

Noc lovců

Dobrodružství pro DrD+

„Šťasten, kdo zemře dříve, než sám začne volat smrt, aby si ho vzala.“

FRANCIS BACON

Autor: Romik

Příběh o jednom prokletí

Již je tomu dávno, co se odehrál tento příběh. Z cizích lidí si jej nikdo nepamatuje, jen zúčastnění. A ti trpí neskutečnou, hrozivou kletbou, se kterou se ovšem smířili, ba co víc, oni si svůj život takhle oblíbili. To určitě nevypadá tak hrozně, že? Ale ostatním se to určitě nelíbí, obzvláště ne obětem prokletých, obětem vlkodlaků.

V hvozdu, který nebyl ani příliš rozsáhlý, ani příliš nebezpečný se usadila rodina horalů, Borgrega a jeho rodiny. Postavili si menší domek a žili spokojeně. Otec lovil, matka se starala o domácnost a synové rostli jako z vody.

Zlo však nikdy nespí a ani této mírumilovně žijící rodině se nemělo vyhnout. Jednoho dne na dveře domku zabušil jakýsi podivný muž. Byl těžce zraněn, sotva stál na nohou. Otec ho uložil a ošetřil jak nejlépe dovedl, matka připravila pokrm a děti si přestali hrát a zalezly do svých pokojů.

Muž začal vyprávět o zlu, jež se usadilo v hvozdu, o temném čaroději, který nenávidí vše živé. O jeho temné magii a zamoření mnoha kdysi tak krásných míst tohoto hvozdu. On sám se představil jako představený skupiny druidů jež hvozdu od dávných dob ochraňuje. Jeho úkolem bylo odstranit tohoto čaroděje, ale nepovedlo se mu ani se k jeho sídlu přiblížit, i zvířata byla více divoká. Temný čaroděj, který se zde usídlil je očaroval, ovládl je a obrátil proti síle života. Druid se u rodiny léčil několik dní, potom se rozloučil a odešel za svými bratry, se slovy, že zase někdy přijde na návštěvu. Rodině přislíbil ochranu před temným čarodějem.

Čeho si nikdo nevšiml, že si odnesl několik věcí z jejich domu. Věcí denní potřeby je přesnější. Nikoho ani nenapadlo podezřívat tohoto přátelského starce z něčeho nekalého. A pak to přišlo.

Stařec již byl několikrát na návštěvě a vždy se rád vracel, přátelská rodina a pohoštění, děti a dobrá slova, to ho vždy lákalo zpět. Jednou opět byla řeč zavedena na temného čaroděje, stařec řekl, že tento problém je již vyřešen a podivně se při tom usmíval. To otci nedalo a začal být podezřívavý, přesně tak, jak to umí jen horalé – jednoduše.

Stařec tu změnu nálady vycítil a i on přicházel stále méně a méně, uplynul rok nebo dva od jeho poslední návštěvy, chlupci již dosáhly věku osmnácti let a začali se ohlížet po nějaké nevěstě. Měli však mnoho práce, a v okolí nikdo nežil. Do světa nemohli, protože otec na všechno nestačil a i matka potřebovala občas s něčím pomoci pomoc. A potom přišla ta osudová noc.

Rodina poklidně odpočívala, po těžké celodenní práci. Krátce po půlnoci se zvedl vítr a přihnál se déšť. První hromy byly tiché, ale další již nabíraly na síle. Blesky a hromy, vítr a déšť, počasí jaké hvozd zažíval opravdu výjimečně.

Najednou se dveře prudce rozlétly, otec se zabručáním vstal. Myslel, že je otevřel vítr. Blesk ozářil postavu ve dveřích. Stařec přišel opět na návštěvu. V jeho očích bylo patrné šílenství, jeho hlas zněl jako skučení větru, pohyby byly trhavé. Smál se a kouzlil, radoval se a mrzačil život.

Dlouho se na toto připravoval a dnes přišel sklízet plody, vetřel se do přízně rodiny a nyní měli zaplatit za všechno utrpení, které si kdy prožil. On byl tím temným čarodějem, on zabil představeného druidů a vzal na sebe jeho podobu. Společenství druidů bylo již minulostí a nyní měli zaplatit tito lidé za pomoc, kterou by nabídli jeho vrahovi, kdyby byl zvítězil. Pro rodiče i děti měl připravené něco speciálního, rituál byl náročný.

Nahnal všechny do sklepa, do místnosti ve které bylo hodně prostoru. Všechny je svázal. Proti jeho kouzlům byli bezbranní, otec nadával, klel a propadal záchvatům zuřivosti. Synové se dívali poklidně a čekali na svoji chvíli, kterou již dávno propásli.

Stařec pomalu končil svůj rituál, šíleně se usmíval a všichni mohli s hrůzou pozorovat proměnu, jaká se udála s jejich otcem. Bolestí nařikal, když se poprvé změnil. Nehty drásal zem a dělal stále větší a větší rýhy – jak se mu měnili v drápy. Obličej se zmenšil a protáhl, změnil se v mordu plnou ostrých zubů, oči začaly svítit divokým ohněm, svitem všech šelem. Místo výkřiku bolesti se ozvalo jen strašlivé vlčí zavytí.

Stařec se počal smát nahlas, a při tom samolibě vykládal: „Toto prokletí budiž vaší odměnou za pomoc tomu, kdo se měl stát mým vrahem. Každý rok se stanete vždy na jeden týden nejkrutějšími a nejdravějšími šelmami. Budete chlemtat krev a jíst syrové maso všeho živého v dosahu. Lidé se vás budou stranit a časem vás někdo přijde za odměnu zabít. Nejsem však tak zlý jak si myslíte a tak je i možnost, jak to prokletí odstranit, jenže vám se to nikdy nepovede a nikdo vám nepomůže.“ Začal se opět smát, ale pomalu utichl když si povšiml, že otec se napřimil a stojí před ním. Tomu se totiž ve zlosti podařilo přetrhat svá pouta a nyní se chystal pomstít. Čaroděj byl možná mocný, možná byl i silnější, ale vlkodlačí tlama byla rychlejší, mnohem rychlejší. Otec, ovládan krvelačnou zběsilostí by nejspíš rozsápal i svoji rodinu, své děti a ženu. Jenže oni již patřili ke stejnému druhu a tak je nechal na živu, jen je osvobodil. A získal svoji smečku, kterou mohl ovládat.

Smečka se prvně vydala na lov, lesem se nesl nářek obětí i lovců. Jedni nařikali nad ztrátou života, druzí nad ztrátou lidskosti. V prvních letech následujících po uvalení kletby se snažili zlomit své prokletí a tak si ve sklepě zařídili improvizované vězení a něco, co vypadá jako mučírna. Takový účel tato místnost nikdy neplnila, jen tam členové rodiny prováděly rituály, které se jim nedařilo provést. Postupně si na své prokletí zvykali a jali se jej přijímat jako něco posilujícího. Hvozd se stal mnohem méně bezpečným, zatím nikdo nezjistil co se zde děje a někteří se o to již pokoušeli.

Dnešní situace je taková, že smečka je spokojená a lov si užívá. Pokud se objeví někdo živý v hvozdu a oni ho stihnou najít a ulovit tak si jídelníček zpestří lahodnou sladkostí. Rok s rokem opět se schází, čas prokletí se blíží a družina vstupuje do hvozdu...

