

**Dobrodružství  
GameCon 2008**

# **Invaze**

autoři:  
**Gandalf, Skála, Tramis**

## **Důležitá poznámka na začátek**

V dobrodružství je PJům v některých postupově nedůležitých pasážích ponechána určitá míra volnosti v provedení některých situací s tím, že je vždy stanoven výsledek, kterého mají dosáhnout. Cílem je přizpůsobit dobrodružství družince, aniž bychom se rozcházeli ve výsledku.

# Obsah

<b>Důležitá poznámka na začátek</b> .....	<b>1</b>
<b>Obsah</b> .....	<b>2</b>
<b>Úvod</b> .....	<b>3</b>
<b>Místa na mapě</b> .....	<b>4</b>
<b>1. část</b> .....	<b>5</b>
Osnova první části .....	5
1. Úvod .....	5
2. Pátrání po informaci o protijedu .....	7
3. Pomoc druida .....	8
4. Získání byliny .....	10
5. Chrám moudrosti .....	11
<b>2. část</b> .....	<b>14</b>
Osnova druhé části .....	14
1. Vězení - úvod .....	14
2. Vězení - útěk .....	17
3. Informace o armádě .....	19
4. Tábor armády - získání lektvaru .....	20
4.1. Základní informace .....	20
4.2. Hlídkování .....	21
4.3. Stan generála Dareka .....	22
5. Zdržení armády .....	24
<b>3. část</b> .....	<b>25</b>
Osnova třetí části .....	25
1. Úvod .....	25
2. Útěk .....	27
2.1. Útěk z paláce .....	28
2.2. Možnosti útěku z paláce .....	29
2.3. Útěk z města .....	31
3. Putování .....	32
4. Přepad .....	32
5. Příjezd do Roveny – hlavního města Východního království .....	33
5.1. Varianta „špatná odpověď“ .....	34
5.2. Varianta „dobrá odpověď“ .....	35
6. Záchrana princezny .....	36
6.1. Průnik do Amberské tvrze .....	37
6.2. Uvnitř tvrze – číhaná na Václava a Johanku .....	39
<b>Přílohy</b> .....	<b>42</b>
Král Ctirad II. .....	43
Vojáci, obludky apod. .....	46
Gladiátoři – viz 3. část .....	48
Nehráčské postavy .....	50
Mapy království .....	52
Chrám Moudrosti .....	56
Tábor armády .....	64
Dopisy v generálově stanu .....	66
Hrad Cormak .....	69
Tvrz Václava z Ambery .....	71
Hodovní sál .....	76

# Úvod

Děj dobrodružství se odehrává na území dvou sousedních království. Království Cormak, nesoucí jméno po svém prvním králi, který je před dávnými staletími založil a jeho souseda, Východního království. Dalšími sousedy jsou z jihu Jezerní království a ze západu království Arden. Mezi královstvími Cormak a jeho sousedy vládou dobré politické a především obchodní vztahy a poslední významnější konflikt, který musely vyřešit armády v poli se odehrál naposledy před čtyřiceti lety a to mezi Cormakem a Východním královstvím.

Co se týče rasového složení, lidé samozřejmě převládají, hobiti a barbaři jsou velmi běžní, trpaslíci a křidukové méně, ale nic divného a krolové a elfové jsou výjimečnější, tzn. lidi se ohlédnou, páč je moc často nevidí, určitě si zapamatují, že je viděli, ale bude to jim to fuk, pokud nebudou dělat něco nepřístojného.

Cormak je rovněž domovinou našich postav. Jeho území pokrývají především roviny, pastviny a louky a vesměs mírumilovné obyvatelstvo se zabývá nejčastěji pěstováním všelikých plodin a hlavně vynikající vinné révy, pročež víno tvoří základní vývozní artikl a důležitý prvek obchodu království. Cormaku vládne mladý král Ctirad II, který nastoupil teprve před necelými třemi lety po smrti svého otce Vladimíra. Sedmadvacetiletý král Ctirad zatím vládne poměrně dobře, přestože jeho choť, královna Marta vyvolává určité vlny nevole, jak mezi prostým lidem, tak mezi šlechtou. Zastává totiž názor rovnoprávnosti mužů a žen a schopnost žen činit stejně dobrá rozhodnutí jako muži. Společnost

na takovéto názory není zrovna dobře připravena a tak má královna Marta spíše více nepřátel než příznivců. Král jí v tom však do určité míry podporuje a tak se zatím vše obešlo bez jakýchkoli incidentů. Mezi odpůrce královny Marty patří rovněž někteří významnější šlechtici včetně králova mladšího bratra – Tomislava.

Postavy jsou výjimečnou družinkou, která je zvláštní v tom, že jeden z bývalých družiníků – Bořivoj – je shodou okolností levobočkem bývalého krále Vladimíra. Ten za své vlády často objížděl sídla svých šlechticů a nezřídka kdy se mu zalíbila některá ze služebných či šenkýřek. Takovýchto levobočků nejspíše bude více, ovšem Bořivoj je jediný o kterém král věděl a hlavně jediný kterého na smrtelné posteli před svým nejstarším synem Ctiradem a nejbližšími rádci uznal. Král Ctirad a jeho rádci tuto informaci zatím udrželi v tajnosti, přestože je Bořivoj pouze prostředním ze synů Vladimíra. Ctirad Bořivoje před nějakou dobou vyhledal a chtěl jej poznat a případně mu nabídnout veřejné uznání, nějakou funkci a titul. Bořivoj se však rozhodl zatím tuto informaci ponechat v tajnosti, neboť se by si chtěl nejdříve trochu si ještě užít svobody, cestování a podobně, což by mu titul a politika znemožnily. Král souhlasil a příležitostně Bořivoje a jeho družinku pověří nějakým úkolem. Ve skutečnosti se však Bořivoj postavám více a více vzdaluje. Bořivoj postavám rovněž přísně zakázal vyjevit někomu pravdu, přestože by jim stejně nikdo nevěřil.

**Upozorněte hráče, že v dobrodružství bude spousta pasáží, kdy se bude hrát real time a bude pozastaveno společné vědomí. Tedy, co hráč řekne/udělá, řekla/udělala jeho postava. Na každou takovou pasáž budou upozorněni.**

## Místa na mapě

Pozn.: Jde pouze o mapu východní části království Cormak západní části Východního Království a postavy se k mapě dostanou, až budou pátrat po cíli své cesty – proto pro ně bude dostatečný tento výsek. Postavám nebude k dispozici tato legenda, pouze příslušný popis od PJ.

### **Královské město Velehrad**

Hlavní město království Cormak. Je vystavěné na úpatí skalnatého kopce a obeháno 15 sáhů vysokými hradbami. Žije v něm asi 10000 obyvatel. Městu vévodí královský palác, který se nachází na skále tvořící přibližně 1/3 obvodu města. Vstup je možný 4 bránami, přičemž jedna ústí přímo na pozemky paláce, které jsou odděleny od města samotného vnitřní bránou. Za patřičnou cenu je v něm dostupné vše. V tomto městě postavy dobrodružství začínají.

### **Tvrz a vesnice Kámenstroj**

Jedná se spíše o menší městečko než vesnici. Žije v něm cca 500 obyvatel a dominuje mu kamenná tvrz, v níž sídlí králův mladší bratr Tomislav – správce okolního kraje. Ve vesnici je dostupných několik hospod, běžné krámky a dílny a nějaký ten alchymista na nižší úrovni.

### **Desná**

Vesnice o asi 80 chalupách a je možné v ní najít čtyři hospody a zastoupení téměř každého řemesla. Byla spravována starostou Lumírem až do nedávné doby, dokud nezemřel na zástavu srdce. Další popis viz příslušná část II. Části (Vězení – úvod, informace pro hru)

### **Hranice**

Vesnice na hranicích s Východním Královstvím. Jedná se o 50 domů poblíž celního skladu a kasáren s vojáky království sloužících pod celním důstojníkem. Přírozenou hranici mezi královstvími tady tvoří 200 sáhů široká Hraniční řeka, přes kterou funguje přívoz. V Hranicích je hospoda, pekař, řezník, lovec, mastičkář a kovář.

### **Malá Lhota**

25 dřevěných chalup (hospoda, pekař, řezník a typicky porodní „babka“ (asi 35letá) kořenářka a léčitelka v jednom). Leží u Dubového Hvozdu, kam postavy poputují.

Ostatní místa na mapě jsou pouze pro nenápadnost těch herních a vymyslete si k nim co chcete, družiny nejspíš ani nebudou moc zajímat – pokud ano, udělejte o tom poznámku pro dalšího PJ. Popisy nejsou moc důležité, protože s každým místem na mapě se setkají víceméně pouze v příslušné části dobrodružství.

## 1. část

### Osnova první části

1. Během nepodařeného útoku na krále je zasažena královna a její tělo paralyzováno neznámým jedem. Všichni se ale domnívají, že sama královna byla terčem útoku.
2. Královna umírá, ale kouzelník/alchymista – první rádce krále dokáže zpomalit tento proces a pozná pouze jed (velmi nepříjemný a neobvyklý), nezná protijed.
3. Králův bratr (levoboček a bývalý člen družiny) si družinu zavolá a zadá jim úkol pátrat po protijedu.
4. Družina by se měla dostat k informaci, že existoval jakýsi Chrám moudrosti, kde by se měla dát najít jakákoliv informace tohoto typu. Jeho umístění zapadlo v prachu dějin a postavy by měly být nasměrovány na jakéhosi druida sídlícího ve hvozdu v sousedním Východním království.

#### cca 1,5 hodiny herního času

5. Postavy cestují do sousedního království a po cestě si všímají podezřelé větší koncentrace vojáků sousedního království, kteří jsou jakoby „na cvičení nedaleko hranic“.
6. Druid postavy nasměruje k chrámu a odstraní pro ně maskovací kouzlo. K pobytu po chrámu je však třeba bylina na ochranu před otráveným vzduchem (bezpečnostní opatření před opuštěním chrámu bývalými obyvateli).

#### cca 2 hodiny herního času

7. Bylina roste na místě jednoho z menších táborů sousední armády – postavy ji musí získat.

#### cca 3 hodiny herního času

8. Družina projde chrámem, vyrobí protijed a při opuštění chrámu jsou zadrženi nepřátelskými vojáky.

### 1. Úvod

#### **Informace pro PJ**

*Postavy již nějakou krátkou dobu pobývají v hlavním městě království a zahájejí a utrácení poslední výplatu, když jednoho dne dojde při veřejné audienci královského dvora k atentátu na krále Ctirada II. Důvodem atentátu je demoralizace království, zmatek v armádě apod. usnadňující invazi části armády ze sousedního Východního království. Jde pouze o část armády sousedního království, která je zmanipulována jejich velícími důstojníky a generálem Darekem a celá akce probíhá bez podpory a vědomí samotného krále Východního království, Heryka, a to pod taktovkou mladšího bratra krále Ctirada - Tomislava. Jde vlastně o dvojí převrat, jehož cílem je nejprve ovládnout království Cormak, dosadit na trůn mocichtivého a ambiciózního Tomislava, který pak zmobilizuje již v té době vlastní armádu, přidá ji k armádě generála Dareka a provedou invazi/vojenský převrat ve Východním království, na jehož trůn pak dosedne generál Darek.*

*Přestože je atentát původně zaměřen na krále, nikoho to více méně nenapadne, neboť poslední válka byla před 40ti lety a vztahy se sousedním královstvím jsou velmi dobré. Navíc královna Marta má spoustu vlastních nepřátel jak v řadách šlechty, tak prostého lidu, neb je tak trochu feministka, vládne spolu s králem a hlásá práva a rovnocennost žen, což je současné společnosti velmi cizí. Po pravdě řečeno se na to většinou i ženy dívají jako na něco velmi nepřírodního.*

## Informace pro hru

Postavy se tedy různě poflakují, peníze zatím nějaké mají a čekají na nějakou zajímavou práci. Jednoho dopoledne se však městem jako stepní požár rozletí fáma, že při veřejné audienci královského dvora byl spáchán atentát. Jak to chodí s každou fámou, i v tomto případě jsou zprávy různé. Jeden tvrdí, že došlo k útoku na krále, jiný, že na královnu a třetí, že je většina dvora mrtvá atd. Nejčastější jsou názory, že šlo o útok na královnu a že se tomu vlastně lidi moc ani nemůžou divit a dalo se to čekat, vzhledem k tomu, jak se především šlechtě její názory protíví. Již v průběhu odpoledne se informace mění, neboť spousta sloužících a dalších krále viděli pracovat a procházet hradem zdravého, ale ztrhaného, takže to vypadá na útok na královnu.

Odpoledne nechá družinku do paláce zavolat Bořivoj (králův nevlastní bratr) a předestře jim situaci. Královna byla zasažena šipkou s neznámým jedem. Útočníkem byl jakýsi hobit schovávající se v davu, který se po výstřelu pokusil využít toho, že je menší, lépe se mu bude proplétat zmatkujícím davem a prchat. Nepodařilo se mu však opustit palác a na útěku byl chycen stráží. Bohužel ho strážce vzal sice na plocho, ale pořádně a rozkřápl mu lebku a hobit zemřel dřív než se dalo něco dělat. Prohlídka hobita nepřinesla žádné zajímavé informace. Měl u sebe pouze něco málo peněz, foukačku a jednu šipku navíc. Nikdo ho nezná a ani nikdy neviděl. Družinky mohou pátrat po paláci a podobně, vyptávat se, ale nic v tomhle směru nezjistí. Audience je veřejná a nejčastěji se týká různých sporů, které je třeba vyřešit a o tom, který spor přijde na audienci ke dvoru rozhoduje jeden z králových ministrů. Poměrně často je rozhoduje i královna, takže se bude dát najít dost případů, kdy je na královnu někdo naštvaný. Budou-li se hráči na tohle vyptávat, nechť si PJ nějaké klidně vymyslí sám, v dalších kolech nebudou hrát žádný význam. Budou-li postavy nějak pátrat po informacích prostřednictvím mluv s mrtvými, moc daleko se nedostanou. Hobit

byl profesionální vrah, na kterého se dalo náročným způsobem získat kontakt (všichni bývalí zákazníci věděli kde nechat zprávu) a kontaktoval ho neznámý a neidentifikovatelný muž a platil polovinu předem a druhou v případě úspěchu – ten se nedá zakamuflovat, v tuto chvíli už není pro spoustu lidí tajemstvím, že útok králi neublížil. Pro postavy není dostupná sféra, která by jim co se týče hobita pomohla.

Budou-li se postavy ptát, byla královna zasažena do levého ramene a seděla napravo od krále (jen ale napadne-li je se po tom ptát).

Králův první rádce – kouzelník/alchymista Marek – ihned zasáhl a podařilo se mu zpomalit proces umírání. Je přesvědčen, že královna je při vědomí, trpí v bolestech a pomalu ale jistě umírá. Prozkoumal druhou šipku, kterou našli u útočníka a odhalil v jeho složení za pomoci magie speciálně upravovaný jed z mantikory. Marek pátrá ve své rozsáhlé knihovně a rovněž zkoumá jed jako takový a Bořivoj chce po družince, aby zkusila pátrat po protijedu na vlastní pěst. Sám se k nim připojit nemůže neboť jeho pomoci je zapotřebí v paláci. Asi to ale nebude jen otázka bylinkářů, neboť k výrobě jedu byla použita i magie. Co se týče odměny, tak Bořivoj na ně zkusí něco jako „král se určitě odmění“ a „no tak neblbněte, král teď nepřemýšlí nad odměnou, ale když mu zachráníte královnu bude štědrý“ apod. Budou-li chtít usmlouvat nějakou cenu, dohodne se s nimi. Pokud si řeknou o nějaké „základní vybavení“ (tzn. jídlo, pochodně, stany, běžné zbraně (tedy armádní) případně i koně), trochu se kroučí, ale zařídí jim je.

