

Část 1

Putování na hrad Žleb

1 OBSAH

| | | |
|-------|---|----|
| 1 | Obsah..... | 2 |
| 2 | Časová osa první části..... | 4 |
| 3 | Mapa..... | 4 |
| 4 | Cíl první části..... | 5 |
| 5 | Info hráčům pro PJe..... | 5 |
| 6 | Před dobrodružstvím..... | 5 |
| 6.1 | Materiály pro hráče od PJe..... | 5 |
| 6.2 | Tajemný dopis od „Lubuse“..... | 5 |
| 7 | Časová osa putování na hrad Žleb..... | 6 |
| 8 | Úvod (vypráví PJ) | 6 |
| 9 | Krušinův hradec | 6 |
| 9.1 | Začátek dobrodružství | 6 |
| 9.2 | Kastelán Sklivec | 6 |
| 9.3 | Setkání s Květavou (RP výzva) | 7 |
| 10 | Cesta do žlebu..... | 8 |
| 10.1 | Chromý kůň | 8 |
| 10.2 | Průjezd Skruží | 8 |
| 10.3 | Unavená Květava | 8 |
| 10.4 | Skruž | 8 |
| 10.5 | Květaviny ranní nevolnosti (RP výzva) | 9 |
| 10.6 | Bělavini vojáci jedou k brodu..... | 9 |
| 10.7 | Bělavini vojáci jedou od brodu | 10 |
| 10.8 | Tajemný svitek – dekret..... | 10 |
| 10.9 | Brod přes Kamenici..... | 10 |
| 10.10 | Bynovec | 10 |
| 10.11 | Urážka postav a Květavy (RP výzva)..... | 11 |
| 10.12 | Příjezd na Žleb | 11 |
| 11 | Průběh svatby | 11 |
| 12 | Večeře s rodem Žlebů..... | 11 |
| 12.1 | Chrudoš..... | 12 |
| 12.2 | Přerušení hostiny..... | 12 |
| 12.3 | Hádka Častolova s Bělavou..... | 13 |

| | | |
|-------|---|----|
| 13 | Zadání úkolu najít věno | 13 |
| 13.1 | Smlouvání o odměně za vypátrání věna..... | 13 |
| 13.2 | Jak to všechno mělo proběhnout | 14 |
| 13.3 | Jak to ve skutečnosti proběhlo | 14 |
| 14 | Pátrání po věnu..... | 14 |
| 14.1 | Fakta, které má družina | 14 |
| 14.2 | Co řeknou sourozenci | 15 |
| 14.3 | Co řeknou Častolovovi vojáci..... | 15 |
| 14.4 | Ostatní info na Žlebu | 15 |
| 14.5 | Bynovec | 15 |
| 14.6 | Brod přes Kamenici..... | 16 |
| 14.7 | Stopy vedou po řece..... | 17 |
| 14.8 | Díry v ledu..... | 17 |
| 14.9 | Ukryté věno | 18 |
| 14.10 | Huňáč bílý | 18 |
| 14.11 | Vliv mrazu a vody na postavy | 18 |
| 15 | Co s věnem?..... | 19 |
| 16 | Konec Části 1 | 19 |

2 ČASOVÁ OSA PRVNÍ ČÁSTI

| Čas | Scéna |
|------|---------------------------------|
| 0:15 | Technická příprava na hru |
| 0:15 | Úvod do dobrodružství |
| 0:15 | Setkání s Květavou |
| 0:05 | Chromý kůň |
| 0:05 | Unavená Květava |
| 0:15 | Květavina ranní nevolnost |
| 0:05 | Bělavini vojáci |
| 0:05 | Bynovec |
| 0:10 | Příjezd na Žleb |
| 0:10 | Přerušení večere |
| 0:20 | Zadání úkolu najít věno |
| 0:10 | Smlouvání s Bělavou |
| 0:10 | Shrnutí faktů |
| 0:15 | Výsledky na Žlebu |
| 0:15 | Výsledky v Bynovci |
| 0:15 | Výsledky u brodu |
| 0:15 | Hledání stop |
| 0:20 | Souboj s Huňáčem bílým |
| 0:10 | Rezerva |
| 0:10 | Ukončení první části – feedback |
| 4:00 | CELKEM |

3 MAPA



Poznámka: Mapa je ilustrační. Hráči dostanou černobílou.

Pozor! V černobílé verzi je blbě poznat řeka od cesty. Je dobré na to hráče upozornit.

4 CÍL PRVNÍ ČÁSTI

Družina má v rámci první části následující dílčí úkoly:

- přepravit nevěstu Květavu z Krušina hradce na hrad Žleb
- vypátrat ztracené věno

5 INFO HRÁČŮM PRO PJE

Níže několik vysvětlivek/upřesnění, které by měl PJ předat hráčům před začátkem hry v rámci turnaje:

- **volba rasy** (a tedy inklinace k Častolovi / králi Slaviborovi) není dogmatická. Je to nějaký vstupní názor, který se může v rámci dobrodružství vyvíjet
- PJ by měl vyzvat hráče, aby v případě, že si **nejsou jistí reáliemi** („ví to moje postava?“), aby se nebáli zeptat

6 PŘED DOBRODRUŽSTVÍM

Od žní nežije sever Čech ničím jiným než plánovanou svatbou Čeňka a Květavy. Oznámení bylo nečekané a mnohý tomu nechtěl uvěřit. Neznalí se podivovali nad tím, že by děti Častolova a Bělavy našly v sobě zalíbení přes obecně známou vzájemnou nenávisť svých rodičů. Pobožní si to vysvětlovali tak, že je to důkaz Boží přízně, která má zaručit blaho rodu Žlebů na věky věků. Ti, co se účastnili severských sejmů, věděli, že jde o politické, ryze pragmatické rozhodnutí Častolova a Bělavy, které jim má zaručit výsadní mocenské postavení zde na severu Čech - k nevoli Krále Slavibora.

Dívky Květavina věku však měly jasno. Čeňka a Květavu přirovnávaly k bájným milencům Tristanovi a Isoldě, o kterých slyšely od jednoho hudece z Němec. Vždyť Květava byla nejkrásnější dívka v severních Čechách, ne-li v celém Království. A není se čemu divit, byla dcerou Bělavy, která, byť je dělí dvacet let, má stále co nabídnout dychtivým mužským očím. A Čeněk? Sice není tak urostlý jak Chrudoš, zato má jemné rysy, krásné černé

kadeřavé vlasy a úsměv plný krásných bílých zubů. Prý už vyhrál mnoho turnajů a směle se vyrovná starším bojovníkům. A pokud je obratný v posteli stejně jako na kolbišti, má se Květava na co těšit.

Velmír z Kročova obdržel počátkem listopadu pozvánku na svatbu. Bude se konat o zimním slunovratu (**Kračun**, jak mu ještě někteří říkají) na **hradě Žleb**. Zároveň dostal za úkol doprovázet Květavu z Krušina hradce do Žlebu.

Velmír z Kročova však již nemá dost sil, aby se daleké cesty v zimě účastnil, a tak za sebe na svatbu pošle **Následníka**.