Stručně o dobrodružství

Svět

Dobrodružství se odehrává v mém vlastním světě, ale s vložením do jiného světa nebude žádný problém – odehrává se mimo civilizaci.

Ústředním místem bude hvozd (či hluboký les), jehož plánek není nutný – postavy půjdou po cestě hvozdem a narazí na nebezpečí, pravděpodobně utečou hlouběji do lesa a ztratí se. Někaký čas budou pokračovat hvozdem za neustálého nebezpečí. Před koncem hvozdu najdou domek, jehož plánek je v dobrodružství a jenž jim může pomoci v obraně. Pokud budou pokračovat dál a nevyužijí domku tak je čeká poslední noc v lese. Pokud tuto noc přežijí a budou další den pokračovat stejným směrem tak z hvozdu vyjdou.

Postavy

Se zapojením postav do dobrodružství bych neviděl žádný problém. Na povoláních postav příliš nezáleží, úroveň by byla ideální vyšší, ale samozřejmě není podmínkou. Náročnost by mohla být trošku vyšší jak pro postavy tak pro PJ, který bude muset hodně improvizovat a sám bude během hry nastavovat obtížnost.

O čem to tedy bude?

Družinka vchází do lesa, nic zlého netuší. Bohužel zrovna v době, kdy prokletí jedné rodiny nabývá vrchu nad jejich lidskou stránkou. Postavy budou jeden až dva dny putovat a narazí na první nález na silnici. O chvíli dál narazí na další.

Potom už začne značně improvizovaná situace, já v popisu dobrodružství uvedu tu pravděpodobnější možnost, s příležitostnými odkazy na nějaké méně pravděpodobné možnosti a jejich vyřešení. V lese se postavy nějakou dobu zdrží a budou muset ubránit holé životy.

Vlkodlaci, kteří se pokusí postavy přeměnit na část svého jídelníčku si s nimi zpočátku budou hrát jako kočka s myší, potom ale hra přejde v tvrdou bitku na život a na smrt. Na konci dobrodružství, se postavy které přežijí mohou změnit z myši na psa a pořádně kočku prohnat. Pokud postavy přežijí týden, vlkodlaci se změní zpět do své lidské podoby a v té jsou lehce zranitelní. Postavy se mohou i dozvědět o prokletí, to se může stát základem pro další dobrodružství. U mě je toto jen taková akční vsuvka mezi dvě delší dobrodružství a tak zatím nad pokračováním neuvažuji, ale pokud si jej hráči budou příliš přát...

Vlkodlaci a jejich strategie

Vlkodlaci jsou podobní těm z bestiáře, hlavně co se čísel týče. PJ si musí jejich sílu upravit podle družinky. Já zde budu mít číselné charakteristiky vlkodlaků, které použiji proti mé družince. Především jde v tomto dobrodružství o napětí a zábavu. To znamená, že vlkodlaci si nejdřív budou s postavami jen hrát. Budou zkoušet různé útoky a zastrašování (a pokusí se neprozradit svoji podobu co nejdéle). Postavy mohou zkoušet jakékoliv druhy obrany, od postavení palisád až po zapálené ohně. Zde je ta část, kdy bude muset PJ improvizovat.

Vlkodlaci jsou čtyři, nejsilnější samec vede. Jeho samice mu vždy kryje záda a bojuje po jeho boku. Dva mladší členové smečky jsou vždy první útočníci, jsou mnohem divočejší než jejich otec, i když se mu silou nevyrovnej. Oni podnikají vždy riskantní plány, otec promýšlí. Nyní se podíváme již na dobrodružství, v popisu bude upřesněno vše, na co jsem zatím zapomněl.

Popis dobrodružství

Nález

„Kráčíte hvozdem, cesta se před vámi vine jako had. Co chvíli se objeví nějaká menší nebo větší zatáčka. Počasí se již začíná kazit, příchod zimy je nevyhnutelný. Léto již dávno předalo svoji hůl

podzimu a ten nyní mění dříve zelené listí v hnědé. Cesta je ho plná, mimo cestu je ho ještě mnohem víc. Nejen díky spadnému listí je hvozď těžko průchodný, štěstí, že na přání nějakého bohatého obchodníka či šlechtice byly kdysi stromy vykáceny a vznikla tato cesta, díky ní postupujete hvozdem rychle a za pár dní budete na druhé straně. Kráčíte a doufáte, že během několika dní dorazíte do nějaké civilizace nebo alespoň do malé vesničky. Prostě někam mezi lidi. Nohy se ozývají a možná by to chtělo menší přestávku, ještě kousek a potom si odpočnete. To si říkáte hodně dlouho, než si konečně odpočnete. Odpočinek je krátký, ale pomohl vám. Pokračujete po cestě, v zatáčce před vámi něco leží, vypadá to divně, snad jako zajíc či co. Přicházíte blíž a všímáte si dalších detailů, skutečně je to zajíc. Vlastně byl to zajíc. Teď leží roztrhán přímo uprostřed cesty. Krev se již vsákla do země a tak kromě tmavého škrálopou kolem zajícova těla žádná není. Vnitřnosti jsou rozhozené vedle, kosti vyčnívají z některých ran. Takhle to tedy vypadá, když šelma roztrhá zajíce.“

Takhle to vypadá, když se chce někdo bavit. Tohle je již připravené na postavy a ty jsou již z bezpečné vzdálenosti sledovány. Tohle je má jen trochu znejistět. Nejspíš si ani nedomyslí, že je to připravené přímo na ně. Může je to napadnout, ale jistotu mít nebudou.

Možná si některá z postav bude chtít zajíce prohlédnout pořádně a všimnout si nějakých detailů, případně zjistit co to udělalo a zalovit si. Mají možnost prozkoumávat mrtvolku:

Sms + 2k6+ Jedná se o hod na kvalitu

5 a méně: Na cestě leží roztrhaný zajíc, roztrhala ho nějaká šelma.

8 a méně: Na cestě leží roztrhaný zajíc, roztrhala ho nějaká šelma. Ta musela být mnohem větší než zajíc. Vypadá to, jako kdyby nějaký vtípálek zajíce zmuchlal pretvaroval do kuličky a odhodil.

11 a více: Na cestě leží roztrhaný zajíc. Šelma, která ho roztrhala byla o hodně větší než zajíc. Na zajícově těle jsou patrné stopy drápů i zubů – snad medvěd. Ale proč by ho medvěd nesežral? Podle krve a ještě nepřilíh ztuhlého těla to vypadá, že tu neleží tak dlouho. Možná jste vyrušili medvěda a ten před vámi uprchl do bezpečí hvozdu.

Pokud by se některá z postav zaměřila i na hledání stop, tak na cestě žádné nenajde. Vlkodlak zajíce odhodil z okraje hvozdu a ten padl na cestu. To už může být pro postavy divné. Pokud některá z postav bude hledat stopy až k okraji hvozdu, může si všimnout zvláštních stop – zde záleží na PJ jak moc postavě poradí. Já se pokusím družinu držet co nejdéle v nejistotě, strach nevyhází z toho, co známe, ale z toho co nevidíme...