Ze samotného Marka moc nového nedostanou, nemá na ně čas a sám je moc nezná. Řekne jim to samé, co Bořivoj a požádá je, aby zatím zkusili pátrat u různých bylinkářů, alchymistů apod. Jestli neslyšeli o nějakém jedu z mantikory a případně, který takto účinkuje (oběť je plně při vědomí, trpí

bolestmi, ale nemůže žádným způsobem ovládat své tělo). Pouze telepatické spojení odhalí, že mysl funguje, ale pro toho, kdo se pokouší do její mysli nahlédnout je to samo o sobě extrémně bolestivý zážitek (přenáší se na telepata bolest, kterou vnímá mysl oběti). Každopádně zakáže družince šířit informace o tom, co se vlastně stalo, kdo je oběť apod. Pouze vypadá-li dotyčný, že by mohl něco vědět o jakémkoliv jedu z mantikory, nechť mu popíše účinky, ale rozhodně se nešíří o tom, proč po něm pátrají apod.

## 2. Pátrání po informaci o protijedu

### **Informace pro PJ**

*Taková informace není ve městě dostupná. Pouze u Barana - bylinkáře/prodejce knih a různých magických a nemagických přísad/předpovědače budoucnosti/alchymistu a kdoví co ještě v jedné osobě se postavy mohou dozvědět o jistém druidovi jménem Venatio, který žije v menším hvozdu nacházejícím se nedaleko hranic v sousedním Východním království. Baran se s ním v minulosti potkal, něco pro něj udělal a Venatio mu mimo jiné vyprávěl, že kdysi existoval jakýsi Chrám moudrosti. Mniši, kteří v něm žili ani tak neuctívali žádného boha či sílu, ale pouze moudrost a vědomosti. Každý kdo v těch dobách toužil po nějaké vědomosti, mohl je vyhledat a oni dokázali odpovědět snad téměř na vše a rovněž dokázali dělat neobvyklé léčebné lektvary. Baran má pocit, že toho ten druid věděl víc, ale už mu nic neřekl. Baranovi se tato legenda zalíbila a pojmenoval tak i svůj krámek, kde se pokouší radit, věštit a míchat různé dryáky apod. Je to alchymista na 1. úrovni, kterého jeho mistr vyhodil, protože je nešika. Dokáže namíchat některé základní alchymistické lektvary, ale s poloviční účinností. Víceméně je to podvodník.*

**Pro zdůraznění: informace o druidovi není kritickým postupovým bodem a netřeba ji tudíž extrémně chránit. Neměla by extra zdržovat – jde pouze o trochu roleplayingu. Pokud by se měly družiny plácet, nějak nenápadně jim ji předhod'te.**

### **Informace pro hru**

Postavy se budou nejspíše pokoušet dozvědět nějaké informace od bylinkářek a alchymistů či různých šarlatánů. Všichni budou zvědaví, proč se tak najednou někdo shání po tak neobyčejném protijedu a budou dotírat, jestli ví něco o atentátu apod. U těch všech však budou postavy pátrat bezúspěšně. Nakonec však narazí (třeba chodí od jednoho ke druhému nebo je někdo pošle) na krámek Barana. A pokud budou úplně natvrdlí, bude stát před nimi na ulici a v rámci reklamy řvát, že umí udělat léčivé lektvary na všechno! Ten svůj krámek pojmenoval „Chrám moudrosti“ a „zná odpověď na všechno“. Vypadá to u něj v krámku tak trošku jako ve stánku cikánky co věští budoucnost. Přítmí, sem tam takové věci jako křišťálová koule, věštecké karty, prstní kůstky s různými symboly, ale taky menší knihovna plná knih, různé byliny, police lektvarů apod. (asi jako u právníka, který má v elegantní knihovně krásně svázané sbírky předpisů už od první republiky :-)) Vypadají hezky a jsou na ...) Budou-li se ptát po protijedu, Baran se bude tvářit, jako že zná protijed a že jim ho umíchá (sice není šikovný alchymista, ale dobrý obchodník a umí to „prodat“). *Taky se bude vyptávat, jestli to má něco společného s královnou a pokud zjistí, že to je pro krále či královnou, bude z toho chtít vycouvat, protože i jemu, přestože je trochu jednodušší je jasné, že tímhle by si až moc zavařil. To co jim ale případně namíchá je něco jako tekuté placebo.*

Jsou dvě možnosti. Pokud družinky Baranovi (PJovi ☺) uvěří a koupí ten lektvar (za podmínky, že mu neprozradí pro koho je a pro koho pracují), nejspíše s tím přijdou za Markem a ten se jim



## 1. část

vysměje/sprdně je, že mu donesli něco co je úplně na nic. Družinky se pak asi nejspíš vydají zpět za Baranem, který když na něj uhodí jim dá info o druidovi (*viz výše – Informace pro PJ*).

Druhou možností je, že mu to nesežerou a zjistí od něj info o druidovi jinak. Buď to z něj vymlátí, přečtou v mysli či obdobným způsobem – netřeba tomu bránit. Případně po nějakém tom roleplayingu by jim Baran řekl, že pokud pro něj něco udělají, řekne jim u koho by mohli získat informaci kterou hledají. *Vzhledem k tomu, že je Baran podvodník, nedávno se mu povedlo napálit jednoho zámožnějšího kupce neúčinkujícím lektvarem lásky.* Baran bude jen tvrdit, že ten kupec nedodržel instrukce no a teď „uplatňuje reklamaci“ ☺ – prostě chce prachy zpět a ještě dělá trable. Baran po družince bude chtít, aby tento problém „vyřešili“. Je mu jedno jak, ale ať má od toho kupce pokoj. Nejde o důležitou věc. Prostě jen o epizodku pro pobavení, která by měla být krátká a jen ze zajímavosti ukázat, co družinky udělají. Je možné ho překecat, uplatit, zbít, posthypnotický příkaz, cokoliv včetně „zlikvidovat“. Pochybuju, že to nějaká družinka bude vůbec dělat. Nejspíš to z Barana dostanou jinak.

Předpokládám, že dříve než postavy opustí město půjdou oznámit minimálně Bořivojovi, co zjistili a kam se vydávají (pokud ne, pošle za nimi strážného a zavolá je, aby zjistil jak jsou na tom, Najde je třeba voják při průjezdu bránou, ve stájích, když jdou pro koně nebo je klidně vyslídí magicky, ale prostě se zařídí, že ještě jednou před Bořivoje a Marka předstoupí). V takovém případě je vyslechne i Marek a dá jedné postavě přívěšek s na první pohled bezcenným kamenem díky kterému se bude schopen s danou postavou spojit až bude chtít. Bohužel to funguje pouze jednostranně. Kámen na sebe vždycky nejprve upozorní zvukem (*něco jako nokia tune* ☺) a chvěním a po chvíli (cca 6 kol) teprve dojde k přenosu. *Prakticky se to projevuje jako holografická projekce, přičemž on je vidí a slyší a*

*oni ho taktéž vidí a slyší. Budou-li se vyptávat, jak to funguje, zevrubně jim to řekne.*

## CCA 1,5 HODINY HERNÍHO ČASU

### 3. Pomoc druida

#### *Informace pro PJ*

*Na území sousedního Východního království se již nedaleko hranic (poblíž Desné), pod záminkou cvičení „mobilizuje“ část jejich armády. Vede ji generál Darek, který spolupracuje s mladším bratrem krále Ctirada II. Tomislavem a čeká na vhodnou chvíli a připravuje se na útok na království Cormak. Vhodná chvíle měla nastat zavražděním krále Ctirada, kdy by vstoupili na území království Cormak a předpokládali, že v nastalém zmatku by nebyl problém pro Tomislava převzít moc, usednout na trůn, zmobilizovat armády království a vytáhnout do pole. Ve skutečnosti by ale s invazí armádou generála Dareka nebojoval, ale společně by provedli vojenský puč ve Východním království, jehož král a šlechtici by byli neméně zmateni nenadálou situací, a který by na jeho trůn vynesl generála Dareka a oba by byli spokojeni. O této skutečnosti vědí jen někteří věrní Tomislava a několik nejvyšších důstojníků Darekovy armády, kteří se pro tento případ obklopili většinou jim bezvýhradně oddanými vojáky. Jelikož útok nevyšel, chtějí vymyslet co dál. Zatím tedy jejich armády táboří a tváří se jako na cvičení, což obnáší veškerá opatření, jako by tábořili na nepřátelském území a ten největší problém, který trápí generála Dareka, je nedostatečné zásobování, neboť uvádí podstatně menší počet vojáků ve svém ležení, než kolik jich tam je, aby nebylo podezřelé, že operuje s tak velkou částí armády najednou.*

## Informace pro hru

Postavy tedy putují vyhledat druida v sousedním království a postupně si mohou všimnout podezřelých aktivit vojáků sousedního království:

- Ještě na území vlastního království (v lesích kolem rozdělení cest na sever, kudy pocestují postavy a na jih přes Hranice a Desnou do VK) mohou pozorovat stopy početnějších (8-10 lovců) loveckých skupin, což je poměrně zvláštní. Kraj sice není neosídlený, ale jedná se spíše o menší vesnice, z nichž by nevyrážely na lov takovéto skupiny. A i kdyby, povšimli si v průběhu cesty stop nejméně tří takovýchto skupin. *(Jelikož má Darek problémy se zásobováním, potřebuje hodně lovit a vysílá vojáky i do pohraničí sousedního království. Vojáci jsou informováni o tom, že taková panuje dohoda mezi jejich králi.)* Pokud postavy na takovou skupinu narazí (vyhledají), vojáci (přestože nemají uniformy a jsou oblečeni jako lovci, jsou trochu duchaplnější postavy schopny poznat, že vypadají spíše jako vojáci (jeden velí, mají i meč, všichni lehkou koženou zbroj apod. PJ nechtě je popíše, hráči ať si to dají dohromady) budou trochu hrubí a drsnější a postavy a jejich otázky ignorovat, ale nebudou provokovat vyloženě agresí. *Pouze budou-li se postavy například přesvědčivě vydávat za autority krále Ctirada II, vojáci jim sdělí že zde loví s jeho povolením a ani čtení myšlenek apod. neodhalí něco jiného. Budou-li úspěšně tlačit o něco víc (nebo číst myšlenky) odhalí jim i to, že jsou na cvičení v pohraničí – **pozor, toto by neměla být informace „zadarmo“**.*
- Na území VK je možné pozorovat častější jízdni hlídky vojáků – většinou v povzdálí, ale některá je i zastaví a vyptá se jich kdo jsou, kam jedou apod. *Postavy by neměly vyzradit, že hledají lék pro královnu.* Pokud budou vypadat obyčejně nechají je být. *Pokud prozradí něco takhle zajímavého, posel to pojede okamžitě*

*nahlásit a generál Darek je nechá sledovat. Sledovat je budou dobří stopaři, tzn. že postavy by si toho neměly být vědomy. Budou-li významně obezřetné a provádět nějaká opatření apod. nechtě si toho povšimnou. Ale i pokud na ně vybařnou, vojáci se s nimi nebudou bavit – oni jsou vojáci pověřeni sledovat podezřelé cizince a těm po tom může být houby. Postavy je samozřejmě mohou zlikvidovat, ale to se projeví později.*

- Postavy spatří menší karavanu s trénem o 5 zakrytých vozech stráženou 15ti vojáky jedoucí přes Malou Lhotu do Desné.
- Není pravděpodobné, že by postavy putovaly za druidem přes Desnou a proto by měly minout hlavní tábor armády – pokud budou mít takovou cestu v plánu, někdo jim poradí, že cestou na sever to bude rychlejší (což je pravda). Přes přívoz a jižně od hor by to byla zbytečná zajížďka. Případně je nějak odraďte od té cesty, či pokud tábor odhalí, tak hrajte podle informací o vesnici a o táboře, které jsou ve druhé části a nějakým způsobem družinky od jeho zkoumání odraďte.

Dubový hvozd v sousedním království není příliš rozsáhlý, asi 200 mil v průměru, ale je to hvozd. Co se probuzenosti týče, je to Dřímající les (viz PPE str. 24) s probouzeční magenergií 500 magů (kdyby se nějaký šouravý druid ptal ☺). Stupeň probuzenosti nemá skoro žádné efekty kromě stísněnější atmosféry pozorovatelné méně inteligentními postavami – samotným cílem je taky vlastně pouze tento efekt a jeho využitelnost při roleplayingu. Předpokládám, že pro většinu družin nebude problém v něm druida najít. Buď mají hraničáře a nebo si třeba vymyslí nějaký originální způsob. Pokud by náhodou ani jednoho hraničáře neměli, mohou zkusit dojít do nejbližší vesničky nacházející se u hvozdu. Tou je Malá Lhota. Jde o malou vesničku. 25 dřevěných chalup (včetně hospody a dá se v ní najít pekaře, řezníka a typicky porodní

## 1. část

„babku“ (asi 35letou) kořenářku a léčitelku v jednom). Ostatní vesničané se živí především vlastní produkcí a nějakou tou drobnou směnou). Léčitelka Livie zná způsob jak druida přivolat, ale jen tak jej nepoví. Budou ji muset přesvědčit, že jednají z dobrých pohnutek a nějak jí nebo vesnici pomoci. Např. darovat jí bylinky, něco užitečného, ulovit něco pro vesničany (v okrajových částech hvozdu mohou lovit) apod. Pak jim prozradí, že aby zavolali druida Venatia je třeba najít v okrajové části hvozdu 10 semenáčků dubu, které by se neuchytily neboť např. rostou příliš blízko stromu a ty pak přesadit blíže ke kraji, tam kde jsou stromy řidší, aby se hvozď obnovoval. Navíc musí každý vždycky zalít, zvolat: „Venatio, prosím, přijď mi na pomoc“ a pak ještě jednou zalít. Pokud bude druid moci a chtít, přijde.

Jediný druid – Venatio, který žije v Dubovém hvozdu je poměrně milý, ale ostražitý a je si moc dobře vědom, jak nebezpečné mohou informace být. V případě, že ho postavy přesvědčí, že jim jde o něco takového, jako že hledají protijed na neznámý a krutý jed – a je jedno, jestli je pro královnu a nebo pro někoho jiného, o chrámu jim řekne a dokonce odstraní maskování, které kryje vstup do chrámu. Maskování je dost šikovné a postavy by si s ním neporadily, ale přeci jen je to jeho hvozď a je toho málo, co v něm nedokáže (*zamaskovali ho přerostlou vegetací a navíc takovým nenápadným pocitem, že jednodušší bude ten malý kousek obejít jinudy*). **Opět nejde o nějaký kritický bod na čem vylámat družiny.**

Nakonec jim Venatio prozradí, kde ve hvozdu Chrám je (cca 4 hodiny jízdy na koni od jihozápadního kraje hvozdu. Najít ho mohou tak, že v místě, kde z hvozdu vytéká potůček, ústí také lovecká stezka, po které musí jít do hloubi hvozdu. Po 3 hodinách musí stezku opustit (jízda na koni pohyb hvozdem příliš neurychluje a proto pěšmo to bude 5 a po 4 hodinách)) a sešle na postavy kouzlo,

kteří jim odkryje jeho maskování. Řekne jim, že už v Chrámu párkrát byl, když pátral po nějaké vědomosti, ale že jim nemůže pomoci vyloženě dovnitř, neboť vstup je chráněn vždy nějakým logickým úkolem, který se zdá se obměňuje. Navíc dovnitř ani nechce neboť pro ochranu informací v Chrámu mniši uvnitř magicky rozptýlili nějaký jed, proti kterému on sice našel bylinu jež je ochrání, má ale omezenou účinnost a ta se s každou návštěvou navíc i oslabuje. Minule mu bylo pěkně špatně. Odvar z jednoho svazečku bylin vydrží jedné postavě tak na 5 hodin. On tam zatím nebyl nikdy déle než cca 10 hodin. Prozradí jim také, že bylina roste asi den jízdy (30 mil) od kraje hvozdu jihojihozápadním směrem. Roste kolem jezírka, které se vytvořilo u vyvěrajícího pramene (říčky) na sice nižším, ale velkém plochem kopci. Je možné, že se dá najít i jinde, ale to není nikde ve hvozdu a je velmi neobvyklá. Možná je sama výsledkem dřívějších experimentů mnichů Chrámu.