Pro družinu Zajíců je přítomnost na svatbě velká příležitost určit postavení rodu na další léta. Ještě Velmír vyjednával jak s Častolovem, tak i s králem ohledně budoucích spojení. Nicméně finální směřování rodu je již na Následníkovi rodu.

6.1 Materiály pro hráče od PJe

Pokud hráči nečetli Měsícsvity, je dobré jim přečíst/předat alespoň poslední Měsícsvit č. 6, který je de facto úvodem do děje a nastíněním úkolu.

Na úvod hraní pak předá PJ hráčům následující dokumenty:

- dopis od Velmíra (svitek č. 1)
- dopis od Lubuse (svitek č. 7) – viz dál
- itinerář svatby (svitek č. 11)
- mapu Severních Čech
- svodku pro Sicca, je-li v družině (svitek č. 9)

6.2 Tajemný dopis od „Lubuse“

Těsně před zahájením hry předá PJ Následníkovi dopis od otce Velmíra z Kročova (svitek č. 1). Velmír v něm popisuje návštěvu neznámého muže, který mu předal podivnou zprávu (svitek č. 7 – „Častolov a spojenec?“). Tato zpráva má význam až pro druhou část dobrodružství. Nicméně družina může výše uvedenou zprávu sdílet s ostatními NPC.

7 ČASOVÁ OSA PUTOVÁNÍM NA HRAD ŽLEB

| Čas | Scéna |
|-------|--|
| DEN 1 | |
| 06:00 | Výjezd z Kročova |
| 13:00 | Příjezd do Krušinova hradce |
| 14:00 | Odjezd z Krušinova hradce |
| 16:00 | Chromý kůň |
| 17:00 | Průjezd Skruží |
| 17:30 | Unavená Květava |
| 18:00 | Návrat do Skruže |
| | |
| DEN 2 | |
| 07:00 | Družina vstává |
| 08:00 | Květava vstává a je jí blbě |
| 09:00 | Odjezd ze Skruže |
| 10:00 | Setkání s Bělavinými vojáky mířícími k brodu |
| 11:00 | Setkání s Bělavinými vojáky jedoucími od brodu |
| 12:00 | Příjezd k brodu |
| 13:00 | Příjezd do Bynovce – oběd |
| 14:00 | Odjezd z Bynovce |
| 18:00 | Příjezd do Žlebu |

8 ÚVOD (VYPRÁVÍ PJ)

„Vstali jste dnes velmi, velmi brzy. Kročov jste opustili ještě za tmy a vyrazili směr Krušinův hradec. I přes modlitby vám počasí nepřálo. Jen, co jste vyjeli nad údolí Labe, opřel se do vás silný vítr plný těžkých vloček. Ačkoliv cesty byly den předem prohrabané, vánice je během několika málo minut znovu zasypala.

Každý krok vás stál značné usilí a Krušinův hradec byl v nedohlednu. Ani jste nepoznali, kdy se pořádně rozednilo. A pak, po hodinách trápení najednou konec. Mraky se roztrhaly a nad obzorem vysvitlo studené slunce.

Navíc se před vámi objevil Krušinův hradec. Konečně se na vás usmálo trochu štěstí. Popoženete koně kupředu, abyste alespoň trochu zmírnili časovou ztrátu z dnešního rána.

Čeká vás ještě cesta do zájezdního hostince v Bynovci, kde máte přespat před zítřejší cestou na hrad Žleb – přesně dle pokynů Bělavy. Cesta teď však bude jistě pomalejší, neboť budete dělat doprovod Květavě, nastávající nevěstě.

9 KRUŠINŮV HRADEC

9.1 Začátek dobrodružství

POSTAVY

Každá z postav jede na koni. Všichni jsou teple oblečení, jejich oděv je chráněn pláštěm se symbolem useknuté zaječí hlavy.

POPIS SCÉNY

„Nebe se vyjasnilo a vše jiskří ve studeném zimním slunci. Krušinův hradec se tyčí přímo před vámi, posazený na skalním ostrohu. Za palisádovou hradbou vidíte stoupat četné sloupky šedého kouře, které se v bezvětrí spojují v štiplavý mrak. Za hradbami je čilo, brána však zůstává zavřená.“

„Souboj se závějemí vás hodně vyčerpal. Nicméně není čas na odpočinek. Do Krušinova hradce jste přijeli nejméně o hodinu později. Snad ztrátu doženete a do Bynovce se dostanete před setměním.“

9.2 Kastelán Sklivec

POPIS SCÉNY

„Projíždíte bránou v palisádě. Uhrovitý voják se na vás zašklebí a opovržlivě si odplivne do rozbláceného sněhu. Ocitáte se na náměstí, všude kolem panuje čilý ruch.

Zastavíte před hlavním srubem a čekáte. Po chvíli se ve dveřích objeví vysoký hubený muž zahalený v kožešině. Změří si vás přísným pohledem z pod podivně směšné čapky. Náměstí okolo vás ztichne v očekávání následujícího.

Jedete pozdě!“

KASTELÁN SKLIVEC

Sklivec je nabubřelý kastelán, který se k postavám bude chovat opovrhlivě. Před poddanými velmi hlasitě zmíní, že se Zajíci opozdili a že Bělava nebude hodně nespokojená. Načež postavy nechá venku čekat, aniž by je pozval do tepla (a ještě si provokativně poznamená, jaká je ale zima).

Typické hlášky, které Sklivec vypustí z úst:

- „To si říkají Zajíci? Spíš slimáci, ne?“
- „My tu na ně čekáme, brzy kvůli nim vstáváme...“
- „Ne, ne, skákajícího zajíce si v erbu nezaslouží...“

Čekání se kupodivu protáhne na víc než hodinu. Byť by jeden čekal, že Květava je již na cestu připravena.

CÍL SCÉNY

Hráči by měli navnímat, že Žlebové chovají k Zajícům přirozené opovržení a neúctu.

9.3 Setkání s Květavou (RP výzva)**POPIS SCÉNY**

„Dveře od hlavního srubu se konečně otevírají. Na práh vstupuje mladá černovlasá dívka zachumlaná do teplého kožichu s nosem trochu nahoru. Za ní se vyvalí jakási obtlouklá funící machna, oteká v obličeji až běda...“

Mladá dívka se zastaví, prohlíží si vás a čeká. Trapné ticho přerušované funěním machny, která stojí za mladou dívkou, se protahuje...“

Nyní se očekává od postav, že Květavu přivítají, alespoň úklonem či formálním pozdravem. Pokud se hráči k ničemu nebudou mít, mladší dívka se na postavy s rukama v bocích osopí:

„No? Ani svoji budoucí paní nepozdravíte, jak se sluší a patří na poddané?!“

Pozor! Mladou dívkou je Radana, služka Květavy. Obtlouklou machnou je Květava.

Pokud se hráč nezeptá PJe, kdo je kdo, a začne rovnou zdravít, předpokládá se, že hovoří k první dívce – služce Radaně.

Vzniknuší faux-paux musí postava narovnat. A to rychle.

„Najednou přestane machna funět. Rozkřičí se na celé náměstí. Taková urážka! Takoví negramoti, tupci, vy ... Zajíci!? Jak se opovažujete zdravít mojí služebnou Radanu místo mě, budoucí panovnici severu Čech!“

PJ dá prostor k vyjádření, omluvě atp. Květava se nebude chtít hádat celý den a tak raději uraženě nasedne na koně spolu s Radanou.