Otázkou je, co družina udělá dál, pravděpodobně si to zde prohlédne, odpočine a vypraví se na další cestu. Asi tak po hodince nebo dvou (podle toho, kolik je hodin v herním světě – potřebujeme, aby večer již družinka měla za sebou všechny nálezy a tábořila). Narazí na další nález, velmi podobný tomu předchozímu, jen s několika rozdíly

„Pokračujete dál, cesta už vám neutíká tak vesele. Ale zase, o nic snad nejde, prostě šelma ulovila zajíce a nestihla ho sežrat. Pro vás to není nic zajímavého, zato pro zajíce skončil život. Jaké to asi je? Být loven mnohem silnějším nepřítelem a nakonec být uloven a zemřít krutou smrtí v cizích zubech?

Myšlenky se vám rychle honí hlavou, kolik slabších jste na věčnost poslali vy? Kolik lidí jste tím zachránili a komu jste naopak ublížili? Stačí mrtvola zajíce uprostřed cesty a hned se smýšlení člověka pohne jiným směrem?

Nebo jste naopak tak tvrdí, že vám cizí smrt nic neřekne a umírání je pro vás denním chlebem? Jak se asi budete tvářit, až budete umírat vy?

Tohle už je asi hloupý vtíp na cestě zase něco leží, je to větší než zajíc, ale vypadá to podobně. Tentokrát je to roztrhaný srneček. Kůže je roztržená přes celé tělo, na mnoha místech slezla dolů. Krev je jen kolem srnce, a není jí moc. Vnitřnosti jsou vysypané jedním směrem. Z úst visí fialový jazyk obarvený pramínkem krve. Černá očka jsou vykulena v hrůze, z jednoho vytéká poslední slza.“

Opět stejná scéna, teď už by postavám příliš do smíchu být nemuselo. Zase si mohou prohlédnout místo a všimnout si několika základních detailů a některých jen na požádání.

Sms + 2k6+ hod na kvalitu.

Méně než 5: Srnec je roztrhaný a mrtvý, je to práce velké šelmy.

Méně než 9: Srnec roztrhala velká šelma, větší než on. Možná dokonce ta samá jako zajíce.

Méně než 12: Srnec roztrhala stejná šelma jako malého zajíčka. Nechybí však ani kus masa, alespoň to tak vypadá. Dokonce ani srnec není mrtev tak dlouho, ještě není tuhý a krev není úplně sražená.

Více než 15: Tohle musela udělat velká a silná šelma. Jsou zde stopy po zubech a drápech, stejná jako ty u zajíce. Nechybí ani kus masa, kosti jsou zlámané a mrtvola je v hrozném stavu – brutálně roztrhaná. Srnec to měl rychlé, ale nelehké. Není mrtev dlouho, o tom svědčí slza, která ukápla z oka když jste dorazili na místo.

S hledáním stop to bude to samé, využívání jiných schopností povolání a informace, které mohou zjistit je jen na benevolenci PJ. Ale byla by škoda nechat vše odhalit postavy hned na začátku. Teď už to nevypadá jako náhoda, jako vyplašená šelma, co tedy s tím?

Postavy mají několik možností – mohou dál pokračovat po cestě nebo se stáhnout do hvozdu a putovat lesem, opatrně a v úkrytu. Možností je samozřejmě víc, ale ty mi nepřijdou až tak pravděpodobné. Ale to se může lišit družinu od družiny a PJ od PJ.

Jestliže budou postavy pokračovat dál po cestě, naleznou po několika desítkách metrech utrženou lidskou ruku. Ukazováček bude ukazovat dál směrem po cestě. Ruka není čerstvá, ale přesto se na ní ještě dají poznat stopy po šelmě, ale jen s dobrým hodem na prohlédnutí. Tohle by mělo postavám naznačit, že ani ty dva předchozí nálezy nebyly náhoda a možná se rychle rozeběhnou ukrýt do hvozdu, to je přesně to, co vlkodlaci chtějí. Naproti tomu, pokud jsou to hrdinové nebojácní tak určitě budou pokračovat po cestě a to je již nečeká žádná výstraha, ale připravený nepřítel. Ze strachu, že by mohli svoji kořist ztratit se vlkodlaci připraví k útoku. Jakmile na kraj padne tma a postavy se připraví tábořit, vlkodlaci zaútočí plnou silou. Budou hnáni strachem o kořist. Zde se bude bojovat na život a na smrt, velmi rozhodne jak budou postavy připravené.

Pokud postavy uhnou do lesa, dají tím vlkodlakům (ač nevědomky) znamení, že jejich hru přijímají. Lesem se budou prodírat celkem pomalu, ale budou postupovat dopředu. Celý den se nic zvláštního nestane, nemusejí mít strach, ten přijde až s večerem.

Toto dobrodružství dává volnou ruku jak hráčům tak PJ co se improvizace týče

Tábor

Zde již začíná ta více improvizací část dobrodružství. Přichází večer a postavy se musí utábořit, již mohou být značně nervózní a tak se budou chtít trochu připravit na noc. Pro tuto situaci je ideální velký papír nebo něco podobného, já osobně používám tabuli na kterou se dá

kreslit. Postavy si mohou v nějakém měřítku nakreslit tábor a všechny detaily. To jim umožní se dobře připravit na noc a na to, co přijde. Pokud se dobře nepřipraví tak už je jejich starostí co se stane.

Improvizace pro PJ přijde v okamžiku reakce vlkodlaků. Ti mají iniciativu na svojí straně, zpočátku se pokusí postavy jen vystrašit, postupně budou ale přitvrzovat. Úkolem PJ je hledat slabinu v obraně postav a té využít. Určitě to bude pro PJ velmi nelehká situace, může nechat zemřít postavy jedním útokem. Ale PJ, jako režisér příběhu musí (měl by) klást důraz na příběh a prožitek ze hry, tudíž je vhodné si s postavami trochu hrát a ne je hned zabít, ani vlkodlaci si nevšimnou všeho, co PJ může vidět, i oni mohou dělat chyby. Případně vlézt do nějaké pastičky, kterou postavy nachystají. PJ by měl mít na zřeteli, že se snaží hlavně o zábavu pro své hráče a o velmi dobrý prožitek ze hry.

Přes první polovinu noci se nic nestane, vlkodlaci si obhlížejí jak to vypadá v okolí tábora a jak jsou postavené hlídky, nemá cenu podotýkat, že mají výborné noční vidění. V druhé půlce noci, za hlídky jedné z postav se začnou dít věci...

Pokud by se některá z postav pokoušela držet hlídku celou noc, klidně může. Ale body únavy jí další den jistě odsoudí k smrti. Nebo způsobí zbytku družiny takové zpomalení, že budou muset přežít o jednu noc déle v lese.

Pro hlídkujícího:

„Noc v tomto hvozďe je hrozivá, všude je ticho. Nízko nad zemí se plazí mlha, čím více se noc přehupuje tím je hustější. Někde z dálky je slyšet podivné zamručení, snad medvědí. Znovu a znovu. Tohle nemůže být medvěd, tohle je jiné, výhrušnější a mnohem krutější. Takový zvuk snad ani nevydává zvíře. Teď se to ozvalo blízko, blíž než je ti milé. Co se to děje? Cítíš jak ti vlasy vstávají hrůzou, jako kdyby tě někdo pozoroval, ale odkud? Tma je tak hustá, tak neprůhledná, mlha u země je v podivném kontrastu s tmou. Proč musí být taková tma? Proč musíš být tak sám, cítit takový strach? Mručení se ozvalo z jiné strany, je hlubší, ale nezdá se, že by bylo blíž. Z jiné strany se ozve další zvuk. Zakvičení nebo výkřik? Ne, tohle bylo určitě zvíře. Nářek zvířete. Umírajícího.