**Pobyt v Chrámu bez byliny je možný, ale nedoporučoval by ho. Nedokáže odhadnout, jak dlouho by to vydrželi a jestli by měli sílu se vrátit zpátky.**

## CCA 2 HODINY HERNÍHO ČASU

### 4. Získání byliny

Najít kopec, na kterém roste ona bylina nebude příliš složité. Jde spíše o mírnou vyvýšeninu. Po kopci stéká potok/říčka a nahoře má poměrně rozlehlou rovnou plochou. Problém je, že již z dálky je patrné, že u toho jezírka/jezera se nachází tábor vojáků. Není sice příliš velký, vypadá to, že stany jsou rozestavěny do kruhu a odhadem takhle z dálky jich může být 15-30, každý tak možná pro 6 vojáků. U tábora se také nachází velká ohrada s koňmi. Na první pohled jich může být k tisíci. Určitě nebude možné se k jezírku dostat jen tak nepozorovaně.

### **Informace pro PJ**

Získání byliny, pro kterou je poslal druid Venatio se tak může, ale nemusí trochu zkomplikovat. Tento tábor je cca 6 hodin jízdy od hlavního tábora a nachází se zde většina koní pro jízdní jednotky. Z důvodu velikosti zdroje vody u hlavního tábora je efektivnější mít koně zde bokem. Generál Darek navíc nečeká žádný útok nebo tak a proto necítí nutnost mít koně pro jízdní jednotky chráněné uprostřed hlavního tábora. Armáda dosud není nepřátelská, jen monitoruje. Vojáci zatím ani neví, že nejde o skutečné cvičení. Stejně to znamená dost hlídek a k táboru se nikdo jen tak nedostane, aniž by byl zastaven minimálně ve vzdálenosti 500 metrů od něj. Postavy budou muset vymyslet dobrou historku, proč chtějí zrovna k tomu prameni, ale vymyslí-li, vojáci je pro bylinu pustí. Napít se nepomůže – z jezírka vytéká potůček a mohou pít z něj, vojáci ho neznečišťují, takže musí vymyslet důvod, proč chtějí k prameni, který je v táboře. Pokud ovšem nějakým způsobem prozradí, že jde o lék pro královnu nebo něco podobného či zajímavého, opět pojedou informovat generála a ten je nechá sledovat (návod – hledání léku na jed není zajímavé, hledání léku na jed, kterým byla otrávena královna zajímavé je).

Pokud už ovšem dříve třeba zlikvidovali nějaké vojáky (například, pokud byli sledováni a zabili ty stopaře), budou mít vojáci jejich popis a pokusí se je uvěznit. V takovém případě by mělo dojít k nějakému boji a postavy by měly dostat příležitost utéct. Tento vývoj je trestem za neopatrný postup, neměl by však družinu příliš poškodit (odrazí se v závěrečném hodnocení) Bude pak na postavách, aby vymyslely způsob, jak bylinu získat. Tento tábor ovšem nebude tak velký, jako ten hlavní a ani žádné antičoudelnické nebo obdobné opatření tady mít nebudou. Pouze sem tam nastražená past a dost hlídek (obzvlášť v případě, že prozradí, že chtějí k prameni a došlo-li už ke konfliktu). Obecně by to mělo být dosažitelné,

pouze přizpůsobte náročnost situaci do které se postavy dostaly.

## **CCA 3 HODINY HERNÍHO ČASU**

### **5. Chrám moudrosti**

Postavy již tedy mají bylinu, která jim zajistí možnost přežít v podzemním Chrámu moudrosti a druid jim ukázal, kde se Chrám nachází a odkryl vstup. Vstup do Chrámu samotného je však podmíněn uhodnutím hádanky, která uzamyká vchod a není vždy stejná, proto jim ani Venatio nemohl pomoci.

Podle návodu Venatia po třech hodinách jízdy po lesní pěšině ji opustí a začnou se prodírat hvozdem do míst, kde je hvozd hlubší a hlubší, avšak před nimi jako by se cestička vždy odkrývala. Na konci této stezičky narazí na kamenný portál ukrytý v zeleni. Před portálem na zemi jsou dlaždice (kočičí hlavy) s vyrytými symboly vyskládané do půlkruhu. Portál je velmi zarostlý a postavy vidí pouze to, co je na horním obrázku. Pokud postavy řeknou, že portál očistí od rostlinstva a mechu, poskytnete jim i druhou kresbu – detail portálu se zřetelnými symboly „3 x □“ na pravém sloupu. Jsou plasticky vyrýsovány v portálu (viz obrázek „hádkanka“) – jde o jednoduchý hlavolam. Řešením je zatížení tří dlaždic s těmito symboly „3“, „x“ a „□“. Poté se postavám otevře vchod a za ním následuje kamenné schodiště do temnoty podzemí.

### **Informace pro PJ**

Komplex je opuštěn dlouho, takže dříve opracované kameny jsou zaneseny prachem, jemnou sutí a hlinou (po otření lze však rozeznat, že povrch býval dřívě hladký). Mniši odešli dávno. Knihy zde nechali stejně jako had za sebou nechává starou kůži, potřebné informace šly s nimi. Vrátit se nehodlají (alespoň ne v nejbližší době). Chrám má

## 1. část

*tři podzemní patra. V prvním patře žili nejnižší učni a byly tam obyčejnější knihovny apod. Ve druhém patře učni na vyšších stupních a mistři a jsou tam další knihovny, laboratoře apod. A ve třetím patře žil velmistr a učni do něj nesměli. Postavy se potřebují dostat do druhého patra, kde se nacházejí laboratoře a knihovna, kde zjistí odpověď na svou otázku – složení protijedu a v laboratoři ji vyrobí. Vyrábět nemusí ani alchymista, protože mají dobrý návod. Mají k dispozici ovšem jen suroviny na výrobu jediné dávky a ta nejzávažnější je nějaká bylina, kterou neznají ani neví, kde roste, aby sehnali další. Třetí patro je víceméně herně navíc a chceme jen poznat, jestli postavy dokáží říct si kašlem na to, když je něco nepřekonatelné a oni tam ani nepotřebují.*

### **Pohyb po Chrámu**

Postavy se mohou bezpečně pohybovat Chrámem jen, pokud se nadopovaly odvarem z bylin, který jim poradil Venatio. Takový odvar vydrží 5 hodin a pak budou postavy muset díky jedu ve vzduchu házet každé tři směny proti pasti Odl ~ 4 (8) ~ 1 T životů / 2 T (3 T) životů (vysvětlení – postavy hodí proti pasti na odolnost a plný úspěch je hodit 8, částečný úspěch je hodit 4 a úplný neúspěch je nehodit ani ty 4. Následky spočívají ve ztrátě násobků T, kdy T = počet půlhodin (3 směny) pobytu v Chrámu. Tedy např. po dvou hodinách v Chrámu přijdou při plném úspěchu automaticky o 4 životy, při částečném úspěchu přijdou o 8 životů a při úplném neúspěchu přijdou o 12 životů. Třetí a další dávka odvaru vydrží už vždy jen o hodinu méně.

Výroba protijedu zabere 2 hodiny (1,5 alchymistovi) a najít informace v knihovně 2 hodiny plus 1 směnu za každou postavu z počátečního maxima družinky, která nehledá (např. když nechají někoho venku nebo když někdo umřel – aby nebyly zvýhodněny ty družinky, co mají více členů). V Chrámu je vše potřebné a protijed musí být díky dostupným prostředkům vyroben tam. Ale tohle celé není

podstatné. Pokud budou postavy jednat rozumně, je jed v ovzduší jen na vytvoření nějaké té atmosféry (vzduch je velmi suchý, s hořce trpkou chutí na jazyku apod.), že se nachází v otráveném prostředí a na postrašení. Neměl by postavám ublížit, nebudou-li tam trávit dny pátráním po něčem po čem nemají.

Hned zkraje chrámu naleznou postavy mrtvolu – kostru, u níž při prohledávání naleznou kromě bezvýznamného vybavení také plánek prvních dvou pater Chrámu. Je nakreslený na pergamenu. *Mrtvým je jakýsi hledač informací, který našel plánek v některé z ložnic učňů a nelze poznat proč zemřel. Postavám dáváme tady plánek, abychom se nezdržovali nějakým zbytečným dungeoněním.*

Navíc jsou v chrámu sem tam obludky (viz bestiář – hromada suti, létající kniha a svitky plazivé) a ve druhém patře i pasti. Půjdou-li do třetího patra a budou-li se pokoušet dostat do některé místnosti, nejdříve je od tama zkusí bez násilí vykázat oba kamenní magičtí strážci, kteří stojí jako stráž v hale. Nezabere-li to, zaútočí. V bestiáři ani není jejich životaschopnost, prostě jsou nad síly postav a postavy si musí občas uvědomit, že nezvládnou všechno! Zahrajte to způsobem, aby postavám bylo jasné, že tam nepatří a rezolutně jsou vykázáni. Pokud se pustí do bitky, posekejte je a budou-li se chtít stáhnout, hlídači se vrátí na své místo. Chceme, aby si postavy na „pouhé 6. úrovni“ uvědomily, že existují limity a ony je docela často potkávají. Hlídače by mohlo jít zlikvidovat pouze něčím takovým, jako je velmi silná bomba (na každého jedna), zřícení stropu chrámu nebo něco podobně masivního. Jsou mocným ochranným artefaktem a veškerou magii vstřebávají (*nejde o to, že by byli za každou cenu nesmrtelní – chceme jen, aby byli nepřekonatelní pro postavy na 6. úrovni. Takových věcí je na světě spousta a chceme, aby si to občas družinky uvědomily*). Použití hyperprostoru je možné, neviditelnost a podobné prostředky strážci detekují.

### **Opuštění Chrámu**

Postavy opustí Chrám do náhle změněného mlžného počasí. Mlha se nedrží jen při zemi, ale je všude. Po pár krocích si postavy uvědomí, že tady je něco opravdu špatně, ale to už jim začíná být opravdu zle a to už je více méně pozdě. Někteří si všimnou, že ne několika místech je mlha mnohem hutnější a jakoby se od tama šířila. V tuto chvíli mají postavy pouze příležitost udělit nějaký rychlý pokyn přátelům/psům a nebo zkusit něco zakouzlit.

*Mlha má omračující účinky a šíří se z nádob tam daných vojáky Dareka. Spolu s nádobami tam je umístěn také Darekův artefakt s **Démonem ochráncem před kouzly**. Jedná se o nenápadný cca 3 couly široký stříbrný náramek – artefakt v němž je démon ochránce před kouzly z 20. sféry (skutečný předmět dle pravidel, viz strana 47 PPE, verze 1.6, edice d). Ten účinkuje tak, že kolem artefaktu je kopule o poloměru 20 sáhů. Tento démon brání průchodu kouzel, jejichž cíl je na druhé straně. Naši kouzelníci nemají šanci s takovým kouzlem uspět a pouze přijdou o*

*magenergii (past je Roz(úroveň démona je 20)-15-kouzlo projde/magenergie nazmar) a v případě hyperprostoru navíc zůstanou zraněni za 1K6 jako při hypu do pevného objektu. Důstojník si je vědom účinků artefaktu a má ho protože byl generál Darek svým špehem informován, že v družině je určitě kouzelník a nechtějí, aby s protijedem prehl.*

Poté postavy upadají do bezvědomí a poslední, co vnímají ti odolnější jsou přibíhající postavy v těžkých botách, krátká prudká bolest a pak následuje tma (aby je co nejrychleji dostali z působení toho víceméně jedu, ty ještě slabě při vědomí omráčí).

*Pokud postavy nevydají žádný příkaz svým přátelům/psům, budou zlikvidováni. Pokud jim přikážou, ať utečou, podaří se jim zachránit. Přátele mají šanci najít až poté, co se dostanou v druhé části z vězení (kontakt s nimi se jim dříve nepodaří navázat) a psi se budou toulat po vesnici a hledat páníčky – pokud řeknou, že se po nich podívají, najdou je, pokud ne, tak ne.*

## 2. část

### Osnova druhé části

1. Postavy jsou uvězněny ve vesnici Desná – v domě bývalého starosty. Jsou rozdělené na dvě skupiny, hlídané a neví vždy o druhé části družiny.
2. Prvním úkolem postav je utéci z „vězení“.  
**cca 1,5 hodiny herního času**
3. Desná je necelou hodinku jízdy od hlavního tábora nepřátelské armády a druhým úkolem postav, kterým bylo odebráno veškeré vybavení je získat zpět protijed, který bude nejspíše u jejich věcí někde v táboře.
4. Při průniku do nepřátelského tábora přijmou „hovor“ od kouzelníka Marka, který jim oznámí, že královnu zatím udrží naživu a dává jim 3 dny na to, aby co nejvíce zdrželi nepřátelskou armádu (třetí úkol postav ve druhé části).
5. Postavy mohou objevit ve velitelském stanu informace, které jim mohou pomoci vymyslet způsob jak armádu zdržet.  
**cca 3 hodiny herního času**
6. Sabotáž armády
7. Návrat ke králi s protijedem.

**Pozn. čas si rozdělte přibližně na třetiny a vzhledem k tomu, že úkoly budou nejspíš obdobně časově náročné, hlídejte si, jak to družinka stíhá (limit hry je 5 hodin) a případně je popohánějte.**

### 1. Vězení - úvod

#### **Informace pro PJ**

*Při zájímání postav hrál roli magický artefakt, který kouzelníkům měl znemožnit útěk. V případě jejich věznění již zde žádné magické zábrany nejsou, neboť postavy nejsou pro generála natolik důležité (chce zjistit, jestli neví něco zajímavého, ale nepředpokládá to, tak pro něj už nejsou extrémně důležité - hlavní bylo zabránit doručení protijedu) a artefakt je důležitější jinde a tak se generál spolehne na běžné metody hlídání.*

#### **Situace ve vesnici Desná**

Vesnice Desná je poslední vesnicí na cestě z Východního království do království Cormak. Je poměrně velká - skládá se z asi 80 stavení a je možné v ní najít čtyři hospody a zastoupení téměř každého řemesla. I vesničané ví o tom, že necelou hodinku jízdy je tábor armády a že jde o nějaké vojenské cvičení a trénink, někteří budou znát i jméno generála Dareka. Nikoho ani nenapadne, že by měla armáda jakékoliv nepřátelské úmysly vůči sousednímu království. Vesnicí se různě pohybují vojáci – jak ve službě, tak i mimo ni – ti kteří mají „opušťák a například jdou do hospody, za ženským apod. Nikdo není ani nijak zvlášť nespokojený, neboť vojáci jsou v rámci možností poměrně slušní a pokud nějaká rvačka dopadne trochu hůře, bývají potrestáni. Jediný problém, který byl je, že pár lidí, kteří si zavlažovali parcely říčkou puštěnou z nedaleké přehrady bylo našťvaných, že armáda jim ho hned u přehrady přehradila a svedla ke svému táboru. (Při vyptávání (pokud bude nějak obecné) by postavy měly na tuto informaci narazit). Vesnice je také jedním ze zdrojů zásobování armády a co se týče těch, co dodávají armádě zásoby, generál Darek s nimi dohodl pro ně dobré ceny a že zatím bude platit jakési zálohy za odebrané zboží, podepisovat jim odběry a na konci vše vyúčtují a za dobré ceny budou vyplaceni z královské pokladny. Oni by sice radši všechno na dřevo, ale mají tak

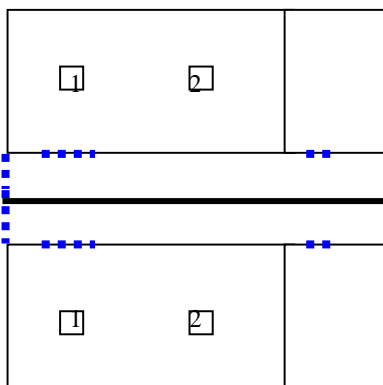
## 2. část

prodáno veškeré zboží a nasliboval jim dost a věří, že to pak dostanou zapláceno. *Darek samozřejmě nemá moc peněz, ale něco jim platit musí, aby nebyl rozruch a až se stane králem, tak jim to nemá v úmyslu doplácet.*

Postavy jsou uvězněny v domě zemřelého starosty (zemřel přirozeně na selhání srdce nedávno a jelikož jediná dcera je neznámo kde, dům byl zatím prázdný) a Darek ho prozatím „zabavil“ (vyhodil služebnictvo a „zaměstnance“ starosty) a sídlí v něm vojáci, kteří mají na starosti dohled nad pořádkem a především zásobováním (jednak zbožím vesničanů a jednak přes vesnici projíždí veškeré zásobovací vozy). Je to dvoupatrová kamenná stavba – starosta byl docela bohatý a vydělával na produkci vína ze svých vinic. Pod domem jsou vinné sklepy a jsou v nich zavřené postavy a nějací ti vojáci, kteří byli potrestáni „vězením“. Dům je na kraji městečka u starostových vinic. Hluk z domu tedy okolí nevyruší.