Obě „dámy“ mlčky nasedají s pomocí pacholků na koně. Na třetího koně nakládají dvě truhlice.

Služka Radana po vás střeší pohledem a tiše sykne na Květavu: „Já myslela, že zajíci mají rádi pohyb a oni tu zatím stojí jak solné sloupy. Na co čekají, až padne tma?“

V truhlách jsou Květaviny věci včetně svatebních šatů. Postavy by mělo zarazit:

- Květava je silně tlustá
- V obličeji vůbec není krásná, jak se povídá
- V obličeji působí nemocně
- Náklad pro třetího koně je extrémní

Obě dámy toho moc nenamluví, když už, tak obě budou hysterické a opovrhlivě nepřátelské.

K družině se přidají i dva vojáci z Květaviny stráže. S postavami interagovat nebudou. Vojáci jsou bratři – Živan a Bujan.

Následník Zajíců si pamatuje, že Květavu potkal rok dva zpátky a že vypadala rozhodně lépe (hubená, krásná atp.).

10 CESTA DO ŽLEBU

Celá cesta do Žlebu je naplánována na dva dny s tím, že přespat se má v **zájezdním hostinci v Bynovci**, který se nachází již na území Častolova, zhruba v půli cesty.

Vzhledem ke zpoždění družiny, které vzniklo již cestou do Krušinova hradce, a dále čekáním na Květavu, bude první den soubojem o čas, který družina nemá šanci vyhrát.

10.1 Chromý kůň

POPIS SCÉNY

„Najednou za vámi zaržál jeden z koní, slyšíte lámání větve a hlasité žuchnutí na zem. Trvá vám, než zklidníte vaše vyplašené koně. Když se otočíte, zjistíte, že se na zemi válí Květavin nákladní kůň. Říčí a z tlamy prská krvavou pěnu. Uklouznul na zledovatělém balvanu. To křupnutí nebyla žádná větev, ale jeho přední noha, s kterou teď hází kolem sebe jako s hadrovou panenkou.“

Noha zachránit nepůjde, koně bude nutné utratit. Náklad dvou beden se překvapivě nezničil. Je nutné jej rozdělit mezi koně postav. Zdržení jako prase.

Květava bude vyhrožovat, že koně zaplatí, neb je jejich vina, že jeli první a nevarovali ji, že je zem zledovatělá.

CÍL SCÉNY

Postavy by měly začít pochybovat, zda to do Bynovce stihnou. Když se někdo z hráčů zeptá, PJ odpoví, že pokud chtějí do Bynovce dojet, musí zrychlit a mít štěstí na počasí. Navíc, Bůh ví, jak to bude vypadat u brodu přes řeku...

10.2 Průjezd Skruží

POPIS SCÉNY

„Na obloze se objevují první rudé červánky. Les kolem vás temní, když v dáli spatříte kouř z komínů. Co si pamatujete, měla by být před vámi malá osada jménem Skruž.“

CÍL SCÉNY

Je zhruba hodinu do setmění. Zde by se již každá družina měla ptát, jak daleko je Bynovec a zda je reálné se tam dnes bezpečně dostat.

Ze Skruže do Bynovce to je zhruba 8 mil přes brod. Dosavadním tempem by to trvalo cca 4 hodiny, zrychleným tempem pak zhruba 2,5 hodiny, nicméně v obou případech spíš déle kvůli přicházející tmě.

Zde hodnotíme, které družiny si časovou náročnost uvědomí a tomu přizpůsobí změnu plánu. Jediný argument, proč dojet do Bynovce je jistě pohodlnější přesání v zájezdním hostinci a možný trest ze strany Bělavy, ale negativa významně převažují.

Špatné družiny se vůbec nezeptají a budou pokračovat dál v cestě. Průměrné družiny se zeptají a budou přemýšlet, zda nezůstat. Dobré družiny si vyhodnotí, že ve Skruži je nutné přespat a dál v cestě nepokračovat.

10.3 Unavená Květava

V případě, že postavy pojedou dál, padne tma a spustí se husté sněžení. **Bynovec**, kam mají postavy dorazit je ještě hodně daleko (2 hodiny jízdy za tmy). Je opravdu nereálné, aby se tam postavy dostaly, navíc si Květava začne stěžovat, že má již otlačený zadek a nechce dál.

CÍL SCÉNY

Postavy by měly vyhodnotit, že do Bynovce to nedají, ale je tu možnost se vrátit do malé osady **Skruž**, kterou minuli před půl hodinou.

Tato scéna by měla být rychlá. Družina by neměla za žádných okolností dopustit, aby pokračovala v cestě dál. Pokud to zkusí, nepostupuje do dalšího kola.

10.4 Skruž

Osada Skruž není nikterak velká, pět polozemnic v kruhu a rychtářova chalupa. **Rychtář Doubek** poskytne přístřeší pouze Květavě a Radaně. Postavy odkáže do zemljanek.

10.5 Květaviny ranní nevolnosti (RP výzva)

Ačkoliv družina vstane s rozedněním (7:00), Květava si dá na čas.

Dobré družiny by si měly spočítat, že ideální je vyrazit na cestu v 8:00, aby pohodlně dorazily do Žlebu. Nejzažší čas je pak v 9:00.

Rychtář Doubek nebude chtít „z příkazu Květavy“ družinu vpustit do domu, aby mohla Květavu popohnat v přípravách na cestu. Družina se pouze nesmí nechat odbýt. Rychtářovy argumenty:

- (odhodlaně) dal jsem slib paní Květavě, že nebude rušena
- (méně odhodlaně) dostal jsem jasný příkaz nikoho nevpuštět dovnitř
- Květava je moje paní z rodu Žlebů a žádný Zajíc to nemůže změnit (říká vyloženě vystrašeně)
- (směšně pisklavě) žádám vás, abyste okamžitě odešli!
- prosí na kolenou, aby nešli dál

Jakmile se družina dostane přes Rychtáře, postaví se jim do cesty Radana, která nebude chtít postavy vpustit do Doubkovy ložnice. Radana bude na postavy hulákat a nadávat jim. Spíše bude dveře bránit vlastním tělem. Radaniny slova:

- vy tady nemáte žádná práva
- co si myslíte, kdo jste, že mi tady rozkazujete
- dej pryč ty Zaječí pracky!
- pomoc!!!

Postavy v pozadí uslyší, jak Květava zvrací do vědra. Rozhodně by se neměly snažit dostat až ke Květavě (pro ni je to nedůstojné a Bělava by jim to mohla pěkně spočítat).

Družině nezbyde nic jiného než opravdu počkat, až se Květava vypraví.

CÍL SCÉNY

Družina bude mít před sebou dva „soupeře“. Rychtáře Doubka a Radanu. Zatímco Doubek se bude snažit až plačtivě přesvědčit, ať nechodí dál (cítí se jak mezi mlýnskými kameny a ví, že dostane buď od družiny a nebo od Květavy), Radana bude jako správná semetrika bránit Květavu i „vlastním tělem“. Ztropí velkou scénu a bude opravdu hlučná (stejně jako PJ!).