Mručení již není slyšet. Stále však cítíš jak tě někdo pozoruje, někdo se plíží kolem tábora a ty jsi sám, tak sám. Co když v nebezpečí nejsi ty, ale tvoji přátelé? Všude kolem je temná noc, tma neslibuje nic příjemného. Tma, hvozď, mlha. Jsi zde sám, dokonale sám. Bez přátel, dokonce i bohové tě opustili, nikdo nad tebou nedrží ochrannou ruku. Alespoň, že není slyšet to hrozné mručení. Co když to ale znamená něco horšího, než když slyšet bylo?“

Toto bych doporučil číst pomalu, hlubším hlasem. Často se dívat na hráče. Ze slov PJ by měla číšet atmosféra strachu, hráč se musí vžít co nejvíce do této situace. (Doporučuji tuto scénu odehrát raději s hráčem, který se do své postavy dokáže vžít než s někým, kdo celé sezení narušuje a rozbíjí pracně tvořenou atmosféru).

Ať si hráč užívá se svojí postavou trochu zaslouženého strachu, chvíle napětí a atmosféry. Právě na podobné chvíle hráči nezapomínají. Co udělá postava? Počkáme si na její reakci, jakmile to nevydrží a začne budit ostatní něco se stane. Tohle je ono, to je pro vlkodlaky zábava – cítit strach oběti a ještě pod ním přiložit. Pokud postava zůstane klidná tak srna zasáhne ji (a postavě bude jasné, že byla hozená).

„Rychle se snažíš probudit své spoláčníky, hlavně rychle ať máš klid. Ať se zbavíš strachu. Budíš prvního, ten otevírá oči a mžourá. Najednou se z jedné strany tábora ozve šílený rámus, v lese

praskají větve. Něco se velkou rychlostí blíží. Ne, něco se velkou rychlostí prodírá přímo k vám. Co teď? "

Ted' bych doporučil rychlé čtení, vybízet postavu k rychlým reakcím. Klidně po ní chtít několik věcí najednou – prostě hráče trochu znervóznit.

Probudit ostatní nebude tak těžké, rámus je celkem silný. Dobrodruzi se potom mohou pokusit najít co způsobilo ten prokletý rámus a budí je v noci, pokud se vystrašení postavy opravdu povedlo (a vede ji dobrý hráč), tak to může vést k celkem zajímavým situacím.

A potom postavy něco najdou, bude to kruté a bude to strašidelné. Rámus nedělal žádný nepřítel útočící na tábor, dělala ho srna. Ale opravdu ho dělala ona? Srna je totiž mrtvá, není tomu dlouho co zemřela (pokud postava na hlídce dávala pozor, tak si může uvědomit, že ví kdy srna zemřela). Situace musí být hrozivá – tma (možná záře ohně), mlha při zemi (srnu se jim najít nemusí podařit, ale je to vhodné pro atmosféru), stromy na podzim jsou již z části opadané a tak mohou navozovat strašidelný dojem. A potom, nikdo netuší co se ukrývá v okolí tábora. Srna je zraněná na mnoha místech, vlastně je spíše roztrhaná. Jsou vidět žebra, vysypané vnitřnosti, krev. Postavy ji mohou zase prozkoumávat jako dříve nalezené mrtvoly.

Sms + 2k6+ hod na kvalitu všímavosti

Méně než 7: Srna má mnoho těžkých zranění způsobených zuby a drápy. Tyto rány jsou opravdu veliké. To, co zranění způsobilo muselo být větší než srna.

Méně než 11: Srnu zabila velká šelma, ta způsobila ta zranění. Něco tu ale nehraje – srna je mrtvá, ale nevypadá, že by zemřela teď. I ta zranění, která si srna způsobila sama jsou podivná, taková umělá. Jako kdyby ta srna neběžela ale letěla korunou stromu.

Více než 11: Srnu určitě zabila velká dravá šelma, větší než srna. A zabila ji když se s ní potkala, srna je mrtvá už nějakou dobu. To znamená, že nemohla běžet, ale třeba byla hozena... Stopy po zubech jsou mnohem větší než psí, drápy se vyrovnají medvědím. Místy dokonce mění svoji velikost.

Co se postava nedozví je, že drápy mění svoji velikost z jednoho důvodu – vlkodlaků je víc. Možná postavy napadne, že někdo jde po nich. Pokud mají nějaké tušení, mohou odvodit, že jde o vlkodlaky. Otázkou je, jestli to odvodí hráči nebo postavy.

Mohou se dohadovat co udělají, mohou panikařit nebo naopak smrtelně klidně jednat. Ale to už do toho zase vstoupí druhá strana.

„Snad se již blíží ráno, jen pár hodin a bude zase světlo. Ve dne nejsou ani ty nejhorší nestvůry tak hrozné, den je spásou, den je světlem ve tmě. Tma je však stále ještě hustá, mlha se povahuje v cárech na různých místech. Vypadá to, že zesiluje. Není žádné teplo a vy si až teď uvědomujete, že vám je vlastně zima.

Náhle se z druhé strany tábora ozve zapraskání, někdo neopatrný stoupl na větvičku a ta pod jeho váhou praskla. Okamžitě zmizel do lesa.“

Tohle bude následovat hodně dlouho. Vlkodlaci jsou čtyři a tak by neměli mít takový problém postavy strašit. Opravdu jen strašit, nic jiného. Pokud bude PJ chtít hru nějak okořenit, může dovolit postavám nějaký opravdu rychlý útok do míst kde tuší nepřitele. Pokud budou postavy úspěšné, vybojují si do rána klid. Vlkodlaci radši utečou, než by prozradili kým jsou.

Klidně se jim ale může podařit postavy vyprovokovat k útěku z tábořiště, proč ne. Pokud některá z postav zůstane hodně pozadu (ostatním se ztratí z dohledu) bude napadena a sežrána. Utíkat budou postavy až do rána. Jakmile se objeví slunko, nebezpečí zmizí, ale hrdinům může chvílku trvat než si toho všimnou. Ted' si mohou odpočinout a naplánovat co dál. Další kapitolku

v dobrodružství tedy pojmenujeme Útěk, protože je velice pravděpodobné, že postavy se vydají na cestu, z hvozdu.

Útěk

Postavy by si ještě neměly být jisté, s kým mají tu čest. Snad jen tušit, ale nejistota je důležitá. Jedno ví jistě, někdo se je snaží zabít a nebo vyděsit a potom zabít. To celkem mění situaci. Možností je velká spousta, nejpravděpodobnější jsou dvě – postavy se dají na útěk a nebo se připraví k boji – nějaké opevnění, pasti a tak podobně.

S bojem je ten problém, že vlkodlaci ve tmě vše výborně vidí a mohou postavy pozorovat z úkrytu i přes den. Takže následující boj by mohl být velmi složitý (pro postavy). Ale proč ne, mohou to zkusit – i vlkodlaci dělají chyby. Přesto by za ně měl PJ hrát zodpovědně a dobře, jsou to zkušení lovci.