### Popis vězení

Sklep je kvůli pevnosti domu rozdělen na dvě části oddělené zdí (silnější vodorovná čára uprostřed). Každá část se skládá z větší a menší místnosti. Ve větší jsou vždy dva zděné sloupy fungující jako podpěry (1,2) a kolem stěn sudy a u jedné z kratších stěn i lahve s vínem (dveře jsou vytečkovány silnějšími modrými tečkami). V menší místnosti byly lahve s kvalitnějším vínem, ale ty vojáci vybrakovali a přestěhovali do generálova stanu. ☺



V jedné z těch menších je zavřený jeden voják (nezraněný a sedí tu už tři dny za vloupání do zásobovacího stanu a ukradení lášky rumu – čeká na verdikt co s ním) a ve druhé jsou dva vojáci s brutální kocovinou a docela pomlácení (vyvolali předešlý den rvačku a byli zpacifikováni).

Družinky jsou rozděleny na dvě stejné skupiny (rozložte je nějak optimálně – nejlépe tak aby mezi nimi byl třeba vždy jeden kouzelník, válečník i zloděj, ať má každá skupinka co nejvíce možností) a každá zavřena v jedné z těch větších místností. Postavy se probírají a zjišťují, že jsou přikurtované provazy – za ruce (každá ruka zvlášť) – ke sloupu (jsou v něm oka) podpírajícímu strop očividně ve vinném sklepě. Pokud by se dalo říct, že je kouzelník „poznatelný“ – tzn. zejména se pokusil použít magii při zajímání (běžně musí při kouzlení gestikulovat, hudrovat apod.) nebo chodí oblečen asi tak, jak by si běžný člověk představil kouzelníka (plášť s různými symboly apod.), pak se probere s roubíkem v ústech.

**Připomeňte hráčům, že se hraje real time a neexistuje společné vědomí! Co řeknou/udělají hráči, řekly/udělaly postavy!**

### Herní postup

Rozdělte družinku na ty dvě poloviny a domluvte se s jednou částí, že mají 45 minut pauza a pak se vystřídají s první skupinkou – omezením počtu hráčů se dá větší příležitost zahrát všem.

Poté si vezměte tu skupinku, rozsadte jednotlivé hráče na kraje stolu, tak aby k sobě seděli zády a obcházejte je. Domluvte se s hráči, jak „kontaktní“ a reálný roleplaying mají rádi a snesou. Pokud nebudou proti, zaroleplayujte si bachaře. Vychutnávejte si to, navodte atmosféru. Přizpůsobte však všechno složení družinky (věk, zájem apod.).



## 2. část

V každém případě, jakmile se postavy proberou dejte jim chvíli na rozkoukání.

### **Bachařův úvod**

Pak přijde ke každé jeden ze dvou strážců (v bestiáři „bachař“) a zeptá se: „Ty seš ten kouzelník?“ A udělá to u všech. Pokud se někdo přizná, nakonec mu zacpou kušnu roubíkem. Pokud ne, tak ještě jednou na všechny: „Tak kdo je tady ten kouzelník?!!! Pokud se nepřiznáte, jednoho po druhém Vás vykuchám.“ Pokud se nikdo nepřizná, nechá je být. Pokud ano, zacpou mu kušnu. Postavy jsou těmi provazy za ruce přikurtovány vždy ke sloupu č. 1. Jeho rozměr je cca 1x1 sáh a každá postava je na jedné straně (jsou-li např. jen tři bude neobsazena strana na kterou nejde od dveří vidět). Tzn. že postavy se navzájem nevidí, ale vzhledem k tomu, že se jich tak bachař vyptával a různě se škubali, když se probírali, nejspíš ví o tom, že je jich tam více. Každé postavě zůstalo pouze oblečení. Vybavení, zbroje a zbraně jsou u Dareka, zlato a šperky (jakékoliv cenné věci) u vojáků. Přívěšek od kouzelníka Marka jim nechali jako bezcenný (vypadá obyčejně a bez hodnoty).

Bachaři jim řeknou, že pokud někdo z nich cekne jediný slovo, dostane nakládačku. A pro jistotu jim rovnou dá přes držku, aby věděli nač se můžou těšit. Je-li v družince ženská, tak jí místo držkové pořádně vošmátrá a řekne jí, že pokud ona cekne, tak si s ní užije tak, že na to do smrti nezapomene, což ale koneckonců nemusí být moc dlouho (pro rejpalý – tohle samozřejmě přizpůsobte věkovému složení družinky). A že jestli jim to nebude stačit jako varování, u druhého slova je bez řečí podle rozkazu vykuchá (pouze výhrůžka – bachaři mají jednoznačně přikázáno nechat je žít!). Po této seznamovací proceduře zůstane v místnosti jen jeden bachař a druhý začne přecházet po chodbě sem a tam, aby kontroloval obě cely. První bachař, který zůstane v místnosti bude různě obcházet kolem sloupu a hlídat je. Prakticky to znamená, že

postavy nikdy nezůstanou déle než 2 kola bez jeho dohledu, přičemž druhému bachaři trvá 5 kol to přejít od jedné dveří ke druhé a zkontrolovat vězně v obou místnostech (družinku a vojáka/y) – *to všechno však vidí pouze postavy čelem a bokem ke dveřím – tzn. sdělit na papírku..* Dveře do místnosti s družinkou jsou otevřené a bachař z chodby vidí vždy postavu naproti dveřím a ty dvě po stranách. Tzn., že problém bude, pokud některou z nich nezahledne (nebo bude rozvázaná apod.). Nebude mu vadit ale, pokud nezahledne prvního bachaře a ať to máme jednotné, nebude mu to vadit pouze 4 obchůzky. Na páté už vejde do místnosti a zkontroluje ho.

### **Dorozumívání postav**

Postavy tedy nemohou mluvit. Pokud nevymyslí jiný způsob, mohou zkusit šeptat. Vždycky, když nakloní hlavu na jednu stranu a budou šeptat, bachař si toho nevšimne. Taková komunikace postav je dost složitá a zdlouhavá (čekat než přejde bachař a slyšet může vždy jen jedna postava po levici nebo po pravici) a proto to i hráčům zkomplikujeme. Natrhají se jim papírky a budou si moci psát (tak jako vzkazy budou krátké, ani postavy nemohou moc vykecávat). Ten vzkaz mohou vždy poslat pouze postavě po své levé a nebo pravé ruce (tzn. jsou-li někde jen tři, nejde to dokola ale jen tam a zpět). Mohou i poslat vzkaz, který dostali. Pokud byl někde „identifikován“ kouzelník a má tak roubíkem zacpanou pusku, u něj se vzkaz vždy zastaví. On nemůže ani odpovědět, ani ho poslat dál. Budou-li chtít postavy vědět něco po PJ, ať napíšíou a nebo si vás vezmou bokem, tak aby to nikdo jiný neslyšel.

Existují samozřejmě i další možnosti – např. čtení myšlenek nebo telepatie. V takovém případě to proveďte nějak rozumně (např. telepaticky si povídající postavy mohou jít na chodbu. Ovšem pozor, i při vědomém souhlasu je třeba házet proti pasti která je při předávání informací INT – 1 + bonus za INT terče – povedlo/nepovedlo a pro čtení

## 2. část

myšlenek INT – 2 + bonus za INT terče – povedlo/nepovedlo. Háže se jen jednou pro rozhovor, ale musí se na něj soustředit. Tzn. bude-li chtít mluvit s někým jiným, musí skončit a hodit si s ním znova. Vzhledem k tomu, že se postavy probraly z bezvědomí po ráně do hlavy či přiotrávených šípech, začíná hraničář s postihem 1 a za každý nový pokus o rozhovor (je to v takovém stavu docela vyčerpávající) má další postih 1 (počítej vždy jen jednou bez ohledu na to, že rozhovor znamená vlastně dva hody (pro vnuknutí a pro čtení). Hraničář tak může vyhledat i druhou část družinky – potřebuje znát směr a přibližnou vzdálenost.

## 2. Vězení - útěk

### Některé možnosti úniku

- kouzelník – může čarovat. Ovšem má následující postihy k hodu na úspěšné sesílání: 10% (nemůže gestikulovat), 20% (probral se z omráčení a strašně mu třeští hlava) a 10% pokud má zacpanou pusku;
- zloděj – může se pokusit dostat z provazů jejich rozvázáním (normální postava to jednou rukou prostě nerozváže). Dejme to jako hod na zneškodnění mechanismu s postihem 10%, pokud nemá volnou ani jednu ruku. Pak může rozvázat svou druhou ruku (bez postihu) a nebo ruku souseda (s postihem opět 10%). Jeden pokus dokáže udělat za jedno kolo. Každý další pokus na stejnou ruku má však o 2% vyšší postih a celkově jich dokáže na každé ruce udělat maximálně 10. Pak bude mít tu ruku rozedřenou do krve a bachař si toho všimne. Pokud se nestihne uvolnit, může ho napadnout, že zkusí tu ruku a špagát nakamuflovat tak, jako že je přivázaný a nic se neděje. To bude vyžadovat hod proti pasti na OBR – 7. Pokud si bachař všimne, že je rozvázaný nebo se o to pokouší, přiváže ho a zlomí za trest nějaké prsty (i nějaké životy mu tím ubudou), čímž pro něj rozvazovací pokusy končí;
- kdokoliv silou – přetrhávání lana jednou rukou – past na SIL – 10 a přetrhávání dvěma rukama (po uvolnění jedné) – past na SIL – 8. Zjistí-li to bachař, zkusí ho zpacifikovat a trestem bude asi zlomení ruky.
- Hraničář – pyrokineze automaticky, ale trvá mu to asi 4 kola. Dokáže to naplánovat a udělat tak, aby si toho bachař nevšiml dokud to nebude vyloženě hořet (poslední 2 kola a pak už to přetrhne), tzn. ale že zvládne nepozorovaně jen jeden provaz. Každopádně se za 2K6 životů popálí. Pokud nebude sebe, ale někoho jiného (dokáže odhadnout, kde to lano je), tak ale tu postavu spálí za 3K6. Telekinezí to rozvázat nejde, neboť telekinezí pohybované předměty lze zastavit pouhou rukou (a tedy s takovým uzlem si neporadí neb je třeba více síly);
- Předpokládám, že některého válečníka napadne zkusit chytit nohama bachaře a udusit ho nebo mu třeba zlomit vaz. Pro takový případ dejme past na to, že ho úspěšně nohama chytí jako OBR – 8 a pak past na SIL jak to dopadne – hodí-li 10 a více, zlomí mu bezhlučně vaz, hodí-li 9 a více, podaří se mu ho během 3 kol bezhlučně udusit (pozor ale, aby to neviděl ten bachař na chodbě) a hodí-li 8, uškrtní ho za 3 kola, ale bachař na chodbě to slyší a ve stejnou dobu přiběhne. Nehodí-li past na obratnost, dostane nakládačku za pokus bachaře nakopnout (2-3K6 stínových), nehodí-li past na sílu, bachař se mu vyvlíkně a dostane nakládačku za polovinu stínových životů a má pak dokud si neodpočine past na všechno -2.
- některá postava se může obětovat, aby dostala nakládačku a dala ostatním čas – na komunikaci, útěk apod. Nebo třeba ženská se může dobrovolně dozorcí „vydat“ (ten ji neodváže, ale určitě ho plně zaměstná ☺ - Bude-li to fajn pro hru, může dozorce přijmout oběť

## 2. část

hráče – ale dejte si záležet ☺. Pokud bude bachař někoho mlátit, ten na chodbě se jen koukne a bude obchůzkovat dál, bude-li zaměstnávat jeho pozornost ženská, může ho třeba přimět se přidat - nenapadne je, že by se za tu chvíli mohli ostatní uvolnit. Chcete-li vědět, kolik jim to dá času, tak řekněme, že ženská (chlap ☺) 20 kol a mlácení je při každém kole za 1K6+1 stínových životů. Sám ho bude mlátit maximálně do poloviny životů, resp. 8 kol. Postava však může tak provokovat, že ji klidně i zbezdědomí;

- *Postavy klidně mohou vymyslet jiné řešení. Bude-li trochu neobvyklé, nejlepší je to zkonzultovat (minimálně dodatečně oznámit) s puťákem, aby to pak dovolili případně všichni PJ, pokud to jejich družinky taky napadne. Jenom stojí za to připomenout, že jsme do toho postavy uvrtali bez jejich spolupráce a tak je na tom nechceme potopit. Postavy se z vězení musí dostat a jde jen o to vidět, jak si s tím poradí. Kdyby jim to hodně nešlo, nějak v jejich prospěch třeba posuňte náhodu (kostky), ať nepohoří jen na smůle v kostkách při dobrém plánu!!! Postupy se pak projdou při závěrečném hodnocení.*

Stihne-li si první bachař všimnout, že se postava uvolnila, zařve na druhého na chodbě (případně ho upozorní např. souboj). Druhý bachař, jakmile si uvědomí, že je nějaký průser zapíská na píšťalku, což přivolá další vojáky. Tři další vojáci tam budou za 10 kol. Za dveřmi ze sklepení je malý prostor před schodištěm vedoucím nahoru do domu, kde již nejsou obě části odděleny zdí.

Pokud utečou jen některé postavy (například hyperprostorem), bachaři jednak zavolají jednoho dalšího do každé větší místnosti – tzn. u sloupu s postavami budou dva a jednak dají postavám u

sloupu za trest pěknou nakládačku (ztráta poloviny aktuálních životů do pořádného aspoň 6ti hodinového odpočinku a z toho třetina je normální zranění). Těm ve vedlejší místnosti sice dají taky nakládačku ale neřeknou za co. Pokud se postava třeba neviditelná vrátí pro někoho jiného a obdobným způsobem unese dalšího, zbylé postavy bachaři už i za trest pochroumají trochu víc a postavy to tak mají za polovinu aktuálních životů jako normální zranění.

Pokud uteče jedna část družiny a půjde do druhé části sklepa pro zbytek, budou-li mít bachaři možnost reagovat, přiloží meč k hrdlu některé ze zajatých postav a pokusí se je vydírat. Pokud i přesto postavy zaútočí, **tak ji ublížte, ale zabíjet by se mělo jen, bude-li postup hráčů opravdu velmi hloupý (raději zavolejte předem puťáka).**

### Zbytek domu

Ve zbylé části domu moc vojáků není, protože není důvod k tomu, aby byli služebně ve vesnici. Důstojník ve vile ví, že postavy byly zajaty protože měly u sebe nějaký lektvar, který chtěl generál Darek, tzn. je mu jasné, že vybavení postav skončilo u něj. Ostatní vojáci dokáží odhadnout, že jestliže to vybavení není tady, bude muset být v táboře. Nikdo z nich nemá ani tušení, že se armáda chystá k invazi. Vybavení které mohou v domě najít je: jídlo, základní vybavení vojáků, zásobovací knihy a dohromady 150 zlatých. Ze zásobovacích knih lze vyčíst, že pravidelně zásobují armádu (a v dost velkém množství) 4 pekaři, 3 řezníci a kteří individuální zemědělci.