Opravdu by si to měl zde PJ a hráči užít. V scéně bude spousta hluku a fňukání (od rychtáře), nicméně nakonec by měly zaznít i nějaké ty argumenty.

Hodnotí se snaha postav zrychlit odjezd ze Skruže a dále „dilema“, zda otravovat Květavu v nedůstojné poloze.

10.6 Bělavini vojáci jedou k brodu

Hodinu po odjezdu ze Skruže (10:00) dostihne družinu šestice Bělaviných vojáků na koních, vezoucí peníze z Krušinova hradce k brodu přes řeku Kamenici (**věno**).

„Najednou za sebou slyšíte dunění kopyt. Když se ohlédnete zpět, vidíte vojáka na koni. Míří k vám. Když urazí asi třicet sáhů, ze zatáčky se objeví další vojáci na koních. Celkem jich je šest. Jeden z nich nese zástavu Bělavy z Žlebu...“

S postavami nebudou mluvit, pouze mlčky pozdraví Květavu a bez zastavení projedou dál.

Když se postavy budou zajímat, zda-li je na družině vojáků něco zaujme, PJ předá následující informace:

- vojáků je šest – všichni na koni a dobře ozbrojeni
- s sebou mají sedmého koně, který veze náklad – dvě truhlice uvázané na bocích koně
- rozestavení – 1 průzkumník třicet sáhů vpředu, dva vojáci, nákladní kůň zapřažený za jedním vojákem, dva vojáci

Družina by neměla mít možnost zjistit, co Bělavini vojáci vezou v truhlách, natož, že jde o věno.

Poznámka: Družinu může napadnout vyslat za Bělavinými vojáky havrana, aby zjistil, kam jedou. Příkaz typu „sleduj je, kam vojáci jedou“ povede pouze k tomu, že havran bude stopovat vojáky k brodu a zase zpět (viz kapitoly 10.7 a 13.3).

PJ by se měl snažit zabránit tomu, aby havran sledoval druhou skupinu vojáků od brodu dál. Plně musí využít faktu, že havran není ve spojení s kouzelníkem na větší vzdálenost než 200 sáhů.

10.7 Bělavini vojáci jedou od brodu

Zhruba po další hodině jízdy (11:00) zaslechnou postavy před sebou dunění kopyt – Bělavini vojáci. Tentokrát na chvilku zastaví a jejich velitel předá Květavě svitek.

„Jeden z vojáků zastaví těsně u Květavy a ponížným hlasem ji zdraví. Po krátké výměně zdvořilostních frází vytáhne voják z pod pláště svitek a předá jej Květavě. Ta jej rychle schová pod svůj plášť. Načež voják ledabyly zasalutuje a vydá rozkaz ostatním k pokračování v jízdě.“

Postavy si při bližším zkoumání mohou všimnout, že:

- vojáci nedrží formaci (žádný průzkumník, dvojčky atp.)
- tažný kůň je bez nákladu
- předaný svitek je opatřen dvěma pečeti

Družina se i přes dotazy opět nedozví, co Bělavini vojáci převáželi a co je svitek zač. Mohou jen zaslechnout útržek „prosím, předejte vaší matce Bělavě, má paní...“

Zloděj v družině se může pokusit svitek nějakým způsobem získat. Květava má dekret „na těle“, nelze jej tedy jednoduše získat. Obvyčejné „vybírání kapes“ selže. Během jízdy je de facto nemožné svitek ukrást. První příležitost je až v Bynovci, kdy družina musí hájit čest Květavy.

V ten moment je šance využít nastalého chaosu a vypjaté situace ke krádeži.

Hráč by měl popsat situaci, jak vytváří situaci pro úspěšné ukradení svitku.

Po úspěšném získání svitku předá PJ **dekret o věnu, který nese pečetě Častolova a jeho otce Berky (svitek č. 12 v Přílohách)**.

10.8 Tajemný svitek – dekret

Svitek, který dostane Květava od projíždějícího vojáka je dekret, který stvrzuje, že Bělava předala Květavino věno Častolovovi.

Získaný dekret je falešný. Nechal ho vytvořit Chval (více viz Část 2, kapitola 20 „Úkol – získat dekret o zaplacení věna“).

Po příjezdu na hrad Žleb odevzdá Květava svitek své matce Bělavě.

10.9 Brod přes Kamenici

Zhruba v poledne překročí družina s Květavou brod řeky Kamenice. Naštěstí je řeka zmrzlá a nějaký dobrák posypal led pískem a uhlovou drtí, takže přechod je bezpečný.

Postavy, které se trochu rozhlédnou spatří malou zemljanku patřící uhlíři Žilkovi a jeho krásné dceři Plaveně, a černý kouř z četných mlířů kolem.

V tuto chvíli není důvod, aby družina interagovala s uhlířem. Případné podrobnosti jsou v kapitole 14.6.

10.10 Bynovec

Hodinu po poledni dorazí družina i s Květavou do Bynovce, kde poobědvají v místním hostinci. Zde potkají družinu Častolových vojáků, kteří měli vyzvednout peníze od Bělaviných vojáků.

„Šest vojáků s erbem Častolova ze Žlebu se plouží mezi lavicemi. Vypadají otřesně, zplhlé vlasy, zpocená čela, bledé unavené tváře s kruhy pod očima. Všude je cítit pach žluče a kyslého piva.“

Hostinský Škopek vystrašeně postává za výčepem a žmoulá umolousanou zástěru. Monokl, rozseklý ret a fialové modřiny na hlavě prozrazují, že hosté nebyli příliš spokojeni se zdejší pohostinností.“

Častolovovi vojáci jsou na odchodu, jejich **velitel Rožata venku kontroluje koně**. Hostinský **Škopek** bude hodně úslužný.

10.11 Urážka postav a Květavy (RP výzva)

Když postavy s Květavou vstoupí do hostince, všimne si jich jeden z Častolovových vojáků a na celou hospodu začne provokovat.

„Jeden z vojáků s Častolovovým erbem z vás nespouští oči. Najednou se usměje a na celou hospodu zahuláká:

Ále, to jsou k nám milostiví hosti. Prašiví Zajíci! Copak tu pohledáváte. Snad nám tu nechcete nabídnout tu dobře vypasenou kurvu? (ukáže na Květavu)

To jste si ale spletli chalupu. Toto je ho-spo-da a ne pra-se-čák!“

Voják napodobuje zvuky prasete a dál pokračuje v urážení Květavy i Zajíců, ostatní vojáci se dobře baví. Květava se snaží schovat do svého pláště a „zmizet“. PJ nechá hráče reagovat. Pokud se postavy nebudou k ničemu mít, voják přitvrdí:

„Možná je to jen plášť, co dělá to prase tlusté. Třeba je celkem vyžilé a možná i k nakousnutí!

(voják vstává a přibližuje se ke Květavě)

Co kdybych si to vaše zboží trochu prohlédl zblízka a i pořádně ošahal...“

K doteku Květavy by už rozhodně nemělo dojít. Květava začne řvát a je nejvyšší čas, aby postavy začaly hájit Květavinu čest. Vojáci jsou připraveni se servat se Zajíci, což by však postavy neměly dopustit.