Útěk je naproti tomu o něco lepší řešení, nevypadá to tak, ale je to pravda. Protože postavy budou v pohybu a stejně tak i vlkodlaci. Cesta není dobrý nápad, tam je pohyb postav předem daný a vlkodlaci jim mohou v předu připravit nějakou ošklivou past. Ale do hvozdu? Ani to se nezdá jako dobrý nápad – mohou se ztratit a již nikdy nenajít cestu ven. Takže, pokud budou postavy utíkat po cestě, dostanou poslední varování – čerstvě zabitě zvíře, pokud poběží dál po cestě tak je zpanikaření vlkodlaci napadnou, mají strach aby nepřišli o hračku a kořist.

Pokud budou utíkat do hvozdu, určitě se budou držet jednoho směru a poběží co to půjde. Budou se snažit dostat se z hvozdu. Bohužel nevědí, že to se jim ještě dnes nemůže povést, hvozď není tak malý. Útěk hvozdem sebou ponese nějaké problémy – zakopnutí o větev, šlápnutí do vosího hnízda, nález jedlých hub (a zrovna není čas je sbírat). Zahlédnutí nějaké zvěře a samozřejmě vyplašení nějaké menší šelmy a její následný boj. Vystrašené postavy by si měly myslet, že bojují s nepřítelem, až tak v druhém nebo třetím kole si mohou všimnout, že se jedná o malou šelmičku.

Dost možná, že postavy začnou utíkat už během noci – útěk a podobné nehody se protáhnou na celý den. Možný je nález kostry a podobné věci.

„Přichází úsvit, další úsvit ve vašem životě. Ráno je studená a šedivá, každou chvíli to vypadá na déšť. Vaše nálada je podobná tomuto ránu, co se zde děje? Přes koruny stromů toho není příliš vidět, ale úsvit je určitě krvavý. Slunce vychází rudě a rudě ozařuje celý obzor. Jako když se krev z roztrhaného těla šíří dál a dál. Slunce by nemělo znamenat smrt, ale život. Stejně tak jako hvozď – neměl by představovat smrt ale život, vítězství přírody a to znamená vítězství silnějšího. Vždyť je to jasné, o váš život usiluje sama příroda, sama duše světa. Ne, tohle je něco jiného a kalné ráno nemůže zničit vaši víru v život. Pokud nezačne pršet tak to není tak zlé – krvavý úsvit není obvyklý, ale nic neznamena.“

Důležitá je ta asociace s přírodou – zvítězí silnější a potom s deštěm, protože přes den pár kapek spadne, jen mrholení. Ale pokud na to nějaká z postav upozorní tak se jim otevře cesta k zajímavému hraní postav.

Celý den se budou toulat hvozdem, samozřejmě jim mohou pomoci speciální dovednosti povolání, PJ jim může nenápadně klást do cesty překážky - nesmí si toho hráči všimnout. Pokud budou hrát dobře, klidně se jim může podařit dostat se z hvozdu, ale to se jim musí povést přechytračit PJ. A samozřejmě tím skončí dobrodružství. Den bude pomalu utíkat a postavy by měly myslet na odpočinek – jinak budou v noci unavené a to se jim může vymstít (za body únavy bude postih k udržení se vzhůru na hlídce třeba). A samozřejmě si musejí připravit tábor, zase by

bylo ideální nakreslit co chtějí dělat a připravit. Mohou cokoliv co je napadne a jsou to schopni popsat (a připravit). Seběmenší pastička jim může pomoci přežít.

„Celý hvozd vypadá strašidelně. Prastaré duby a štíhlé jehličnany, stromy roztočivých tvarů i vzrůstu. Vše vypadá tajemně. Být zde v lepší situaci, hvozd by možná byl hezký. Na jaře, kdy život vítězí nad vším ostatním tady musí být opravdu zajímavě. Ted' je ale podzim, zima a smrt pomalu přebírá vládu nad teplem a životem. Týká se to nějak i vašich životů nebo jen ročních období? Den pomalu končí, slunce vykouklo z mraků, jen aby vám ukázalo, že už zase zapadá. Tak krátký den, a co přijde v noci?“

A tak přichází noc

Slunce je již téměř celé zapadlé, co asi dělají postavy? Doufejme, že se připravují. Nebude to tak lehké, postavy si musí připravit plán obrany a PJ musí jejich plánem proniknout. Je to vlastně takový souboj mezi PJ a postavami, ovšem PJ musí dbát na to, že není nepřítelem postav ale režisérem napínavého a dramatického příběhu – i vlkodlaci mohou udělat nějakou chybu, či něco přehlédnout. V tuto chvíli postavy snad stále nevědí proti komu stojí, mohou se jen domýšlet. Zde se dostanou k popisu a časem jim možná prozradíme i jméno této zrudnosti.

Zpočátku se bude smečka jen plížit okolo tábora a zkoumat sílu nepřátel, pokusí se i o nějaký menší útok, ale popsat jak bude probíhat je zhora nemožné – kdo ví, co dobrodruzi vymyslí? (Klidně se mohou pokusit vyspat v koruně stromu a co potom?)

Vlkodlaci si počkají, až bude mít hlídku nějaký slabší člen tak se ho pokusí ochromit strachem a zaútočit. Zatím jim nejde o zabití postav, ale o vystrašení. Pořád je to pro ně hra. Jak budou postavy odolávat, tím tvrdší útoky budou přicházet až nakonec přijde útok který bude pro postavy smrtelný.

Za noc přijdou asi tak tři útoky (může se to lišit podle připravenosti družiny). Nepřipravená družina nemusí vůbec tuto noc přežít (ale nepředpokládám, že by se nějaká družinka po prožitých událostech nepřipravila).

Hrdinům může pomoci spousta věcí – vlkodlaci se stále nechtějí prozradit a tak se budou ukazovat co nejméně, všechny jejich akce budou bleskové. Mimochodem, postavy se až v této části měly dozvědět, že nepřátel je více než jeden. I to je psychologický prvek. Pokud postavy vymyslí něco dobrého a přímé útoky nebudou bez rizika možné, pokusí se vlkodlaci o nějakou fintu, v kompetenci PJ je vše. Jde o co největší zábavu hráčů a PJ.

Samozřejmě, dobrodruzi se mohou pokusit i o nějaký protiútok, to vlkodlaky vyvede z rovnováhy a kdo ví, jestli se nestáhnou až do rána.

O této části toho nelze příliš napsat, jelikož se bude lišit u každé družinky.

Konečně ráno

Tohle už klidně může být poslední den v životě postav. Vlkodlaci si již nehodlají hrát, nyní se chystají na noc, na finále a velkou hostinu. I postavy se musejí přichystat a PJ jim trochu pomůže. Postavy mají zase několik možností – putovat pryč z hvozdu a nebo zůstat na místě a pořádně se připravit. Putování nemá význam, z hvozdu se ještě dnes stejně nedostanou.

Zůstat na místě, je možné, dokonce budou mít spoustu času i na kvalitní přípravu – jenže když přežijí tak přijde další ráno a další noc a dál? To, že vlkodlaci si na sebe berou svoji vlčí podobu jen na několik dní do roka postavy nevědí, ale pokud se prostě ubrání několik dní tak vlkodlaci po jedné noci zmizí a večer se už neobjeví.