## 2. část

*Pozn. Teprve po útěku z vězení mají šanci setkat se se svými přáteli či psy. Přátelé si je najdou sami, psy ale musí aktivně vyhledat.*

### CCA 2 HODINY HERNÍHO ČASU

## 3. Informace o armádě

### Následky útěku z vězení

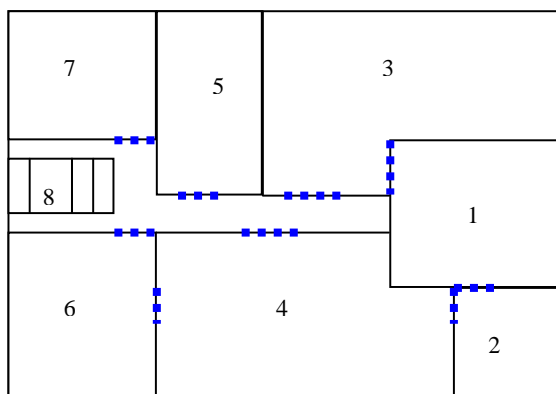
V Chrámu moudrosti byly suroviny pouze na výrobu jediné dávky protijedu. To znamená, že postavy budou muset znovuzískat ten, který měly u sebe. Pokud postavy nezlikvidují všechny vojáky ve vile, nejpozději do 3 hodin budou ostatní vědět, že vězni utekli a budou po nich pátrat. Pokud ovšem všechny ve vile zlikvidují, tak jelikož ve vesnici není žádný voják, který by tam byl oficiálně, tzn. neví o zajatých postavách, dáme jim následujících 24 hodin, kdy nikdo nepůjde do starostovy vily a nezjistí, že se něco stalo. Zorganizovat pátrání bude trvat dalších 6 hodin. Maximálně, vyvolají-li postavy nějaký incident, mohlo by se stát, že by šel některý voják zjistit, proč vojáci mající vesnici na starost nezasáhli.

Pokud budou po postavách vojáci pátrat, stane se tak nejspíše po třech hodinách (pokud vyložené neutikají s vojáky za zády a PJ bude muset reagovat podle toho, jak budou postavy hrát a co budou dělat. **Nejlepší je poradit se sem tam s puťákem, aby byl přístup sjednocený.** Po postavách budou v okolí pátrat 4 šestičlenné hlídky a ve vesnici bude hlídkovat vždy po dvojicích 12 vojáků.

### Postavy mohou získat informace o táboře:

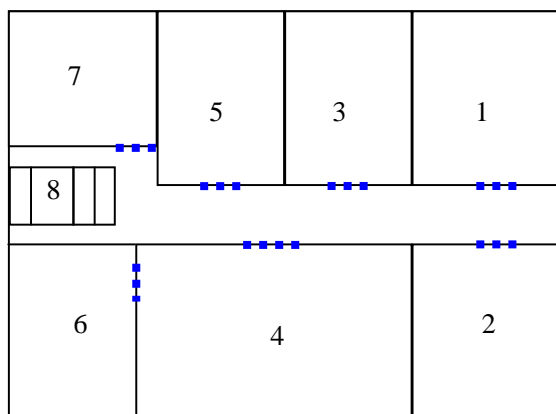
- každý vesničan jim řekne, kde je;
- po vesnici se pohybují i vojáci mimo službu. Řekněme, že přes den jich tam bude různě 50 a v noci 30 (maximálně do dvou ráno). Mohou informace nějak dostat z nich. Vojáci ovšem nebudou mít důvod a ani nesmějí samozřejmě

## První patro



- 1 – vstupní hala
- 2 – toaleta
- 3 – přijímací pokoj / pracovna – 1 důstojník
- 4 – jídelna – 2 vojáci
- 5 – pokoj pro služebnictvo
- 6 – kuchyň
- 7 – pokoj pro služebnictvo – 3 vojáci (to jsou ti, kteří na poplach běží dolů)
- 8 – schody do sklepa i nahoru do patra

## Druhé patro



- 1 – pokoj pro hosty
- 2 – pokoj pro hosty – jeden spící voják
- 3 – pokoj pro hosty
- 4 – ložnice starosty
- 5 – pokoj pro hosty
- 6 – toaleta starosty
- 7 – toaleta
- 8 – schody dolů

## 2. část

nic říkat, tedy je na postavách to z nich dostat. Vojáci ve vesnici znají všichni pouze „kruh 1 a 2“ (viz níže o táboře) plus základní informace. Vědí o pastech bránícím ve vstupu do „1. a 2. kruhu“ a že dále jsou další. Neznají však heslo platné pro vojáky na tento den, protože mají od včerejška opušťák. Při návratu do tábora je musí nadřízený „osvědčit“. O takových věcech opravdu ale nemají důvod mluvit!!!;

- mohou ke spolupráci přimět vojáka, který byl ve vězení za krádež ze zásob (ti dva opilí dobrovolně nikdy spolupracovat nebudou a navíc jsou téměř nepoužitelní). Je mu totiž jasné, že podle nálady generála může být potrestán ve škále od peněžitého trestu, přes fyzických trestů (velmi pravděpodobné) až po propadnutí hrdlem (ne příliš pravděpodobné, ale možné). Sám však na postavy volat nebude a iniciativa musí vzejít od nich. Pokud mu pomohou utéci, nepráskne je a pokud na něj půjdou dobře, poví jim informace (pasti a pokud jsou ještě přesvědčivější, i heslo) o „kruhu 1 a 2“ a jak to v táboře funguje.;
- důstojník ve vile zná informace o „kruzích 1 a 2“, včetně hesla do „kruhu 2“, ale dobrovolně je nikdy nevyzradí;
- vymyslí další způsob průzkumu.

## 4. Tábor armády - získání lektvaru

### **Informace pro PJ**

*Až budou postavy plánovat průnik, upozorněte je, že pokud se rozdělí a do tábora půjde jen část, končí společné vědomí a hráč se musí rozhodovat sám, stejně jako je v tu chvíli sama jeho postava. Mohou si ovšem například vymyslet nějaký způsob komunikace (telepatie, havran apod.)*

*Vojáci jsou povětšinou inteligenčně na tom jako průměrný vesničan a do armády se upisují*

*dobrovolně vždy na nějakou dobu. Co se týče rasového složení, 90 % lidí, 5 % trpaslíci a 4 % krolové a zbylé procento nějaký ten kůduk a hobit. Elf žádný. Stejně se dá použít i pro armádu Cormaku, i když to není podstatné. 90 % armády tvoří „obyčejní vojáci“ a 10 % „elitní vojáci“ – ti hlídkovou službu nemají a jsou to vyšší důstojníci a vybraní vojáci ve třetím kruhu kolem generála.*

### **4.1. Základní informace**

Tábor je pro cca 10000 vojáků (cca 500 je různě na výzvědách, lovu apod. a tak 100 má opušťák) a jen několik desítek koní potřebných pro hlídky, posly, provoz apod. (zbytek je v tom menším táboře z 1. části). Tábor je rozdělen na tři úrovně. Každý stan na mapě je pro 5 vojáků (stany elitních vojáků jsou větší a pohodlnější). Celkem má tábor cca 750 metrů v průměru a 1 cm na mapě je tak cca 40 metrů.

Tábor samotný byl založen dost nešťastně a zcela mimo představy vojevůdce. Tomu by se zamlouvalo ležení chráněno z více stran skalou, či řekou a ne na planině uprostřed ničeho. Toto místo bylo zvoleno kvůli taktickému dosahu na území protivníka a protože je tu zdroj vody, který byl zaveden přehrazením umělého koryta a vrácením říčky do původního (čímž našťvali pár zemědělců, kteří si tím umělým zavlažovali pole). Říčka, která zde protéká je nevelká, ale po krátkou dobu bude stačit pro potřeby tábora.

Tábor zcela vyplňuje prostor mezi rameny říčky a tím došlo k vytvoření jakéhosi přírodního valu, který zabraňuje tryskovému útoku jízdy.

Do tábora vedou tři cesty. Západní, jižní a severovýchodní. Západní a severovýchodní kříží říčku k jejímu překonání je nutno přejít přes udělané mosty.

### **Rozložení tábora:**

Jádro tábora tvoří vojevůdcovy stany, jehož chrání jeho osobní stráž a jednotky elitních vojáků, kteří

## 2. část

svůj um a chrabrost dokázali v bitvách na hranici a při potlačování šlechtických rozbrojů. Je to nejtvrďší jádro, které je schopné nejen ubránit vojevůdce, ale i zvrátit průběh bitvy. V této části tábora se také nalézají sklady určené čistě pro potřeby těchto jednotek a samotného vojevůdce. Je zde i několik stájí pro potřeby vojevůdce a jeho elitní jízdy.

Jádro tábora obklopují stovky stanů regulární armády, stany armádních důstojníků, dvě kuchyně, stáje a sklady.

### **Zabezpečení:**

Tábor je tedy rozdělen do tří částí. První je prostor před samotným ležením, dále pak druhý okruh - okrajová část tábora a třetí - jádro tábora.

Celý tábor je designovaný, jako defenzivní. Příkopy a kůly mají zastavit jízdu, ale v případě nutnosti není problém je z vnitřní strany vyvrátit, překrýt tím příkop a vyrazit na překvapeného útočníka.

**1. kruh** je systém lanek po celém obvodu tábora 20 sáhů od 1. kruhu, je přerušen jen v místech, kde vede vjezd do tábora. Toto lanko je 20 cm nad zemí a je na něm zavěšen bezpočet plíšků. Jedinou funkcí 1. kruhu je upozornění na slídily. Nemá žádný valný význam kromě upozornění hlídky na blížící se vetřelce. Nápadnost ve dne je 20%, v noci 5%. Náhodné objevení není možné, musí se aktivně a opatrně rozhlížet po nástrahách.

**2. kruh** je vnější a po obvodu ohrazen jeden a půl sáhu vysokým valem se zašpičatělými kůly před nímž protéká říčka. Z jižní strany tábora, kde říčka není je tato přírodní překážka nahrazena příkopem 2x2 sáhy. Kůly jsou pospojované drátem na kterých jsou pověšeny plechovky hořlavou chemikálií. Štouchnutím do plechovky dojde k promíchání chemikálií a následnému vzplanutí. Záře je velmi silná a osvětluje jasným světlem vše v okolí 15 sáhů a 30 sáhů do výšky. Tato záře je na bázi studené říze a

jejím není smyslem někoho zranit, ale upozornit na vetřelce.

Nejslabším místem tohoto valu je jihozápadní strana, kde byla voda přehrazena, dokud nevyniklo malé jezero. Pak byla voda pomalu vypouštěna. Vznikla tím vodní plocha vně tábora, která ukojí potřeby armády. Vodní plocha je silně střežena statickými hlídkami.

**3. kruh** obklopuje jádro tábora a slouží jako poslední myslitelná obrana, proti útočníkům, kteří přešli přes první dvě. Obrana věrně kopíruje podstatu 2.okruhu. Tedy, 2x2 sáhy příkop o který se opírá jeden a půl sáhu vysoký val s kůly. Vně příkopu jsou rozesety ježci a jiné nástrahy mistra kováře, které mají vetřelce minimálně ošklivě zranit.

### **Velení a denní směna**

Nejvyšším velitelem je vždy vojevůdce. Určuje Velitele hlídky, který má na starosti denní zaměstnání a hlídkovou činnost.

### **4.2. Hlídkování**

Velitelem hlídky je vždy jeden z armádních důstojníků. Nástup do směny probíhá u Vojevůdce za přítomnosti důstojníka končícího směny. Nástup je v 6:00, ale samotná směna začíná od 7:00 - 7:00 následujícího dne. Během hodiny předávání směny končící důstojník předá hlášení o službě. Začínající si převezme nová hesla pro vstup do tábora. Každá brána má své heslo. Doví se plán výcviku a nácviků. Veliteli hlídky jsou k dispozici dvě jednotky elitních vojáků. Kteří nastupují směnu zároveň s velitelem hlídky.

Vojáci určení na hlídku či k bráně zapoínají svou směnu přímo na určeném místě. To kdo a kdy slouží je jim zveřejněno několik dní předem na informační tabuli. Společně s rozpisem zaměstnání a jídelníčkem. Směna je 12 hodinová. Začíná v 7:00 - 19:00 a 19:00 - 7:00 následujícího dne.

Do směny se nastupuje v odpočatém stavu. Případná výměna z důvodu zranění, či nemoci je možná, ale provádí ji osobně Velitel hlídky. Opožděný nástup na pracoviště je neobvyklý a jakákoliv anomálie vzbuzuje podezření.

Zatímco hlídky postávají na místě. Velitel hlídky s družinou obchází tábor a provádí kontrolní činnost. Aby toho stihl více, může svou družinu rozdělit a pověřit ji kontrolou.

### **Viz mapa vojenského ležení**

#### **Incoming transmission ☺**

Postavám průnik do tábora jedním takovým zábavným způsobem zkomplikujeme (snad ☺). Postavy už nejspíš zapomněly na přívěšek, který dostaly od kouzelníka Marka, protože se s nimi dosud nespojil. Pokud půjde do tábora i postava, která má přívěšek u sebe, vyčíhnete si sympatický a nevhodný moment, kdy jim bude kouzelník „volat“ (*pozn. do blízkosti generála se Marek díky bariéře „nedovolá“*). Takové postavě se z přívěsku ozve zacinkání (nokia tune ☺) (bude-li poblíž nějaký voják, zaregistruje to a půjde se zvědavě podívat) a začne se chvět. Postava má pak 6 kol, aby se někam odklidila. *V tuto chvíli hráčům nechte/dovolte společné vědomí.* Po 6 kolech se zjeví obraz Marka v životní velikosti a začne na postavu mluvit. Po chvíli mu asi postava vysvětlí, že to není vhodný okamžik (bude ale hodně chtít vědět, jestli uspěli apod. ☺), ale asi jí to připraví krušné chvílky. ***Důležité pro PJ je, že cílem není družinu zlikvidovat nebo nějak postihnout. Tzn. jakýkoliv smysluplný nápad a pokus nějak se skrýt nebo něco takového (prostě jen nestát na místě) by mělo postavě ve výsledku jen zkomplikovat život a připravit krušné chvílky (a především zkusit pobavit), ale nezlikvidovat její snahu, nespustit poplach apod.***

Pokud si postava bude moci s Markem promluvit, ten bude chtít vědět, jestli mají protijed a co se děje. Pověří postavu zjistit, o co té armádě jde (postavy by měly mít podezření a pokud nebudou, minimálně Markovi bude divné, že si na ně vojáci počíhali a sebrali jim protijed).

Pokud vyřeší postava problém tím, že přívěšek zakope, odhodí apod. (když tam postava nebude, Marek vysílání ukončí) a pak se pro něj nevrátí, pak splní misi, donesou lektvar a Marek je pošle zpět armádu zdržet a quest bude dokončen takhle. Úvod do třetí části pak případně upravíme – jen detail.

### **4.3. Stan generála Dareka**

Stan je do L, přibližně 10 na 7 sáhů, vybavený poměrně pohodlně. Má dvě části – ložnici a pracovnu. Hlídaný je 2 elitními vojáky stojícími u vchodu. Protijed je možné nalézt právě v generálově pracovně. Zbylé vybavení postav je pak ve vedlejším stanu se zvláštním vybavením (rachejtle, nějaké léčivé lektvary apod.). Mají-li postavy více lektvarů, budou u generála všechny, aby si byl jistý, že ten správný je pod důkladnou ochranou. Generál u sebe nosí magický náramek, který byl použit i při zajímání postav a tak skrz ochrannou bariéru v okruhu 20 sáhů od generála nepronikne žádné kouzlo ani tvor pod vlivem kouzla. Je-li generál ve stanu, je tímto artefaktem chráněn prostor do cca 10 sáhů od stanu (*pozn. řekněme, že stan má dost průchozích míst, aby se za ním kopule opět vytvarovala a dále alchymistické lektvary působí bez omezení*). Při pokusu o průchod pod vlivem kouzla to postavě připadá jako by narazila do pružné, ale nepropustné překážky. Přes den je 50% a přes noc 80% (respektive po půlnoci tam bývá téměř vždy) pravděpodobnost, že bude generál ve stanu. To platí, pokud postavy budou nějak opatrně zjišťovat jestli tam je. Pokud tam prostě jen tak půjdou bez ohledu na hod tam bude vždy (*aby*

## 2. část

nemohla o důležitém bodu vyloženě rozhodnout jen náhoda bez přemýšlení). Mohou třeba vymyslet nějaký způsob, jak vyčihnout moment až vypadne.

Pokud se postavy prostě na generála vyřítí v pokusu ho zlikvidovat, ten ztropí dost velký povyk, aby tam během druhého kola byli dva „elitní vojáci“, kteří dělají generálovi zrovna bodyguarda (nonstop dva u něj a dva u vchodu do jeho stanu – když je generál ve stanu, jsou osobní bodyguardi poblíž na zavolání). Během dalších 3 kol tam jsou 4 další „elitní vojáci“ a při delším povyku a boji tam vltne postupně zbytek (není žádná sranda útočit uprostřed ležení armády na generála). Postavám by se nemělo povést generála zabít. Je to velmi schopný válečník a je uprostřed vlastní armády. V případě nějakého vážnějšího pokusu kdyžtak kontaktujte puťáka, abychom se dohodli – nemá smysl rozepisovat sáhodlouze všechny možné následky).