V případě, že se družina pokusí slovní útoky Častolovových vojáků na Květavu eliminovat tvrzením, že ta tlustá machna je Květava, tak se Častolovovi vojáci nejprve rozesmějí („vždyť Květava je nejkrásnější dívka severu – po matce“), ale nakonec naštvou, protože Zajíci si dovolují tlustou machnu přirovnat k jejich překrásné Květavě.

Postavy by měly pomocí šikovné diplomacie spor urovnat. Jako záchranná brzda bude sloužit **velitel Rožata**, který půjde zkontrolovat hluk v hostinci a případně zasáhne (on jako jediný si všimne Bělavina erbu).

10.12 Příjezd na Žleb

Když družina dorazí na Žleb, Květava s Radanou se od nich oddělí a místní **kastelán Ctirad** jim přidělí komnaty. Klasicky si rýpne „*který z vás je Velimírův nástupce...*“.

Ryze ze zdvořilostních důvodů je delegace Zajíců pozvána na společnou večeři s Častolovem, Bělavou, Čenkem, Květavou a postiženým Chrudošem.

11 PRŮBĚH SVATBY

| Čas | Scéna |
|-------|-------------------------------------|
| DEN 2 | |
| 18:00 | Příjezd družiny do Žlebu |
| 19:00 | Večeře s Žleby |
| | |
| DEN 3 | |
| 06:00 | Družina vyráží hledat ztracené věno |
| 09:00 | Družina přijíždí do Bynovce |
| 10:00 | Pátrání po věnu |
| 14:00 | Družina končí pátrání |
| 15:00 | Začínají přijíždět významní hosté |
| 17:00 | Družina přijíždí na hrad Žleb |
| 19:00 | Hostina na počest králova syna |
| 20:00 | Schůzky s VIP |

12 VEČEŘE S RODEM ŽLEBŮ

Večeře je ryze formální. Květava na ni nedorazí, kvůli vyčerpání z jízdy. Moc se toho nenamluví, je trošičku cítit napětí v místnosti,

nicméně jídlo je dobré, stejně jako víno. Podává se hovězí vývar, dušené vepřové, vynikající hrachová kaše s orientálním kořením, švestková omáčka, sladké koláče a víno z Němec.

Hostinu uvede Častolov proslovem, který bude až přehnaně přátelský, jako by mezi rody nikdy nebylo sporu. Častolov si jen připravuje půdu pro jednání o spojenectví. Padnou postupně přípitky (od postav se čeká reakce):

- na novomanžele
- na silný Sever
- na Žleby a Zajíce
- na společnou budoucnost

Nástupce se může dozvědět spíše obecně věci, nic podstatného.

12.1 Chrudoš

Tuto scénu nutně zařadit, aby hráči měli povědomí o Chrodošovi – je v dobrodružství. Nechceme však na něj příliš strhnout pozornost, proto je scéna spíše humorná.

Na večeři je také Chrudoš. Jeho běžné chování lze přirovnat k chování autisty:

- je VELMI tichý
- nevnímá a neinteraguje s okolím
- je uzavřený do sebe
- dělá repetitivní úkony
- není agresivní, agrese se dopouští jen při narušení řádu věcí či běžných rituálů

„Dopřáváte si silný hovězí vývar, když tu se ozve hlasité srkání ... sssssss. A znovu sssssss. Vzhlednete a zjistíte, že takhle hlasitě srká Častolovův syn Chrudoš. Tlemí se u toho a s každou nabranou lžící srká čím dál hlasitěji. Žlebové dělají jako nic. Sssssss. Sssssss. Chrudoš pokračuje. Sssssss. Zmije! Sssss. Zmije! Sssssss. Zmije. A začne se svému počínání smát. Když mu dojde polívka, zklidní se, jen se občas sám pro sebe zasměje...“

12.2 Přerušení hostiny

Když už je hostina v plném proudu, přichází do sálu Častolovův voják, kterého družina potkala v Bynovci.

„Do sálu vstoupil voják s Častolovovým erbem na plášti. Je celý od bláta a mokrý od sněhu až se z něho kouří. Bez okolků zamíří ke svému pánovi, který se zrovna rozpravuje se svojí sestrou Bělavou. Jejich napjaté tváře prozrazují, že nenese žádnou dobrou zprávu. Je to velitel Rožata.“

Šeptem něco sdělí Častolovovi, zatímco Bělava bedlivě naslouchá. Častolovova tvář se po chvilce zkříví hněvem, stejnou proměnou projde i Bělavina tvář. Ti dva si vymění pár ostrých, syčivých slov, voják nad nimi zatím stojí v rozpacích. Po chvilce dohadování se Častolov s Bělavou zvedají a opouštějí sál.“

Není vůbec jasné, o co jde. V místnosti zůstává jenom Nástupce (a jeho Zástupce), Čeněk a postižený Chrudoš. A Častolovův voják **Rožata**, který se po chvilce osmělí, naleje si číši vína a nabídne si jídlo ze stolu.

Pokud postavy napadne vytrhat se ze sálu, už zdálky slyší řev obou sourozenců z Častolovovy soukromé komnaty. Před komnatou stojí **kastelán Ctirad**, který později dojde pro postavy (viz níže). Poslouchání z dálky neumožní vyslechnout hádku do podrobností.

Po zhruba čtvrt hodině přijde kastelán Ctirad do sálu a vyzve družinu, aby ho následovala. Zároveň si vyžádá od Rožaty jakousi listinu, který mu ji obratem dá...

„Po trapné čtvrt hodině se dveře do sálu otevrou a vstoupí komoří. Nejprve zamíří k vojákovi, něco si šeptají, načež voják vyndá zpod pláště svitek a dá jej komořímu. Poté komoří upře pozornost na vás. Gestem ruky vás vyzve, abyste ho následovali...“

Pokud se postavy budou doptávat, mohou zjistit:

- voják, co přišel je jeden z těch, které potkaly v Bynovci v hostinci dnes po poledni
- listina, kterou Častolovův voják předal komořimu, má dvě pečete

12.3 Hádka Častolova s Bělavou

Když je **kastelán Ctirad** přivede před Častolovovu komnatu, chvíli otálí, jestli zaklepat a jít dál. Nakonec to udělá, ale díky řevu vevnitř musí zaklepat třikrát, než jej Častolov a Bělava slyší. Mezitím Nástupce může vyslechnout pár útržků hovoru.

„(Častolov) Furt nechápu, o co ti jde? Máme přece společný zájem a ty musíš pořád vymýšlet nějaké úskoky a zrady. Tahle svatba je důležitá pro mě i pro tebe! Pro celý rod!“

„(Bělava) Jaký úskoky? Copak nedělám všechno pro svatbu? Kolik peněz dáváš ty na svatbu? A ještě ztratíš to, co dostaneš!“

„(Častolov) Nebudu to tady poslouchat! A nebudu se opakovat! Důkazy hovoří jasně, žádný peníze jsem od tebe nedostal!“

„(Bělava) Ty parchante! Vždyť jsi viděl ten dekret, tak mi nevykládej nějaký nesmysly.“

13 ZADÁNÍ ÚKOLU NAJÍT VĚNO

Když je Nástupce vpuštěn do Častolovovy komnaty, oba sourozenci ztichnou, Bělava se posadí do křesla a Častolov opřený rukama o stůl půjde rovnou k věci.

