá smrt kdesi v zapomnění...”