### Získání důležitých informací

Postavy se potřebují dostat do stanu generála Dareka a najít v něm protijed a odhalit důležité informace o tom, co se děje. To mohou z depeší a reportů, které má generál u sebe na pracovním stole. Postavy to budou buď prohledávat a nebo seberou všechny dokumenty rovnou (pokud se nebudou moc zajímat o to co se děje a zkoumat to tam, více méně si moc nezaslouží postoupit do finále – náznaků toho, že jde o něco víc už bylo dost). PJ nechť jim podá příložené zprávy.

Zprávy označené jako 1 (*dopisy na conu označíme*) jsou zprávy, které postavy získají, když budou pátrat pouze po omezených informacích o tom, co se děje. Všechny zprávy (teda 1 a 2) získají postavy, které budou důkladněji prohledávat záznamy nebo je třeba všechny seberou.

Obecně z obsahu zpráv vyplyne více méně následující:

1) pokud budou jen pátrat po informacích o tom, co se děje (zbude pak ale spousta

dokumentů, které jen proletí a nebudou znát ani přibližně obsah):

- a) z reportu o zásobách a rozpočtu na cestu apod. vyplývá, že se chystají ve dvou dnech sbalit a vyrazit na sousední království;
  - b) z nepodepsané depeše se dozví, že přestože útok na krále nevyšel, dvůr je ve zmatku a v nevědomosti o tom, že šlo o útok na samotného krále. Pisatel žádá generála Dareka, aby vytáhl na Cormak a jeho hlavní město, on bude pokračovat v původním plánu;
  - c) v depeši z královského dvora Východního království stojí, že by měl generál cvičení ukončit neboť zásobovat 6000 vojáků na cvičení je příliš nákladné a při delším trvání by mohlo vzbudit zbytečné obavy z našeho chování u krále Ctirada II z Cormaku (*odsud by pro postavy mělo vyplynout, že král Východního království nezná záměry generála Dareka a ani neví o tom, že shromáždil podstatně větší armádu – pokud se hráči sami zajímali, jak velký je tábor, řekni jim, že je tam cca 8000-10000 vojáků, je na nich, aby si na to vzpomněli a trklo je to*).
- 2) pokud budou obecněji studovat dokumenty, které tam generál má a nebo si je ukradou na pozdější prostudování, zjistí vše co bylo pod bodem 1) a navíc že:
- a) armáda má problém se zásobováním – zásoby dodávané oficiálně nestačí;
  - b) lidé ve městě by mohli být brzy nervózní z toho, že armáda kompletně přetěžuje 4 pekaře, kteří tak nemohou prodávat běžným zákazníkům;
  - c) část zásobovacích vozů má už 2 dny zpoždění a armáda nemůže bez nich vyrazit;
  - d) z místního průzkumu před založením tábora lze zjistit, že je tady vhodná rovinka a jako zdroj vody mohou uměle vytvořit mírný potůček z nedaleké přehrady, ale ustájení



## 2. část

- koní by průzkumníci navrhovali jinde;
- e) pro nadcházející útok na království Cormak je nejdůležitější kavalerie, která je případně schopna rychle dorazit k hlavnímu městu, zatím co pěchota je bude následovat;
- f) je třeba, aby si PJ vymyslel další zprávy, které již nejsou podstatné, ale je třeba, aby se ty ostatní trochu schovaly a nedali jsme hráčům vyloženě návod – tzv. aspoň 4 týkající se například postupu výcviku, zdravotního stavu některých vojáků, reportů hlídek z okolí, zásobování lovci (jak z okolí, tak lesů sousedního království), dobrý může být report důstojníka, který zajímal postavy apod.

### CCA 3,5 HODINY HERNÍHO ČASU

## 5. Zdržení armády

Poté, co postavy uprchnou, stáhnou se apod. z tábora, jim opět „zavolá“ Marek (pokud s nimi mluvil i v táboře, bude chtít vědět, jestli uspěli a jestli něco zjistili, pokud ne, bude vůbec chtít vědět, co se děje). Když mu postavy řeknou, že se chystá invaze, řekne jim, že královnou ještě nějakou dobu udrží naživu a pověří je tím, aby co nejvíce armádu zdržely – dá jim na to tři dny. Po třech dnech se musí vydat na cestu zpět do hlavního města. Aby nepřišly o protijed, uloží jim, aby ho někde schovaly a ráno (je-li večer, případně večer, je-li teď ráno) jim „zavolá“, aby mu řekly, kam ho ukryly – kdyby se jim „něco stalo“ ☺ (on si pro něj když tak může zajít docela rychle – ale jen bylo-li by potřeba). Slíbí, že jim bude taky „volat“ každý večer, aby se vyptal, jak to jde. Pomocť jim ale nijak nemůže.

V informacích, které mohly postavy odhalit ve stanu generála Dareka se ukrývá několik hintů, jak je možné armádu poškodit a zpomalit tak její postup.

Některými možnostmi jsou:

- likvidace/znehodnocení zásob v zásobovacích stanech armády – jsou dva;
- zamezení zásobování pečivem z vesnice (armáda přetěžuje 4 pekaře);
- zamezení zásobování masem z vesnice (z knihy zásobování z vily starosty vyplývá, kdo je zásobuje);
- připravit past na konvoj se zásobami (5 oplachtovaných vozů strážných 10 vojáků) v okamžiku, kdy postavy pokročí do fáze vymýšlení plánů jak připravit past, je konvoj 1 den od tábora;
- likvidace/znemožnění užití koní v menším táboře;
- protržení přehrady a zaplavení tábora (viz zpráva o přehradě);
- hráči mohou samozřejmě vymyslet cokoliv dalšího, bude-li to neobvyklé je lepší zkonzultovat to s puťákem.

**Pozor, budou-li se postavy pokoušet zajmout nebo zlikvidovat generála Dareka, vždy kontaktujte puťáka!!! Tento postup je nutné sjednotit!**

Postavy nemohou ve třech dnech stihnout provést všechny možnosti a proto si budou muset vybrat. Nezapomeňte, že neseženou-li nikde koně, cesta mezi vesnicí a táborem jim trvá zhruba 2 hodiny. Na koni necelou jednu. Cesta k menšímu táboru armády 6 hodin koňmo. Cesta k přehradě je koňmo necelé 2 hodiny, pěšmo 4. Pro tuto část a hodnocení je tedy důležitý střízlivý odhad času jak dlouho mohla postavám zabrat ta která činnost.

Nezapomeňte rovněž, že podle toho, jak postavy uprchly z vězení po nich pátrají vojáci (a to po 6 až 30 hodinách od útěku z vězení).

Cesta zpět už bez problémů.

## 3. část

### Osnova třetí části

1. Již během nepřítomnosti postav vyhlásil král mobilizaci a připravuje se na válku
2. K hlavnímu městu se začínají stahovat vojenské síly království, zatímco generál Darek a jeho armáda překračuje hranice
3. Postavy jsou ubytovány v paláci (aby byly při ruce), když týden po návratu s lékem pro královnu vypukne převrat – ve městě i v paláci bojují vojáci (*věrní králi x věrní Tomislavovi*)
4. Pro postavy příběhne voják z královny osobní stáže a rychle je vede do nepoužívaného hostinského křídla v paláci – tam je král, Marek a 8 vojáků osobní stráže
5. Král s postavami naplňuje záměnu – jedna postava bude maskovaná za krále a „veřejně“ uprchně z paláce, zatímco král se s družinkou skrytě vypraví za králem sousedního VK, aby situaci urovnal
6. Postavy musí s králem uprchnout z paláce a z města, kde se různě bojuje

#### cca 1 hodina herního času

7. Na tom, jak postavy uprchnou bude záviset zpoždění pronásledovatelů
8. Postavy budou muset vymyslet způsob, jak pronásledovatele zdržet, odlákat, zlikvidovat apod., neboť pronásledovatelé náskok zkracují

#### cca 2 hodiny herního času

9. Postavy se dostanou do Roveny – sídelního města VK, ale problém bude dostat se ke králi, neboť pokud postavy jen vybalí, že jde o krále Cormaku, pokusí se je odstranit vojáci věrní Darekovi a navíc, podle informací dvora, zaútočil Cormak

10. Dcera krále Heryka, Johanka je držena v zajetí na dvoře vévody Václava z Ambery
11. Až postavy vymyslí nějaký šikovný způsob jak se dostat do blízkosti krále, dostanou se ke královu důvěrníkovi, kterého budou muset přesvědčit, že Cormak není agresorem. Ten zařídí tajnou schůzku s králem a král Heryk postavám řekne, že za únosem jeho dcery stojí znepřátelení šlechtici a postavy ji musí získat zpět, jinak on nic nepodnikne

#### cca 3,5 hodiny herního času

12. Postavy budou muset získat princeznu z tvrze vévody Václava z Ambery

## 1. Úvod

### Informace pro PJ

*Tomislav očekával, že vyjde atentát na krále a převzetí moci bude podstatně jednodušší. Když ale atentát nevyšel, plány přizpůsobil, počkal si na vyhlášení mobilizace a se svými jednotkami přispěchal jako první. Ctírad zatím netuší, že je za tím jeho nejmladší bratr a očekává pouze nějaký další pokus o útok na svůj život. Ve chvíli, kdy má Tomislav své vojáky u hlavního města, obsadí nečekaně před úsvitem městské brány a zaútočí na palác, aby „zajal“ (ve skutečnosti zlikvidoval) krále, což odůvodňuje tím, že král přišel po útoku na svou milovanou královnu o rozum, vinil z toho VK, na jehož dvůr poslal rovněž vrahy a vyhlásil království VK válku, čímž způsobil strašlivou tragédii. Plány jsou takové, že Darek pomalu potáhne na Velehrad a bude působit zmatek, ale pokud možno co nejméně plenit a hlavně nezabýjet nevinné obyvatelstvo (budoucí Tomislavovy poddané), čímž má dát Tomislavovi čas zmobilizovat armády Cormaku a pevně uchopit moc. Stojí za ním téměř polovina šlechticů (část dobrovolně, protože jim Ctírad a jeho způsoby, včetně královny Marty*

### 3. část

*nevyhovuje a další část nedobrovolně, ale přesvědčil je, že nic jiného jim nezbyvá (protože po spojení s Darekem bude příliš silný nebo jim unesl syny a drží jako rukojmí apod. – obracel se jen na ty, kde cítil, že by mohl uspět a naštěstí se mu to povedlo utajit)).*

*Ve chvíli, kdy by takto uchopil moc, má v plánu „vyjednávat“ s Darekem, jelikož pokus o uzavření míru s VK „selhal“ a jako nejlepší cesta pro království Cormak se bude jevit přenesení války do království VK a dopomoci generálu Darekovi k sesazení válkychtivého krále Heryka, který se po urazích, jež poslal Ctirad rozhodl, že království Cormak zničí. Samozřejmě, že tak to vůbec není, ale dějiny píší vítězové a navíc, pak už by byl příliš silný a dobře usazený na to, aby ho sesadily fámy, že to bylo nějak jinak.*

#### **Informace pro hru**

Jelikož postavy informovaly krále (díky Markově přívěsku) o chystaném útoku, zahájil král po poradě se svými rádci přípravy na válku a vyhlásil mobilizaci ještě před jejich návratem do sídelního města. Rovněž vyslal diplomatické mise zjistit o co go. *Král ale neví, že ty nikdy nedorazily.*

Protijed, který postavy přinesly králi zachránil královně Martě život, ale král z obav o její zdraví a bezpečí ji odeslal se doléčit v klidu na jednom z jeho letních sídel (opevněný hrad) na severu země, tak aby ji jakékoliv úklady o jeho život a chystaný ozbrojený konflikt pokud možno neohrožily.

Uplynul týden a král je se svými rádci většinu doby zavřený na poradách, zatímco armáda se mobilizuje. K sídelnímu městu dorazily některé vojenské jednotky a částečně táboří v okolí města a částečně i v kasárnách a ubytovnách ve městě *(jde o Tomislavovy vojáky a královi rádci přesvědčili krále, že je lepší posílit obranu i v samotném městě, kdyby došlo k nějakému nečekanému zvratu).* Postavy jsou ubytované v paláci a vyčkávají, jestli

pro ně nebude mít král nějaký speciální úkol, když jednoho rána ještě před úsvitem je probudí hluk – zatroubení na poplach (při útoku), výkřiky a vzdálený třeskot mečů a během chvíle pro postavy příběhne člen královny osobní gardy a přikáže jim co nejrychleji se ozbrojit a následovat jej. Postavy běží za vojákem do nepoužívaného hostinského křídla a je jim jasné, že se v nižších částech paláce bojuje.

Voják je dovede do menší komnaty pro hosty, kde čeká král převlékající se do obyčejné kroužkové zbroje a obyčejných cestovních šatů, kouzelník Marek a 8 gardistů z královny osobní stráže. Marek postavy ve spěchu uvítá a sdělí jim smutnou zprávu, že Bořivoj je mrtev a seznámí je s tím, že na město a palác podnikly útok jednotky králova bratra Tomislava a pokoušely se zabít krále. Je zřejmé, že tím spolupracovníkem Dareka je sám Tomislav a chce se stát králem. Vzhledem k tomu, že za útokem VK armády nestojí sám král Heryk *(což ví buď protože to postavy odhalily z informací v Darekově stanu a nebo se to prostě dozvěděl od informátora, který tu zprávu doručil včera)*, bylo zřejmě už od začátku Tomislavovým cílem odstranit Ctirada a využít Darekovu armádu k převzetí moci. V tuto chvíli jsou jednotky věrné Ctiradovi (bez ohledu na to, že si ani nemůže být přesně jistý, které to jsou) proti Darekovi a Tomislavovi v oslabení a králi Ctiradovi proto nezbyvá, než tajně se uchýlit na dvůr krále Heryka a zajistit, aby svou armádu zpacifikoval (je nejpravděpodobnější, že základní Darekovi vojáci neví o tom, že nejednají z rozkazu krále a tak by měl být schopen nastolit v jejich jednotkách pořádek – ale pouze jenom pokud budou jednat rychle). Čas je nyní největší nepřítel.

#### **Králův úkol**

Král se zatím dooblékl a sám postavám předestře o co by je chtěl požádat. *(pozn. dejte si záležet na vystupování krále, tak aby měly postavy později inspiraci)* Své schopnosti už dostatečně prokázali a patří mezi málo lidí, kterým může důvěřovat. Jelikož

### 3. část

je zapotřebí, aby se tajně dostal do sousedního království, bude potřebovat, aby někdo odlákal pozornost jiným směrem. Úkolem je: některá postava se bude vydávat za krále – Marek již kdysi vytvořil speciální magický předmět, díky němuž dokáže udržovat kolem jeho nositele iluzi jiného vzhledu (Marek mu ale musí být na blízku a dodávat energii) a v doprovodu Marka a gardistů uprchnou „viditelným způsobem“ z paláce (ukradnou koně ze stájí, prorazí u brány apod. – Marek má dost sil, aby tohle vyšlo a byli vidět). Naopak král spolu s družinkou musí skrytě uprchnout z paláce a dostat se na dvůr krále VK. Marek jim v tom nijak nemůže pomoci – má sil tak akorát. Král jim klidně naslibuje hory doly.