„Údajně jsi cestou na Žleb potkal tady Bělavinu vojáky vezoucí náklad. Je to tak?“

(čeká na krátkou odpověď)

„Vojáci převáželi Květavino věno. Měli ho předat mým vojákům u brodu přes Kamenici. K tomu však nedošlo...“

(Bělava sykne) „Došlo!“

(Častolov sykne v odpověď) „Mlč, sestro!“

„Ať už to bylo jakkoliv, zmizelo 1200 zlatáků. Bez nich k svatbě nikdy nedojde. Zítra se začnou sjíždět významní hosté a za další dva dny je svatba. Tedy je dost času zlatáky najít a svatbu zachránit...“

(trochu pohrdlivě)

„Stejně zítra nemáte co dělat, takže se hezky sbalte a pojedete to zlato najít. Ted' hned. Pokud ho najdete, určitě se vám sestra bohatě odvděčí. No a pokud ho nenajdete, tak jste u mě skončili...“

Nástupce se může vyptávat dál, ale oba sourozenci na sebe vždy začnou štekát, když jeden promluví. Nástupce by se proto měl po zbytek večera sejít s oběma zvlášť, pokud chce nějaké informace navíc.

Postavy by s odchodem neměly otálet, protože pokud věno někdo ukradl, s každou hodinou získává náskok. Navíc, odjezd družiny ze Žlebu zajistí, že nebudou mít čas po ničem jiném na hradě Žleb pátrat (např. řešit falešnost dekretů, získávat drby atp.).

Poznámka: Pokud se družina rozdělí, nedá se nic dělat. PJ bude věnovat čas té části družiny, která se vydá pátrat po věnu. Na druhou skupinu nemusí brát ohled, jejich úkoly na hradě Žleb se odehrají až v Části 2.

13.1 Smlouvání o odměně za vypátrání věna

Pokud se postavy rozhodnou využít příležitosti, mohou se pokusit něco získat za to, že vypátrají věno. Ostatně, je jasné, že jak Častolov, tak i Bělava jsou ve svízelné situaci, a tak by mohli být přístupní odměně.

Zatímco u Častolova nemají šanci na úspěch („Formálně patříte Bělavě, ona vás odmění“), tak Bělava je otevřená návrhům.

Družina se může pokusit vyjednat nějakou odměnu za nalezení věna. Lze usmlouvat až 100 zl za nalezení věna pro celou družinu.

Případný nález věna může vylepšit vyjednávací pozici při odkupu Ostrohu, nicméně na mechanismus smlouvání to nebude mít vliv (viz Část 2). Bělava určitě nebude chtít počítat zajíce před honem, a tak slíbí minimum.

Družina musí smlouvat před splněním úkolu. Po objevení věna již Bělava ani Častolov nic postavám nedá.

13.2 Jak to všechno mělo proběhnout

Bělavini vojáci měli přivést věno (1 200zl) k brodu přes řeku Kamenici, tj. k hranici mezi Častolovovým a Bělaviným panstvím. Přesně u brodu si zlato měli převzít Častolovovi vojáci. Dohoda byla, že k předávce dojde v poledne.

Po předání peněz měli Bělavini vojáci obdržet předávací dekret od Častolovových vojáků, který je opatřen Častolovovou a Berkovou pečeti.

13.3 Jak to ve skutečnosti proběhlo

Do předání věna zasáhl nejmladší sourozenec Častolova a Bělavy – Chval.

Jeho pravá ruka **Vlkoš / kupec Wolfgang** (muž s jizvou na krku) se svými žoldáky zajistili, aby se Častolovovi vojáci opozdili a k brodu přes Kamenici dorazili později (viz kapitola 14.3 a 14.5). Sám Chval se pak společně s žoldáky vydávali za Častolovovy vojáky.

U brodu tedy získali věno za falešný předávací dekret. Od brodu odjeli směr Žleb, ale po několika stech metrech sjeli z cesty na lesní cestičku, kterou se oklikou dostali zpět k řece. Po ní pak pokračovali po proudu dál na severozápad.

Dle pokynů od Chvala po cca 2 mílích vykopali několik děr do ledu a zlato vysypali do řeky. Místo kolem pak zajistili několika důmyslnými pastmi + nastražili překvapení v podobě Huňáče bílého. Pak se vrátili zpět do hostince v Bynovci a odjeli všichni směr hrad Žleb.

Chval chtěl použít ukradené věno jen jako prostředek na odlákání vojáků z hradu Žlebu pro střežení pokladu.

Poznámka: Chvalovi (Vlkošovi) vojáci pokračovali do starého mlýna, který se nachází kousek od hradu Žleb (viz Část 3). Ve starém mlýně mají tábor, kde čekají na další pokyny svých pánů. Z tohoto důvodu udělali vše pro to, aby byli od Bynovce směr mlýn naprosto nevystopovatelní. Zatímco při krádeži věna stopy zahlazovali jen „ledabyly“, aby bylo věno nalezeno.

Ultimátně je znemožněno, aby družina mohla vystopovat Chvalovy žoldáky směrem do starého mlýna (stopy „nejsou“, nelze použít druidovo kouzlo Najdi bytost).

14 PÁTRÁNÍ PO VĚNU

14.1 Fakta, které má družina

Níže jsou shrnuta fakta, která by měla mít každá družina k dispozici.

- 10:00 družina potkala Bělaviny vojáky jedoucí k brodu a vezoucí dvě truhlice se zlatem
- 11:00 družina potkala Bělaviny vojáky jedoucí od brodu bez dvou truhlic (Květava získává falešný předávací dekret)
- 12:00 družina překračuje brod Kamenice
- 13:00 družina přijíždí do Bynovce, kde potkává Častolovovy vojáky, jež vyráží směr brod

Z výše uvedeného jednoznačně vyplývá, že:

Družiny Častolovových a Bělaviných vojáků se dnes nepotkaly. Peníze převzal někdo třetí...

Poznámka: V krajním případě si stále družina může myslet, že ten někdo třetí, kdo získal zlato, je sprážen buď s Častolovem či Bělavou a celé divadlo má jen zakrýt skutečného příjemce peněz. Pokud s touto teorií družina přijde, není to na škodu.

14.2 Co řeknou sourozenci

Z rozhovoru s Bělavou a případně Častolovem by se postavy měly dopátrat následujících zjištění:

- sourozenci se navzájem obviňují z krádeže věna
- věno mělo být předáno u brodu přes řeku Kamenici (hranice panství) v poledne
- Častolovovi vojáci přivezli zpět originální předávací dekret – má ho Častolov u sebe
- Květava přivezla na Žleb falešný předávací dekret – má ho Bělava u sebe

14.3 Co řeknou Častolovovi vojáci

Družinu může napadnout zeptat se Častolovových vojáků, které potkali v Bynovci a kteří přijeli z brodu s prázdnou.

Rožata, velitel vojáků jim může předat následující informace.