Zajímavější možnost je, pokud budou postavy putovat dál, v naději, že se dostanou z hvozdu. Cesta je povede opět lesem, budou si muset dávat pozor kam šlapou a od věci nebude ani to

nějaké setkání – s žádnou vysokou zvěří, jen třeba zmijí nebo něco tak. Po dvou až třech hodinách cesty dorazí na mýtinu, kde je čeká překvapení.

„Les se před vámi pomalu rozestupuje. Ne, není to konec hvozdů a svoboda. Je to prostornější mýtinka. Počkat, co je to támhle? Vidíte to nebo je to jen nějaká iluze? To vypadá na menší baráček. Menší, zas tak malý určitě není.

Ano, a támhle je malé políčko s nějakou zeleninou a tamhle musejí být brambory. To je podivné. Co by tady dělal takový baráček? Domek je jednoduchý, ale kamenný. Jednopatrový. Okenice jsou zavřené, jen jedna je vylomená a houpe se podle větru. Domek vypadá neobydlený, ale přesto zde lidé museli být ještě nedávno...“

Domek je opravdu zvláštní úkaz. Je jednopatrový, převážně kamenný. Okenice nejsou zrovna pevné, dají se lehce rozbít, dveře nejsou zamčené – po prozkoumání se dá zjistit, že jsou otevřené. O interiéru se rozepteší o kousek dál. Pokud se budou postavy cítit v domku v bezpečí, klidně se v něm mohou ukrýt a připravit na noc (to předpokládám). Nebo mohou pokračovat dál v cestě, ale to je čeká další (nejspíš poslední noc ve hvozdě).

V domku normálně žije horalská rodinka, vlkodlačí rodinka. Žijí jako normální lidé, jsou i celkem přátelští (naštěstí k nim návštěvy příliš často nechodí). Jen na jeden týden v roce se probudí jejich prokletí a dojde ke zdivočení. Potom tento svůj domov opustí a prohánějí se po lese.

Nicméně, družinka stojí na prahu jejich domova a ten jim může pomoci přežít celou tuto noc. Jak? To je na každé družince, snad zvládnou něco vymyslet. Nutno ještě doplnit, že vlkodlaci svůj domov poznají a budou tedy vědět, klik uhoďlo. Postavy nesmějí přežít, protože tím mohou ohrozit život celé rodiny...

Zde je tedy již slibovaný popis domku:

Plánek domu: přízemí



1 čtvereček = 1 metr

Popis přízemního patra:

1) Ústřední chodba

Celkem důležitá chodba pro strategii boje v celém domě, z této chodby se dá dostat do všech místností v celém domě. Dveřmi jsou odděleny dětské pokoje.

Chodba je nezdobená, stěny jsou holé. Na podlaze není žádný koberec, je kamenná. Všechny dveře do kterých se lze z chodby dostat jsou jednoduché, dřevěné. Žádné nejsou zamčené. Ústřední chodba nemá žádná okna.

2) Kuchyně a jídelna

V této opravdu prostorné místnosti je umístěna kuchyně. Vedle západní stěny stojí zdobený stůl s židlemi, které jsou také zdobené. Kousek vedle je menší, obyčejný stůl a u něho jsou obyčejné lavice. Ve východní části je krb (ze kterého vede komín ven). Vedle krbu je několik sudů, které jsou z části prázdné, z části s pitnou vodou a starším (a celkem silným) vínem.

Na zdech kuchyně se nachází dva obrazy s motivem stolování. Autor je neznámý, ale obrazy jsou celkem hezké. Pokud budou postavy prohledávat a přehodí číslo 15, mohou nalézt skvrny od krve na podlaze. Kuchyně má okna dvě, vždy na jih od stolu (okna jsou přes jeden metr)

3) Umývárna, lázeň

Místnost je v první třetině rozdělena záclonou. To, co je vidět hned po vstupu je malý kamenný bazének. Nevypadá příliš používaně. Ale je to zvláštní – bazének zde, v takovémhle domě.

Za záclonou je další bazének, větší. Ten již vypadá používaně (vejdou se do něj dva lidé). Kolem něho jsou tři lavice, na kterých se dá sedět. Tato místnost nemá žádná okna. Zde se dá celkem dobře bránit útokům.

4) Dětské pokoje

Naprosto totožné pokoje. Dříve bydleli oba chlapci v jednom pokoji (protože druhý nemá okna). Potom, co získali vidění v noci (s kletbou) již mohl každý z chlapců získat svůj pokoj (a hlavně oba dva vyrostli a jeden pokoj pro dva téměř dospělé muže...

Nicméně, v obou se nachází pár hraček, hlavně dřevěné a dosti zastaralé. I vybava pokojů je jaksi zastaralá. V obou pokojích je komoda plná starého oblečení – několik kousků dětského oblečení až po mužské oblečení.

V jižním pokojíku je v matraci postele ukryt měšec s 60 zlatými mincemi. Jeden ze synů nehodlá strávit celý svůj život se smečkou a tak příležitostně krade peníze...

Severní pokojík má jedno okno, nachází se na sever od skříně.

5) Ložnice rodičů

Tenhle pokoj je trošku zajímavější. Je vybaven o poznání lépe. V jižním rohu postel s nebesy a prachovými peřinami. Postel je ustlaná, velmi pečlivě.

Dále jsou zde dvě skříně s oblečením a různými doplňky – jedna je s pánským a druhá je s dámským. (postavy si mohou všimnout různých velikostí a občasného poškození) roztržení něčím ostrým, skvrnka od krve).

Dále je zde stojan s knihou, jedná se o velmi starý rytířský epos. O udatném rytíři a jeho boji proti zlému čaroději. Samozřejmě v románu figuruje i milostná zápletka. Tato kniha má celkem příjemnou cenu pro postavy (pokud je napadne si ji odnést a prodat ji).

Posledním kusem nábytku je zde truhlička. Ta není zamčená, není totiž proč. V ní je něco různých šperků a pár váčků zlatých peněz. Jedná se o různé měny. To je majetek, který za ta léta rodina nashromáždila. Nejspíš jim nikdy k ničemu nebude, ale nikdo neví co se může přihodit...

V místnosti jsou dvě okna – jedno je v jižní stěně mezi postelí a skříní. Druhé je v jihozápadním rohu, jižně od druhé skříně.

6) Kumbál se starým haraburdím

Zde se válí spousta poničených věcí, nábytku, kusů koberce a podobně. Není zde nic použitelného. Vše je zde naházeno ve velkém nepořádku. Ale dají se z toho stavět zátarasy a zabednit okna, samozřejmě zde končí neužitečné věci ukradené obětím. místnost nemá žádná okna (proto se stala kumbálem).

7) prázdná místnost

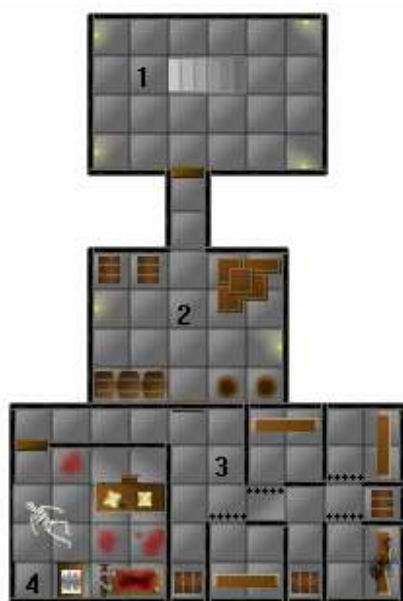
Kdysi to bylo takové předsálí, taková čekací místnost. Nyní není využívána – hranice hvozdu se posunula, návštěvy již nechodí...občas se stane, že si sem někdo z rodiny přenesle křeslo a v prostém tichu, oddělen od všeho odpočívá.