***Na postavy je třeba celou dobu tlačit – útočící vojáci jsou určitě v přesile a nemůže dlouho trvat, než palác ovládnou a celý prohledají. Vytvořte atmosféru tlaku okolností, stresu a napětí – když se postavy budou zdržovat, nechte přiběhnout jednoho gardistu, který šel na výzvědy, že tady za chvíli vojáci budou apod.***

Kdyby postavy chtěly přesvědčit krále, že hrát ho může někdo z gardistů nebo Marek, tak gardisty to nechce nechat dělat, protože mezi nimi není žádný důstojník a přeci jen je důležité, aby to byl někdo schopný a zkušený nejen v boji a Marek to být nemůže, protože po tom budou taky pátrat, tak je třeba, aby byli „na útěku“ oba. Postavy se musí rozhodnout, koho obětují a nechají ho dělat krále. Je třeba, aby to byl člověk nebo elf (kvůli tělesné stavbě). *Pokud v družině žádný takový nebude, bude prsten dělat ne iluzi, ale metamorfózu, tak aby to bylo realizovatelné.*

Poté se postavy a družinka „krále“ a Marka rozloučí a Marek se svojí družinkou se hypne ke stájím. S postavami a králem zůstane ještě jeden osobní bodyguard. *Účelem je připomínat postavám, jak se*

*mají ke králi chovat. Při vhodné příležitosti, necht' je odstraněn a postavám tak neposkytne žádnou extra výhodu.* Postup družiny a Marka s falešným králem nelze nijak synchronizovat – musí uprchnout co nejdříve, aby co nejvíce pozornosti strhli na sebe. V tuto chvíli si PJ vezme stranou hráče, jehož postava předstírá krále a řekne mu, že bude skutečně hrát krále, předá mu jeho postavu a vysvětlí, jak by si představoval, že by se měl jako král chovat apod. a případně zodpoví dotazy, které jako král může mít (tzn. z toho, co znáte odhadněte, co bude znát i král a cokoliv pro dobrodružství nepodstatného si klidně vymyslete). Předejte hráči připravené informace o králi Ctiradovi.

Král bude mít k dispozici mapu paláce bez vyznačených tras vojáků a družiny s ní budou moci pracovat.

*Pozn. sledujte, jestli družinky dávají pozor na to, aby krále stále maskovaly. Sice ho nikdo nečeká v ošuntělých hadrech, ale taky ho každý zná.*

## 2. Útěk

*Tomislavovi vojáci umístění uvnitř hradeb podnikli ještě před úsvitem útok na vojáky strážící brány a každou bránu obsadilo 50 vojáků. Několik dalších jednotek vtrhlo do města zpacifikovat jakýkoli odpor královských vojáků a případně stráže a obsadit hrady, tak aby z města pokud možno neunikl žádný posel. Hlavní útok však podnikli Tomislavovi vojáci na kasárna s královskými vojáky v těsném sousedství paláce a na palác samotný s cílem zajmout krále. Ve chvíli, kdy postavy končí jednání s králem (max. půl hodiny po začátku útoku), se bojuje v paláci a v okolí několika bloků od paláce. Ve vzdálenějších částech města jsou boje spíše příležitostné a u dvou bran ještě bojují královské jednotky, které se je pokusily získat zpět.*

### 3. část

#### 2.1. Útěk z paláce

Jednání s králem končí 2 hodiny před úsvitem.

Jakmile Marek s královým dvojníkem a doprovodem gardistů zmizí, je načase co nejrychleji a nejnápadněji opustit královský palác a následně město. Král předá družině mapu prvního patra paláce, ve kterém se právě nacházejí, aby mohli co nejefektivněji naplánovat útěk. Předějte jim tedy černobílý půdorysný nákres. Pro PJ je verze, která je obohacena o trasy hledajících Tomislavových vojáků.

V tuto chvíli se družina s králem nachází v ložnici kousek od rozjímadla, na mapě PJ se tato místnost kryje s „červenou desítkou“.

Legenda k mapě je jednoduchá: silné černé čáry představují stěny, díry v nich jsou vstupy do místnosti, které vždy bývají vyplněny dveřmi. Předěly ve stěnách „bublinovitého“ charakteru jsou tajné chodby. O těch král ví, zná jejich spouštěcí mechanismy, jeho prostřednictvím zná tyto únikové možnosti i družina. Pronásledující vojáci neznají tajné chodby, výjimkou je ta chodba, kterou přichází červená skvadra z vojenské posádky.

Další tajnou chodbou je vytečkovaná oblast vedoucí z kaple a ta má tři vyústění na zahradě.

Ve vnitrobloku roste osm stromů a je zde jeden okrasný rybníček.

Šedá oblast nacházející se na mapě v horní a pravé části představuje strž. Je dosti strmá, běžnými způsoby těžko zdolatelná a tak usedlosti poskytuje velkou strategickou výhodu. Vpravo je pak padací most, který tuto průrvu překlenuje.

Předložený plán ukazuje 1. patro komplexu. Přízemní patro má takřka totožný půdorys, nemělo by však být cílen družiny, neboť z něj nevedou další únikové cesty a oproti vrchnímu je mnohem více zaplněno hledajícími vojáky.

Každé patro je vysoké 4 sáhy. Chodby jsou široké cca 2 sáhy, stěny a dveře mají většinou šířku 1 sáh. Většina místností má okna. Výjimkou jsou ty pokoje, které nesousedí se zahradou či vnější stěnou. Okna dále v pravém slova smyslu nemá kaple, ta má pouze vitráže, které jsou pochopitelně rozbitelné.

#### Pronásledovatelé – mechanismus prohledávání

Jakmile Marek zmizí a vy popíšete mapu, začíná ta pravá akce, protože do hry vstupují pronásledovatelé. Jsou jich čtyři skupiny a každá je složena z **jednoho elitního vojáka a 4 hlídek 2. kruhu**.

Jejich způsob prohledávání je zanesen v mapě pro PJ. Jedna hlídka se pohybuje červené trase, druhá po modré a dvě skupiny jsou na zelené. V okamžiku spuštění únikové akce se tři hlídky nacházejí v bodech 1, druhá skupina na zelené trase je na bodě 26 (údržbárna umění).

**Každé dvě kola se každá jednotlivá hlídka posune na své trase o jednu pozici dál.** Čísla na trase ukazují jak směr pohybu, tak dobu přesunu mezi jednotlivými místy; vzdálenost 1 je ekvivalentní jednomu souborovému kolu prostého pohybu (např. půjdou-li vojáci za něčím podezřelým) nebo dvěma kolům hledání postav.

Jakmile dojde hlídka na konec své cesty, jde v opačné posloupnosti zpět. Pokud ale zaslechnou jakýkoliv podezřelý hluk, opouští okamžitě svou trasu a jdou jednat. Jestliže alarm pomine, vrací se zpět na svou původní trasu. Co se týče upoutání pozornosti vojáků, pak hluk ekvivalentní souborji přiláká hlídky v okruhu 4 místností – v paláci je dost hluku samo o sobě. Narazí-li jakákoli hlídka na zmasakrovanou jinou hlídku, počty všech vojáků se zdvojnásobí a přibude vždy ještě jedna hlídka, která jde 6 políček (místností) za tou první.

Hledači panovníka se pohybují poměrně rychle, prohledávanou místností spíše proletí, zpřevrací

### 3. část

stoly, strhnou závěsy, rozbijí vázy, do kterých by se mohl někdo schovat, nad důmyslnějšími skryšemi nepřemýšlí. Družina na stropě tedy pozornosti neupoutá. Prakticky, budou-li postavy spěchat, půjdou o něco rychleji než hledající vojáci. Půjdou-li postavy obezřetně, budou pomalejší než vojáci.

Dále po komplexu korzují čtyři hlídkující skupiny, které jsou vyznačeny pastelovými barvami. Jedna je vně, na náměstíčku mezi katedrálou a reprezentačním křídlem paláce, jedna pendluje ve vstupní hale a zbývající dvě pohybují po zahradě. Každá ze skupin je složena ze **3 hlídek 2. kruhu** (většinou jsou na dohled jiných strážních stanovišť).

*Je nám jasné, že to bude trochu náročnější udržet si přehled, ale zkusme to (a jste tam dva ☺). Můžeme si třeba jednotlivá políčka odškrtávat. Budou-li postavy stát a radit se, čas jim běží reálně a každých 20 vteřin se vojáci posunou o jedno políčko. Budou-li se postavy pohybovat, přizpůsobte čas tomu, že jedno políčko je rychlým pohybem 1 kolo a obezřetným 2 kola.*

Dáme hráčům 5 minut na případnou poradu apod. a po 5 minutách přiběhne do poradní místnosti králův věrný lokaj a bude je varovat, že se právě Tomislavovi vojáci vlomili do této části skrze tajný vchod z vojenské posádky. Není tedy času nazbyt, ať co nejrychleji zmizí. (Načež sám stařík se svícem v ruce vyrazí v útok proti nepřítelům. Chvilí na to zazní bolestný výkřik a chroptivé dávení se vlastní krví.)

Pak zbývá hráčům již jen 3 volná kola, než se všechny hlídky objeví na pozici „1“. A pak to začne.

Popohánějte hráče - přece jen jim hoří koudel...

#### **2.2. Možnosti útěku z paláce**

Možností, jak utéci z hradního komplexu, je nepřeborné množství. Zde uvádíme pouze výčet

některých z nich.

Není ani tak důležité, jaké řešení družina zvolí, ale jaký bude mít efekt, jak moc nepozorovaně, neporušeně se jim podaří uniknout a jak velký náskok se jim podaří získat. Plus bonusové případy, kdy se jim podaří zdržet / zmást pronásledovatele.

Je také důležité si uvědomit, že ač je král Ctirad nyní ve zbroji, je stále rozpoznatelný (populární hlava království, která často vystupuje na veřejnosti, reliéf na minci, podrobný popis od Tomislava). Pokud si postavy tento fakt uvědomí a budou na jeho potlačení pracovat (ať pomocí maskování nebo metamorfózy), jen dobře pro ně.

#### **Únik přes vnější bránu**

Tento případ je takřka nemožný. Hlavní vstup střeží spousta vojáků, kontrolují každého. Projít neviditelný je nemožné – viz níže. Zde nepomohou ani nejdůmyslnější maskovací způsoby.

#### **Únik skrze vnitřní bránu**

Situace velmi podobná té u vnější brány. Zde je ale asi o deset vojáků méně, ostražitost však stále na nejvyšší stupni. Obvyklé maskovací postupy nepomáhají, úspěšný bude pouze navýsost geniální nápad (raději prodiskutovat s puťákem, ať mají všichni rovné příležitosti).

*Pozn. V bránách je permanentní artefakt rušící veškerá kouzla při průchodu bránou. Nechceme, aby jednoduše prošli všichni neviditelní. Ctirad o tom ale ví a tudíž i postavy.*

#### **Útěk přes věž a střechy**

Strážní věže u vnitřní brány a místnosti kousek od nich jsou plné vojáků. Stejně tak prostory kolem vojenské posádky. Z tohoto pohledu je nejlépe dostupná věž nad kaplí. Ta je obsazena pouze **dvěma elitními vojáky a 6 hlídkami 2. kruhu**. Uprostřed své hlídkovací místnosti mají alarmující zvon, při jehož použití začnou přibíhat posily (pokud uvidí, že družina je již na střeše, nebudou se ani oni

### 3. část

bát použít tuto cestu). Hlídka nahoře bude překvapena, protože cestu si již vyčistila (na zemi budou mrtvolý Ctiradových věrných) a nyní obhlídí z věže ven. Bez jakýchkoliv zábran by se k použití zvonu dostali po třech kolech, je tedy na družině, jestli jim zabrání.

#### **Útěk pomocí tajné chodby vedoucí z kaple**

Na zadní straně oltáře lze moudrým pootočením reliéfních ideogramů spustit mechanismus, který zpřístupní stolu vedoucí pod oltářem dolů. Ta je asi 20 sáhů hluboká (v přízemním patře kaple není), vede jí jednoduchý žebřík. Po dvaceti sázích pak nabírá chodba opět vodorovný směr a rozbíhá ve směry naznačené v mapě. Prostory nejsou osvětlené a je tedy potřeba použít nějaký zdroj světla.

Tato tajná chodba má tři vyústění, každé z nich vede 12 sáhů vzhůru a zakončeno prodyšným kruhovým poklopem o průměru 1 sáh, který je maskován jako trs trávy. V poklopu jsou tři díry o průměru deseti centimetrů, kterými by se dala prostrčit ruka nebo nějaké periskopické zařízení. Protože poklop je zarovnan s ostatním terénem, nejde z něj bez použití pomůcek vidět.

Výše úspěchu při použití těchto únikových cest nejvíce záleží, zda je spatří hlídka na zahradě, či nikoliv. Pokud předtím věnovali čas na odpozorování obchůzkového systému, budiž jim to ku prospěchu.

#### **Přes kaplanovu tajnou chodbu horolezení**

Z kaplanova soukromého pokoje ústí tajná chodba vně hradního komplexu. Na první pohled se zdá být nejjednodušší cestou, je to však cesta extrémně náročná. V těchto místech je strž 30 sáhů hluboká.

Postih k slézání takového skaliska je **-30 %**.

Příkop je široký 16 sáhů, na jeho opačné straně čeká na družinu vyšplhání se po obdobné stěně do výše 20 sáhů, postih je již pouze **-20 %**, kde se nalézají chodníček, po kterém by postavy byly schopné jít.

Zdolávat takový terén je velmi obtížné a vyplatí se být co nejvíce pružný a odlehčený. Za každý další

stupeň kvality zbroje nad koženou zbroj dostává nositel postih **-10 %**.

Primárním nebezpečím je zde sice obtížnost horolezení, slézaná oblast je však velmi jednoduše na dostřel z věže nad kaplí. Vojáci (**2 elitní a 6 hlídek 2. kruhu**) si družinky všimnou, jakmile dojde na vyšší stěně ke dvěma nezdarům a na nižší stěně k jednomu (vyvolaný humbuk upoutá jejich pozornost). V ten okamžik se přezbrojí na krátké luky, elitní vojáci mají těžké kuše. Také přivolají posily, které se je budou snažit odchytil na druhé straně příkopu (nejspíš doběhnou později, ale o to blíže jsou nyní družince pronásledovatelé).

Podobné podmínky platí i případě, že by chtěli slézat i v jakékoliv jiné části komplexu, kde terén dále pokračuje strží. A pokud není místo na dohled z věže nad kaplí, pak je viditelné z hlavní věže vojenské posádky.

#### **Přes nákladní výtah**

Vstupní hala je neustále strážena, jistě tedy přijde postavám i jiný přístup na zahradu než ten hlavní. Mohou jít do velké skladu (popsán jako „sklad/y“, kousek od „vstupní haly“ a „služebnictva“), tam se nachází služební výtah. Ten jede do přízemního patra, odkud se dá pokračovat služebním východem. Výtah pojme jednu osobu velikosti A či B, s obtížemi C, nepohodlně také 2 A (pokud nejsou v rytířské zbroji a nemají velké tlumoky). Výtah se ovládá klasickým ručním kladkovým způsobem, musí tedy s ním vždy někdo manipulovat a navíc musí být té síly, aby zvládli utáhnout náklad. *Pozn. Ctirada samotného tento výtah nenapadne. Leda by se přímo někdo na něco takového ptal.*

#### **Použitím tajné chodby z rodinné galerie do katedrál**

Pod nástavcem s bustou krále Cormaka je ukryta tajná chodba vedoucí z hradního komplexu do veřejné katedrály, která je dvě stě metrů dál. Tato úniková cesta je však tak důmyslně maskována a chráněna, že odhalení vstupu trvá 5 kol. A jediný,

### 3. část

kdo tak může učinit, je král (nesmí být tedy vážně poraněn v bezvědomí či mrtev). Krále samotného tato možnost nenapadne, dokud se postavy nedostanou do oblasti střežené hlídkou na zelené trase.

#### **Přes balkón či z okna ven**

Standardní situace závisející na místě a hluku dopadu, místě korzující hlídky a celkovém okamžiku.

#### **Stáje**

Stáje nejsou dobrým únikovým místem, protože mají pouze jeden přístup a to pouze ze dvora. Mohou však být dobrým záškodnickým aktem, pokud družina třeba koně splaší, stáje podpálí, krmení otráví, přeřeže popruhy či něco podobně partizánského. Takové a podobné kroky jim nedopomohou jen k lepšímu hodnocení, ale také k výraznějšímu náskoku oproti pronásledovatelům.

#### **Vojenská posádka, strážní věže**

Ani tudy se rozhodně nedá utéci, zde se to nepřátelskými vojsky pouze hemží. Družinu však může napadnout tato místa vykourit či explozivně podložit. Efekt je tentýž jako u výše zmiňovaných stájí.