- do Bynovce jeli den předem, v hostinci přespávali
- včerejší večer byla v hostinci veselice; byl tam nějaký kupec, který slavil a naléval všem a taky dobří muzikanti
- jídlo ač bylo vynikající, tak asi nedovařeně, ráno bylo všem blbě (průjem a zvracení)
- k brodu chtěli původně dorazit v jednu („ať si ti Bělavičáci hezky počkaj v mrazu“), ale nakonec tam dorazili ve dvě
- čekali tam do čtyř, pak už se museli rychle vracet na Žleb, i tak dojeli za tmy
- předávací dekret vrátili Častolovovi
- **uhlíř Žilka**, co žije u brodu může potvrdit jeho slova, že nikdo kromě nich k brodu nepřijel

Družina by měla pojmout podezření, že Častolovovi vojáci byli cíleně opiti do němoty, aby se k brodu nedostali v domluvený čas.

14.4 Ostatní info na Žlebu

Postavy se mohou ptát na různé věci, které by mohly potvrdit/vyvrátit jejich všelike teorie. PJ

by se měl snažit odpovídat tak, že buď dotazované NPC nic neví. A nebo jejich odpovědi směřovat tak, aby postavy nabyly přesvědčení, že nic významného se na Žlebu nestalo a že není pravděpodobné, že by se zlato na Žleb během dne dostalo. Což je ostatně fakt.

Zcela jistě se potvrdí, že žádný německý kupec jménem Wolfgang na hrad Žleb či do podhradí nedošel.

14.5 Bynovec

Cesta do Bynovce bude peklo. Postavy jsou již unavené z cestování a tma vše ještě zhorší. Jen blázen by se o něco pokoušel ve tmě a tak předpokládáme, že v Bynovci postavy přespí v hostinci a v pátrání budou pokračovat až ráno.

Ráno mohou zjistit, co se dělo s Častolovými vojáky, že dorazili pozdě k brodu.

Pravda je taková, že v hostinci byli ubytováni další tři „zajímavé“ skupiny.

- Chval s manželkou Kaškou a dcerou Rezou, kteří však stáli v pozadí událostí.
- Chvalova pravá ruka **Vlkoš** (muž s jizvou na krku), který se vydával za bohatého kupce s kořením a barvivy **Wolganga** s vojenským doprovodem. Právě on opil hospodu, protože slavil německý svátek
- Hudec **Libík**, který tvořil dobrou zábavu a bude důležitý v Části 2 dobrodružství.

Hostinský Škopek (bodrý, úslužný, všechno strašně okecává a prokládá jinýma historkama, drbama atp.) může družině předat následující informace:

- kupec Wolfgang přijel v ten samý den jako Častolovovi vojáci, ale kolem poledne, tedy dřív jak vojáci
- Wolfgang slavil jakýsi německý svátek a utratil opravdu hodně peněz (několikrát platil celé hospodě pití)
- Druhý den, kdy dorazila družina s Květavou se Wolfgang probudil až odpoledne. Poté, co družina odjela do Bynovce a Častolovovi vojáci k brodu. Škopek mu chtěl ráno donést snídani do pokoje, ale voják stojící na stráž ho nepustil do pokoje (posměšně dodá, že se mu ani nediví, po tom, co vypil...)
- Když se Wolfgang probudil, ihned odjel směr Žleb i s vojenským doprovodem
- Vojenský doprovod přespával u sedláka **Kláška**, s ním byli pouze dva ozbrojenci
- jídlo, které navařila jeho žena Zdena, bylo naprosto v pořádku – jedlo ho více hostů a jediný, kdo byl nespokojený byli Častolovovi vojáci („*Bůh ví, jakou sračku si přivezli ze Žlebu*“)
- krom kupce Wolfganga byl ubytovaný v hostinci i hudec Libík, nějaká rodina (otec, matka, dcera – Chval s manželkou a dcerou), kupec s látkami **Náprstek**, toulavý mnich **Modliš** a kupec **Nerad** s různým zbožím

Pokud bude družina pátrat i u sedláka Kláška, kde byl ubytovaný Wolfgangův vojenský doprovod, od něj samotného se nic nedozví. Ale poptají-li se čeledínů, dozví se od jednoho malého usmrkance za stříbrňák, že vojáci si ráno brali koně a kamsi odjeli směr brod. Vrátili se pak odpoledne asi ve tři a hned na to odjeli směr hrad Žleb.

Wolfgangovi vojáci měli jednoho koně navíc a táhli za sebou ovečku. Když přijeli zpět, ovečku neměli a nic s sebou nového nepřivezli (např. truhly).

14.6 Brod přes Kamenici

U brodu by se měly postavy spojit s **uhlířem Žilkou** a doptat se ho na podrobnosti předchozího dne. Co uhlíř Žilka potvrdí:

- ráno dlouho spal (posthypnotický příkaz)
- pamatuje si příjezd postav a Květavy těsně po poledni
- hodinu po poledni ho vzbudily koně a tak se šel podívat a viděl Častolovovy vojáky, kteří tam stáli až do večera

Uhlíř Žilka má dceru Plavenu, kterou však pečlivě střeží a v případě, že se kdokoliv blíží, dceru schová do truhlice v zmljance. Ta byla schovaná i v době, kdy přijela Chvalova družina převlečená za Častolovovu družinu.

To, že uhlíř Žilka ráno nespál, a že nežije sám, by mělo postavám dojít, neboť:

- dlouhé vyspávání si nemůže dovolit (musí hlídat milíře)
- ze zmljanky jsou cítit čerstvé koláče
- na stole je prostřeno pro dva
- dívčí šaty v zmljance

Dcera **Plavena** (ustrašená a koktavá), na kterou nebylo sesláno kouzlo hypnóza, vypoví následující:

- před obědem, někdo k brodu přijel na koni („určitě víc jak dva koně“)
- s otcem se bavil jakýsi muž, mluvil na něj klidným hlasem, ke konci šeptal a vůbec mu nebylo rozumět
- pak něco žuchlo na postel a já se strašně bála
- v dálce jsem slyšela bečení ovečky, bylo mi to divné, kdo pásne ovečku na sněhu
- po nějaké době (0,5h – 1h) jsem slyšela vzdálený dusot kopyt, pak nějaké volání, ticho a zase dusot kopyt (předání věna)
- čekala jsem na otcovo trojitě zaklepání, že můžu vylézt, ale nic se nedělo, tak jsem dlouho čekala, než jsem sama vylezla
- otec spal na pryčně, tak jsem ho vzbudila
- nic z toho si nepamatoval, že jsem bláznivá holka a hrozil mi, že mě zmlátí, pokud to někomu řeknu

Nyní by již mělo být postavám jasné, že na scéně je třetí skupina vojáků, která se vydávala za Častolovovy vojáky.

14.7 Stopy vedou po řece

Poslední místo, kde může družina něco zjistit je okolí brodu (tj. brod + kus cesty směr Žleb). Chvalova družina mohla jet koňmo maximálně po cestě. Není možné, aby jeli lesem (sníh, závěje).

Vzhledem k tomu, že v noci zase sněžilo, jsou stopy na cestě zahlazené. Družina by měla hledat podél cesty, kde padající sníh stopy nemohl zasypat.