8) Zdobená místnost

Prostorná a pěkně vyzdobená místnost. Je zde pět fontánek, z nichž pramení voda. V místnosti se též nacházejí schody do sklepa. Kolem zdi jsou v květináčích zasazené všelijaké barevné květiny. Některé hezky voní. Tato místnost má dvě velká okna, vždy tam, kde nejsou květiny.

Odlišuje se od ostatních místností, dojem z krásy této místnosti kazí jen nezakryté schody do sklepa. Tahle místnost vznikla mnohem později, díky jedné z nálad paní domu.

Popis spodního patra



1) Vstupní místnost

Podlaha v této místnosti je studená, kamenná. Na stěnách visí čtyři použitelné louče. Kromě dveří, které vedou z místnosti zde nic není.

2) Sklep

Do téhle místnosti nás zavádí úzká, dvoumetrová chodbička. Místnost je relativně prostorná, zaplněná soudky, sudy, barely, bednami i bedýnkami. Jsou zde dvě použitelné louče.

Pokud bude družina něco prohledávat, může najít velmi rozmanité věci – nějaké zbraně, výbavu pro jízdu na koni, řemeslnické nářadí, látky, potraviny, alkohol. Zde je skladiště všeho možného, použitelného do budoucna.

Zvláštností v této místnosti jsou tajné dveře. Ty vedou do nejděsivější části domu, ale dobrodruzi je vůbec nemusí najít, jejich nápadnost je 14. Nejsou ukryté nijak výjimečně.

3) Vězení

Tahle část sklepa má důvod, proč je ukrytá za tajnými dveřmi. Tato místnost měla sloužit jako velká stáj, v době kdy otec uvažoval o zřízení hostince. Kdysi dávno odtud dokonce vedl i průchod ven. Dlouho nebyl používán, přesto by si na něj vlkodlaci mohli vzpomenout a dostat se do sklepa. Což by mohlo být nemilé pro postavy. Nicméně, tato místnost je ukryta za tajnými dveřmi a je pro to jistě nějaký důvod – jsou zde čtyři malé cely. Zde byli drženi zajatci, na kterých byly prováděny pokusy jak zlomit kletbu. V každé slepé chodbě je jedna truhlička, ta je plná kostí nebožáků, kteří při pokusech zemřeli.

Kromě dveří do další místnosti (a vchodu, který je ukryt za jednou z truhliček (a může zůstat nevyužit v dobrodružství) zde není nic, pro postavy důležitého.

4) Rituální místnost

První, co upoutá pozornost dobrodruhů je kostra člověka. Dále kamenný stůl plný skvrn od krve. Až se dobrodruzi vzpamatují z úleku, mohou si všimnout dalších několika věcí v místnosti se nacházejících – stojan s knihou a stůl s několika lejstry. Na podlaze jsou stopy od krve.

Na stojanu je kouzelnická kniha, plná podivných rituálů. Všechno jsou to dosti temné rituály, které mluví převážně o zlomení kletby s použitím živé oběti. Z této knihy čerpali nebozí vlkodlaci inspiraci jak se zbavit své kletby. Žádný z pokusů nikdy nevyšel.

Lejstra na stole jsou různé dekrety a jmenovací listiny, nalezené u obětí (což byli obchodníci, poslové apod.). Dnes jsou již nepoužitelné, ale postavy si snad udělají obrázek o obětech vlkodlaků.

To je vše k popisu domu. Pokud se v něm postavy rozhodnou ukryt, tak získají celkem použitelnou základnu a mají velkou šanci přežít až do rána. Noc se však blíží...

Noc v domě:

Teď by mělo přijít finále všeho, lité boje uvnitř domu. Úkolem postav není nic jednoduššího než přežít tuto noc do rána. Ovšem, otázkou je jak jednoduché to bude. Hráči mají k dispozici celý dům a mohou se v něm ukryt, zabarikádovat, cokoliv.

PJ musí za vlkodlaky hrát opravdu tvrdě – již nemají moc času a kořist je v jejich doupěti, to je hned o několik důvodů víc proč je zničit. Družina odhalí jistě tajemství domu a při nějakém z útoku zjistí proti komu stojí, pokud to ještě nevědí.

Vlkodlaci se nejprve pokusí dostat nějak do domu, a potom zahnat postavy do kouta a zabít je. Teď se již nebudou bránit přímému boji. Pokud by to šlo, napadnou nechráněné postavy. Začínají mít trochu strach, pokud se prozradí jejich tajemství tak si mohou být jisti smrtí z rukou nějakého hrdiny ty tam jsou doby, kdy se snažili o zlomení prokletí.

Pokud tuto noc přežijí a opustí dům, klidně se mohou dostat z hvozdu a udělat co se jim zlíbí – nahlásit vše, vypravit se tam znovu, po důkladné přípravě. Mohou se ale rozhodnout v domě zůstat, potom necht' se brání dvě až tři noci. Pokud tyto noci přežijí, vlkodlaci se promění zpět do lidské podoby a hra se dostane do značně složité situace – vrátí se vlkodlaci do svého domova? Pokusí se jít na postavy s nějakou pohádkou? Pobjíjí je postavy? Zde je tok hry na improvizaci PJ a akcích hráčů.

Dodatky

Jméno	Vlkodlak 1 - otec			
Vlastnosti (hlavní označ)	Síla	Obratnost	Zručnost	Obrázek
	6/7	7/11	1/8	
	Vůle	Intelligence	Charisma	
2/-2	1/-2	0/6		
Rychlost:	10/13*			
Smysly (význačný označ)	Hmat	Chuť	Čich	
	1/-3	3/4	7/13	
	Sluch	Zrak	Jiný	
	6/9	1		
BČ	7/12			
ÚČ	5/9 (zuby)			
OČ	5/8			
Ochrana	1/3			
Zranění	Zbraň/6D (zuby)			
Mez zranění	18			
Nezranitelnost	-			
Velikost	+1/ +2			
Rozměry	2m/ 1,4m a 2m			
Četnost výskytu				
Místo výskytu				
Zařazení				
Organizace				
Aktivita				

<p>Popis Velký a chlupatý horal. V očích je vidět spokojenost se životem a touha po něčem těžko dosažitelném. Mění se v mohutného vlka s šedivou srstí. Oči mu rudě září.</p>	<p>Setkání To on povede svoji rodinu po stopách hvozdem, osobně se s ním družina setká až v pozdější fázi dobrodružství.</p>
<p>Výskyt V hvozdu, do kterého družina vejde.</p>	<p>Boj V lidské podobě se jedná o cholerického, ale mírumilovného člověka (ač o tom události posledních let nesvědčí). V podobě vlka se stává krvelačným lovcem, loví cokoliv živého ve své blízkosti.</p>
<p>Chování Je vůdcem smečky, své rodiny. Proto se tak chová, ač je ve vlčí podobě ovládán touhou po mase, přesto dokáže uvažovat a lovit s pomocí celé smečky. Všechny příkazy jdou od něho.</p>	<p>Zvláštní vlastnosti Regenerace: Sil/2 zranění se vyléčí každé kolo. Toto se netýká psychických zranění a zranění způsobených stříbrnou zbraní.</p>