Zhruba půl míle od brodu však směrem k Žlebu najdou po pravé straně cesty mezi stromy stezku s mnoha koňskými stopami. Ty čerstvější vedou zpět na stezku. Ty starší, rozšlapané vedou hlouběji do lesa. Pokud se postavy vydají po stezce, vrátí se jakousi oklikou zpět k zamrzlé Kamenici, ale několik stovek metrů dál po proudu od brodu směr severozápad.

„Nakonec se dostanete zpět ke Kamenici, kde stopy končí v zvalchované půdě. Jako by tu někdo rozbil tábor. Ale bez ohniště.“

Zde u ležení všechny koňské stopy končí. Objevují se zde i lidské stopy. Prohledají-li postavy půdu v okolí, nenajdou žádné stopy vedoucí pryč.

Chvalova družina u řeky vytvořila provizorní tábor, kde si vojáci nasadili „mačky“, aby mohli dál pokračovat pěšky po řece Kamenici. Koně zde nechali. Truhlice položili na improvizované sáčky (dvě větve spojené příčně klacky), v jejichž tažení se pravidelně střídali.

Pokud postavy napadne odhrabat napadaný sníh z ledového příkrovu kamenice, mohou objevit zvláštní stopy:

„Led je na mnoha místech poškrábaný a zdrsňlý. Všímate si mnoha škrábanců a důlků v ledu, které jsou až coul hluboké. Na jednom místě pak objevíte v ledu dvě vyryté čáry, vzdálené od sebe asi 30 coulů, které se společně vlní na ledu dál po směru toku řeky.“

Po bližším průzkumu si postavy všimnou, že:

- podivné důlky a škrábance jsou rozmístěné ve vzorech (hřeby na mačkách)
- podivné paralelní čáry jsou ve dvou párech (dvoje sáně)

Družině nezbývá než pokračovat dál po řece.

V žádném případě by postavy neměly pokračovat na koních!!! Riziko uklouznutí koně na ledu je obrovské!!!

14.8 Díry v ledu

Chvalovi vojáci nachystali po cestě několik pastí v podobě vysekaných děr v ledu na řece. Jsou zajištěné rákosím a plátny, takže pod nově nasněženým sněhem nejsou vůbec patrné.

Pokud postavy vyloženě před sebou neodhrabávají sníh, je pád do ledové vody nevyhnutelný:

Past Obr~7~nic/spadl do vody

Po cestě je takových děr pět a jsou umístěné přesně tam, kde by normální člověk přirozeně šel.

Vliv mrazu a vody je popsán v kapitole 14.11.

14.9 Ukryté věno

Zhruba po dvou mílích objeví postavy na levém břehu řeky Kamenice další ležení. Po podrobnějším průzkumu postavy zjistí:

- v ležení nejsou koňské stopy
- z ležení nevedou další stopy dál do lesa
- na protějším břehu řeky naleznou za nízkými smrčky truhlice s rozmlácenými dny a provizorní sáňky
- v ledu v řece jsou vysekány tři tucty děr různě rozmístěných uprostřed toku
- do každé vysekané díry někdo vysypal ukradené zlaťáky (plátěné pytlíky jsou též ve vodě)

Vyzvednutí zlaťáků ze dna Kamenice je prakticky nemožné. Pokud postava nepoužije speciálních lektvarů či kouzel, pobyt ve vodě je velmi nebezpečný. Postavy by se neměly zlaťáky pokoušet získat z vody (body dolů). Chval chce, aby sem Častolov poslal vojáky, kteří pak budou chybět na hradě.

14.10 Huňáč bílý

Chval navíc do lesa nastražil další past v podobně vzácného **huňáče bílého**. Aby ho udržel na místě, nachystal mu kousek od tábora v lese ovci pověšenou do koruny stromů.

„Najednou v lese uslyšíš slabé kovové cinknutí a hlasité krkavčí zakrákání. Po chvíli se opakuje znovu. Je téměř neslyšné a nepravidelné. Něco ti připomíná, ale netušíš co...“

Cinkání způsobuje zvonek uvázaný mrtvé ovci na krku. Krkavec, který hoduje na jejím mase občas přešlápne a rozhoupe celé tělo i zvonec. Ovce má rozkousané zadní nohy (od huňáče) a krk (od krkavce).

Kousek od ovce spí v závějích huňáč bílý, který se probudí, jakmile se postava přiblíží na pár sáhů.

Huňáč bílý

Žvt : 10N životů

ÚČ1 : (+4+2/+1) = 6/+1 (drápy)

ÚČ2 : (+4+3/+1) = 7/+1 (tlama)

OČ : (+1+4) = 5

ODL : 16/+3

Int : 3/-4

Zran: Zvíře

Zvl1: Víření sněhu

Zvl2: Infravidění

Zvl3: Vysání magie

Zvl4: Žlutý blesk

Huňáč je relativně inteligentní a má následující schopnosti:

- umí chlupy zvířít sníh tak, že vytvoří něco jako dým. Nepřátelé mají -5 k ÚČ a OČ
- infravidění mu umožňuje vidět ve víru
- vysává magii rychlostí 3 magy / kolo
- kouzlí žlutý blesk (5 magů, 72% zásah, 3k6 zranění)

14.11 Vliv mrazu a vody na postavy

Pokud postavy spadnou do některých z nastražených pastí a nebo se rozhodnou vylovit věno z vody, musí řešit vliv vody a všudypřítomného mrazu.

Postižená postava by se měla co nejdříve zbavit mokrých šatů a převléci se do sucha. Lze očekávat, že postava nebude mít u sebe náhradní šaty. Proto družina musí vyřešit sušení mokrých hadrů (rozdělat oheň, použít magii, elementály, atp.).

Družina, která bude ignorovat riziko mrazu bude penalizována na hodnocení. PJ může postavě sebrat životy (omrzliny).

15 CO S VĚNEM?

Je na družině, zda se rozhodne zlaťáky vylovit. Mechanické dolování ze studené vody je nemožné. Bez použití magie to nepůjde. Asi nejjednodušší je povolat elementála a odstranit studenou vodu. Další možností je použití lektvarů či kouzel, které eliminují vliv studené vody.

Samotné sbírání zabere k6 hodin času, neboť při vysypávání proud řeky zlaťáky odnesl klidně i několik sáhů od vysekaných děr.

Další otázkou je, jak se družina k nalezenému věnu postaví. V úvahu připadají následující možnosti:

- věno ponechat na místě a jeho nález poctivě nahlásit
- věno ponechat na místě a jeho nález zatajit
- věno vyzvednout a odnést na hrad Žleb
- věno vyzvednout a ponechat si ho

V případě, že věno nedonesou na hrad, budou Zající vždy v podezření, že si ho nechali. Ale nikdo je za to ze svatby nevyhodí.

Rozhodnutí postav by mělo být v souladu s jejich přesvědčením (rasou). Tzn. krollové a barbaři by se spíše měli klonit k odezdání/nahlášení nálezu věna, neutrální trpaslíci, hobité, kudŮci či pro královští elfové a lidé by mohli mít tendenci nález věna zamlčet.

16 KONEC ČÁSTI 1

První část dobrodružství končí v momentě, kdy se postavy vrátí na hrad Žleb. V bráně je uvítá kastelán Ctirad s dotazem, co má vyřídit pánovi hradu („Tak co? Vyčenichali jste zlaťáky?“).