Jméno	Vlkodlak 2 – matka			Obrázek
Vlastnosti (hlavní označ)	Síla	Obratnost	Zručnost	
	5/6	7/11	-1/-10	
	Vůle	Inteligence	Charisma	
	3/-1	1/-2	-1/5	
Rychlost:	9/12*			
Smysly (význačný označ)	Hmat	Chuť	Čich	
	-1/-5	1/2	5/11	
	Sluch	Zrak	Jiný	
	4/7	-1		
BČ	7/12			
ÚČ	5/9 (zuby)			
OČ	5/8			
Ochrana	1/3			
Zranění	Zbraň/6D (zuby)			
Mez zranění	17			
Nezranitelnost	-			
Velikost	0/+1			
Rozměry	1,8m/ 1,2m a 1,8m			
Četnost výskytu				
Místo výskytu				
Zařazení				
Organizace				
Aktivita				

<p>Popis Statná žena s chmýřím pod nosem. Hodně chlupaté nohy a podpaždí, i na těle je zvýšený porost chlupů oproti jiným ženám. V podobě vlka je štíhlejší než její muž, vždy se drží v jeho blízkosti, chrání ho a zároveň je jeho samicí. I její srst je šedivá. Oči svítí žlutě.</p>	<p>Setkání Ona se do lovu zapojuje až po boku svého manžela a to spíše aby mu kryla záda. Pokud loví na vlastní pěst, snaží se oběť uštvat, než podstoupit přímý boj. Muž rozkazuje, ale ona myslí.</p>
<p>Výskyt V hvozdu, do kterého družina vejde.</p>	<p>Boj V lidské podobě se jedná o šikovnou a pohostinnou hostitelku. Nikdy se neúčastnila rituálů s lidskými oběťmi. Když účinkuje kletba a ona je vlkem, nemilosrdně a rychle zabíjí. Nedokáže si se svojí obětí hrát, jednoduše ji uštve, zbaví sil a zabije.</p>
<p>Chování Je hlavní (a jedinou samicí) ve smečce. Je si toho vědoma a občas svojí roli uplatňuje. Ona vymýšlí velké množství plánů. Nezabíjí z radosti, ale ze své krvelačné povahy (potřebuje maso a krev k uspokojení svého prokletí). Tento život jí příliš nesvědčí, ale zvykla si a podřídila se tomu.</p>	<p>Zvláštní vlastnosti Regenerace: Sil/2 zranění se vyléčí každé kolo. Toto se netýká psychických zranění a zranění způsobených stříbrnou zbraní.</p>

Jméno	Vlkodlak 3 – starší syn			
Vlastnosti (hlavní označ)	Síla	Obratnost	Zručnost	Obrázek
	6/7	5/9	0/-9	
	Vůle	Intelligence	Charisma	
2/-2	0/-3	0/6		
Rychlost:	9/12*			
Smysly (význačný označ)	Hmat	Chuť	Čich	
	0/-4	2/3	6/12	
	Sluch	Zrak	Jiný	
	5/8	0		
BČ	5/10			
ÚČ	4/8 (zuby)			
OČ	4/7			
Ochrana	1/3			
Zranění	Zbraň/6D (zuby)			
Mez zranění	18			
Nezranitelnost	-			
Velikost	0/1			
Rozměry	1,9m/ 1,2m a 1,9m			
Četnost výskytu				
Místo výskytu				
Zařazení				
Organizace				
Aktivita				

<p>Popis V lidské podobě trošku hromotlucky mladík. I jeho pohyby jsou těžkopádné. Oči ukazují mdlou inteligenci. Ve vlčí podobě je vlkem s hnědošedou kožešinou. Jeden z jeho zubů je trošku odštípnut. Toto je vidět, pokud otevře tlamu někomu před očima. Je to vidět i v lidské podobě.</p>	<p>Setkání On bude vždy první v útoku. Zpočátku bude družina narážet na tohoto. Postupně se přidá i starší bratr. Tento slepě plní veškeré příkazy svého otce i matky.</p>
<p>Výskyt V hvozdu, do kterého družina vejde.</p>	<p>Boj Vždy útočí jako první. Dělá mu potěšení svoji oběť vyděsit, hrát si s ní a potom ji uštvanou a ochromenou strachem zabít. On otci pomáhal s rituály a díky němu se rodina se svým údělem smířila</p>
<p>Chování Stručně charakterizován, je služebníkem svých rodičů, udělá pro ně cokoli. Není příliš inteligentní. Má lehce sadistické sklony, se svojí obětí si dokáže dlouho hrát. Pokud ví, že je silnější jsou jeho hrátky velmi kruté.</p>	<p>Zvláštní vlastnosti Regenerace: Sil/2 zranění se vyléčí každé kolo. Toto se netýká psychických zranění a zranění způsobených stříbrnou zbraní.</p>

Jméno	Vlkodlak 3 – mladší syn			
Vlastnosti (hlavní označ)	Síla	Obratnost	Zručnost	Obrázek
	6/7	5/9	0/-9	
	Vůle	Intelligence	Charisma	
	2/-2	0/-3	0/6	
Rychlost:	9/12*			
Smysly (význačný označ)	Hmat	Chuť	Čich	
	0/-4	2/3	6/12	
	Sluch	Zrak	Jiný	
	5/8	0		
BČ	5/10			
ÚČ	4/8 (zuby)			
OČ	4/7			
Ochrana	1/3			
Zranění	Zbraň/6D (zuby)			
Mez zranění	18			
Nezranitelnost	-			
Velikost	0/1			
Rozměry	1,9m/ 1,2m a 1,9m			
Četnost výskytu				
Místo výskytu				
Zařazení				
Organizace				

Aktivita		
<p>Popis Mladší syn, jak to občas bývá je štíhlejší než jeho bratr, dokonce vypadá i inteligentněji. Z jeho očí je vidět smutek a energie, inteligence a touha. V podobě vlka je velmi rychlý, nikdy se nezastaví na jednom místě, pořád je v pohybu. Jeho kožešina je hnědá, s drobnými skvrnkami šedivé barvy.</p>		<p>Setkání On se s družinou setká také krátce po útoku. Nebude útočit tvrdě (zezačátku). Považuje družinu za svoji spásu, mohla by mu pomoci s kletbou. I jeho ale po první nebo druhé noci ovládne chtivost krve a potom už bude bojovat n život a na smrt.</p>
<p>Výskyt V hvozdu, do kterého družina vejde.</p>		<p>Boj Útočí s rozmyslem, často mění svoji pozici a cíle svých útoků. Tím dělá zmatek v řadách nepřátel a připravuje situaci pro drtivý nástup otce s matkou v zádech.</p>
<p>Chování Je posedlý myšlenkou na opuštění rodiny, tuto myšlenku musí velmi dobře tajit. On byl ten, který inicioval pokusy o zlomení kletby, lidské oběti ho tak znechutili, že se se svojí situací smířil. Stále však doufá v proměnu zpět. Svoji krvelačnou touhu dokáže potlačit nejdéle ze smečky.</p>		<p>Zvláštní vlastnosti Regenerace: Sil/2 zranění se vyléčí každé kolo. Toto se netýká psychických zranění a zranění způsobených stříbrnou zbraní.</p>