### **2.3. Útěk z města**

Město je obehnáno 15 sáhů vysokými hradbami s ochozem širokým 5 sáhů (schody, které vedou na hradby jsou volně dostupné). Hradby jsou protkány 3 bránami, které se na noc zavírají (plus jedna, která ústí přímo na palácové pozemky). Město se rozrůstá a oblast do 200 sáhů od hradem je obydlená a užívána. Bydlí zde jednak ti chudší a jednak jsou zde i rozsáhlejší tržnice, dobytčí a koňské trhy apod.

Počty a rozmístění vojáků nejsou nijak zvlášť důležité. Jde především o vytvoření atmosféry a zjištění s jak zajímavým nápadem postavy přijdou, aby byly co nejnenápadnější. Tedy, bude klidně

stačit i opatrné prosneakování městem, opatrné přezení hradeb (pokud jednájí rychle, vojáci nemají hradby obsazené natolik dokonale) a klidně i ukradení koní na trhu vně hradeb. Pokud je to napadne, podaří se jim sehnat uniformy nepřátelských vojáků a proroleplayovat se skrz hlídku u brány. Dělejte si všechny poznámky, které by mohl být užitečné – např. v téhle situaci - Napadlo postavy zajmout nějakého vojáka a získat nějaká jména velitelů, aby byli věrohodnější? Napadlo postavy, že mají po opuštění brány jet směrem k táboru Tomislavovy armády (pokud si vymysleli, že jedou pro posily)? Jak to vyřešili s elfy apod. když ví, že ti v té armádě nejsou...

***Není tedy cílem postavám znemožnit únik z města či je na tom nějak zásadně vyzkoušet a trestat chyby. Zahrajte si to tak, aby si hráči dokázali živě představit že je noc, unikli na těsno z paláce, kde byli velmi blízko smrti, zdaleka nemají vyhráno, sem tam klidně mohl chytit nějaký dům plamenem, náhodou se poblíž srazí zbytky královské armády s Tomislavovými vojáky, na hradbách uslyší třeskot mečů a pak k nim spadne mrtvý voják, donuťte hráče hrajícího krále si uvědomit, že král nic takového nikdy nezažil, má strach a všechno se mu hroutí...***

***Trochu jim ten útěk komplikujte překážkami, ale jen pro vytvoření atmosféry. Družinky pak jednak ohodnotíme za šikovné nápady a jednak jim chytrý postup vynese více času před pronásledovateli.***

**CCA 1 HODINA HERNÍHO ČASU**



### 3. Putování

Úkolem postav v této části je dostat krále Ctirada na dvůr krále Východního království – krále Heryka. Po celou dobu musí být postavy pod tlakem nedostatku času a vědomy si toho, že prchají před pronásledovateli. Bez ohledu na to, jakým způsobem unikli z města, dříve nebo později za nimi vyrazí pronásledovatelé a budou jim šlapat na paty. Vzhledem k tomu, že mají platné rozkazy (*na straně Tomislava jsou i někteří královi důstojníci a vojáci rozmístění po království buď zatím o převratu neví a nebo jsou stejně na straně Tomislava*) mají podporu všude kudy jedou a mohou tak měnit koně, doplňovat zásoby apod. I kdyby byla cesta k vojenské posádce apod. trochu oklikou, dva můžou pronásledovat a stopovat družinu, nechávat značky ostatní se s čerstvými koňmi připojit apod. Takto budou postupně náskok postav zkracovat.

Družina se každopádně musí vydat do Roveny – hlavního města Východního království. Toto město se nachází jihovýchodním směrem z Desné.

Nejkratší cesta vede přes město Hranice, kde musí překročit Hraniční řeku a dál pak přes Desnou a Suchou Lhotu. Toto je pro ně nejvýhodnější cesta, neboť všechny ostatní trvají o hodně déle a zrovna čas není to, co by měli nazbyt (s každým přibývajícím dnem stoupá Tomislavova šance, že bude puč dokonán a že spolu s Darekem se budou moci vrhnout na Východní království).

Další možná cesta vede přes Malou Lhotu, což už samo o sobě je zajížďka obrovská a navíc mimo kvalitnější silnice. Tato cesta je nejdělsí a vzhledem k nedostatku času nepřichází v úvahu.

Třetí možností je nepřekračovat Hraniční řeku ve městě Hranice, ale jít po proudu asi tak o dva dny dál, kde se nachází kamenný most strážný pohraniční tvrzí. Ale protože jsou obě země jsou válečném stavu, je ono místo navýsost střežené a projít tamtudy je takřka nemožné. Krom toho to znamená třídní zajížďku.

Předpokládejme, že družinka se vydala neoptimálnější cestou přes přívoz v Hranicích. Pokud bude chtít jít jinudy, zavolejte puťáka. Nemá smysl připravovat nějak složitě plán pro něco, co s největší pravděpodobností nenastane.

### 4. Přepad

Celou dobu je družina pronásledována elitní skupinou, která neustále zkracuje jejich náskok. Teď bude záležet na tom, jakým způsobem se podařilo postavám opustit Velehrad. V každém případě by si však postavy měly být vědomy toho že jsou pronásledováni a měli by zjistit i že pronásledovatelé náskok zkracují (např. uvidí je na vzdáleném kopci, víření prachu na prašné cestě, havran apod.).

**Přepad přizpůsobte tomu, jak šikovně družinky utekly z paláce a města (jestli třeba provedly i nějakou zdržovací sabotáž apod.).**

**Základní podmínky přepadu jsou:**

1. Pokud se postavám podařilo prosneakovat bez zbytečné pozornosti, za odměnu budou mít takový náskok, že se jim může podařit nastražit léčku, vybrat si místo střetu podle sebe apod. Dejme jim náskok 24 hodin, který mohou využít k organizaci čehokoli, co je napadne nebo vybrat libovolný terén. Nebudou-li nic dělat, pronásledovatelé je doženou nejpozději před překročením Hraniční řeky.
2. Pokud neutekli nepozorovaně, pronásledovatelé je dohání a doženou je nejpozději před překročením Hraniční řeky. Postavám se nepodaří vybrat si žádný vhodný terén – žádný prostě není dostupný a pronásledovatelé jim funí na paty. Mají čas připravit sami sebe, udělat nějaký základní lektvar. Rozhodně nemají čas na klidné meditační spánky.

### 3. část

3. Pokud utekli vyloženě nápadně, nebo nemají koně, podaří se pronásledovatelům postavy předběhnout a nastražit léčku, vybrat si terén apod. mohou pronásledovatelé.
4. Pokud se nějak provalilo, že postavy zdrhají s králem, je vojáků 2x tolik.

Pár věcí k přepadu. Je do značné míry na vás, jak ho provedete. **V každém případě nejde o likvidaci družinky, ale o sledování toho, jak se postavy připraví (o pronásledování ví) a jak budou reagovat.** Pronásledovatelé jsou 4 a jsou to elitní vojáci. Každý má k dispozici magický prsten s 15 magy a mohou používat různá kouzla jako rychlost, leť, tma, ticho, protoplazma, svaž postavu, ale i metamorfózu, zdvojení apod. Nemají žádné blesky. Preferují nenápadný a účinný přepad před silovým útokem. S takovými podmínkami jste schopni družinu klidně vybit – **opakuji, to není cílem!** ☺ Další věc – po zabití pronásledovatelů nebudou postavy schopny jejich prsteny použít (něco takového nejde okamžitě jen tím, že si prsten člověk nasadí).

#### CCA 2 HODINY HERNÍHO ČASU

### 5. Příjezd do Roveny – hlavního města Východního království

Rovena je rozlohou, stářím i architekturou dosti podobná Velehradu, královskému městu Cormaku (jen je na rovině). Oproti běžným zvyklostem se teď ve městě pohybuje více vojáků, protože země je ve válečném stavu, na samotný zdejší život to však vliv velký nemá, zvýšený vojenský stav je zde spíše pro ubezpečení obyvatelstva. Vojáci neprovádějí žádnou nadbytečnou aktivitu. Teda do okamžiku, než banda ozbrojených dobrodruhů prozradí, že jsou z Cormaku, pak obyvatelé obezřetně volají biřice,

neboť všude se má za to, že právě Cormak je agresorem.

Družinka se bude nejspíše chtít dostat ke králi. Při trochu obezřetnějším pátrání (nechme je chvíli pátrat a pokud budou důvtipní, nechť narazí na toho pravého), nebude těžké se dozvědět, že i král Heryk přijímá audience či předsedá veřejným soudům, podobně jak tomu činí král Ctirad v království Cormak. Naneštěší, při nečekaně nastalém válečném stavu se této části svého úřadu nebude moci se vši pravděpodobností účastnit, bude zastupován svým nejbližším rádcem **Bonifácem III.**, který je mezi prostým lidem znám jako oddaný a moudrý králův služebník (že by byl král zastupován ženou v těchto končinách nehrozí; krom jiného je také vdovec a jeho dceři – princezně Johance – je teprve šestnáct let a navíc je na prázdninách u vévody Václava z Ambery – *běžné obyvatelstvo o tom, že je držena v zajetí neví*).

Dříve či později budou odkázáni na **Úřad veřejného styku a komunikace se státní mocí**. (Pokud se budou snažit řešit situaci jinak, například vplížením se do královských komnat, mělo by jim být více než důrazně naznačeno, že to není zrovna dobrý a proveditelný nápad vzhledem k válečnému stavu, tudíž neustálému napětí, hemžení se všude spoustou vojáků a pravděpodobně i protikouzelnických/zlodějských/alchymistických udělátek.)

Tam se jich ujme **Vilém z Dobronic** (neboli Dobroňský). Ten jim bude patřičně nápomocný v radách, nikoliv však v skutečích, jako každý správný státní aparátník. ☺ Aby je mohl pustit dále, potřebuje od nich mít soupis celé skupiny lidí, zajímají ho jména a příjmení každé jednotlivé osoby, která podává žádost, u každé z nich musí být také uvedeno její pracovní zařazení, stav (co se týče manželského i šlechtického), místo současného (dočasného) pobytu a adresu dlouhodobého setrvání. A tyto údaje zpracovat i pro rodiče. Vše

### 3. část

stvrzeno místopřísežným prohlášením a vlastním podpisem.

Jakmile tyto informace obdrží, již dále se nebude zajímat o účel jejich návštěvy a pošle je do vedlejší kanceláře. Tam se jich ujme **Waldemar Dobroňský** (neboli z Dobronic), na druhý pohled rozpoznatelný bratr (starší) předcházejícího úředníka. Waldemar po nich bude chtít vědět, za jakým účel sem přišli. Nebude chtít znát přímý důvod, bude se ptát jen kvůli zařazení do návštěvní kategorie. Rozhovor by mohl vypadat: *„Přišli jste kvůli církevním, světským nebo šlechtickým záležitostem? Dobře, šlechtickým. Týká se to volební síly, povinného odvodu, heraldického značení nebo něčeho jiného? Něčeho jiného, dobře. Znamená to tedy, že jste přišli kvůli lenním právům, územním stížnostem, poradním zvyklostem či něčemu jinému? Nic z toho? To znamená „kvůli něčemu jinému“ nebo chcete jít zpět o volbu napřed?...“* Chvilí je takhle potrapte, prohoňte je mezi pár úředníky.

#### 5.1. Varianta „špatná odpověď“

Pokud by se zmínili, že jsou vysláni z Cormaku, či dokonce prozradí, že je s nimi král Ctirad, ubezpečí je úředník, že pro tyto situace si mohou dovolit přeskočit všechna administrativní pravidla, že pošle pro zodpovědnou osobu, která jim zařídí okamžité spojení s panovníkem. Mezitím je usadí do malého salónku a další úředník jim donese dostatečné množství čaje a sušenek.

(K této variantě se dostanou i v případě, že už ve městě na ně praskne, že jsou cormacští. To budou zatčeni biřici a uvrženi do šatlavy. Za nějaký čas se k nim však dostane níže uvedený kapitán, který se jim bude omlouvat za vzniknuté nediplomatické nedorozumění.)

Po nedlouhé době čekání (asi po dvaceti minutách) je k nim přiveden kapitán **Radomil Suchý**, velitel hradní stráže Jeho Veličenstva. Jedná se o urostlého muže s dobře stavěným tělem, hned od pohledu

velmi schopný a rázný důstojník (pokud by po té informaci přímo pátrali, nedostanou se k ní jen tak mezi řečí, mohou se dozvědět, že Radomil není žádný andílek, rád používá fyzických trestů, lépe pro lepší morálku a pamatováka vojáků. Pokud by hledali informace ještě podrobněji, dozví se, že ještě před dvěma lety kapitán Suchý velel pod generálem Darekem. Doba jejich spolupráce byla kolem sedmi let a dle kolujících fám si v mnohém rozuměli. Ve skutečnosti je dokonce jeho velkým obdivovatelem a příznivcem, ale tuto informaci mohou maximálně dostat z něj.)

#### **Přivítání kapitánem hradní stráže**

Spolu s kapitánem dorazí jeho doprovod – **4 elitní vojáci**. Radomil se jim omluví za dlouhé čekání, provede patřičné úklony Jeho Veličenstvu Ctiradovi (pakliže byl představen) a vysvětlí, že v tak krušný čas si nemohou dovolit pořádat schůzky na tomhle místě a proto je prosí, jestli by jej nemohli následovat do zabezpečených prostor, kde budou mít panovníci (nebo panovník s vyslanci...) klid na projednávání. Král Heryk už je také na cestě tam. Poprosí je také, zdali by si nechali z bezpečnostních důvodů odebrat zbraně a zavázat oči. Bude se tvářit zkroušeně, že je musí o něco takového požádat, ale vzhledem k tomu, že se bude schůzka z bezpečnostních důvodů pořádat v tajných komnatách králova bezpečnostního štábu, neboť se obávají přirozeného i nadpřirozeného zasahování. Bude se je snažit co nejdiplomatictěji přesvědčit. Pokud však budou jednoznačně proti (zkusí nejdříve třeba i zavázat oči postavám a ne králi apod.) bude po nich chtít přísahu a po králi jeho královské slovo, že informace (umístění) které tímto získá nijak nezneužije a pak bude ochoten nezavazovat oči nikomu ale zbraně ponechat pouze Ctiradovi (pokud se ví, že je to Ctirad).

#### **Past**

Radomil je zavede do sklepních prostor (pokud se jej budou dotazovat, proč zde, je to kvůli bezpečnosti a

### 3. část

utajenosti (moc lidí tohle místo nezná a nejde ostřelovat)) – buďte přesvědčiví, do místnosti 12 x 8 sáhů. V prostřed místnosti je nádherně prostřený stůl (hezké jen na pohled, jsou to laciné falzifikáty), okolo dostatek židlí. Při vstupu do místnosti kouzelník pozná, že tato oblast je chráněna proti kouzlům (stejný artefakt, jaký má Darek). Z místnosti vedou ještě jedny dveře, které jsou naproti vstupním, jsou však zavřeny (nevedou ale nikam jinam než do obvodní chodby, která je kolem celé místnosti). Po uvedení všech osob do místnosti se Radomil s družinou rozloučí, že je nebude rušit v jednání, že počká přede dveřmi. Král Heryk že hned přijde.

Družina ale namísto příchodu krále zaslechne zaklapnutí zámeků, povolení uzávěrů, chvíli hukot nad hlavami a začne do místnosti ze stropu tryskat proudem voda. Její přítok je **10 coulů výšky za kolo**, pokoj je vysoký 3 sáhy, bude tedy trvat maximálně 30 kol, než se místnost celá zaplní vodou. Čas letí neúprosně a tak zde přejdeme na náš oblíbený **reálný čas**. Hráče panikařte šploucháním a polykáním vody, kluzkou podlahou, čímkoliv.

Vzduch z místnosti odchází otvory u stropu.

Místnost pak bude celou jednu hodinu zaplněná a následně stejným tempem voda odteče podlahou pryč. Pak projdou místnost prohlédnout **2 elitní vojáci** a **6 vojáků 1. kruhu**, kteří mají na starosti odstranění mrtvol. Stejná skupina hlídá místnost i v průběhu napouštění.

#### Možnosti družiny:

1. **Vyrazit dveře.** Oboje dveře mohou vyrazet dvě osoby. Je to past na Sil ~ 15 ~ čtvrtina dveří zničena, 1k6 životů zranění pro vyrážející / 2k6 životů zranění pro vyrážející. S každým poničením dveří se nebezpečnost pasti snižuje o jedna. Se stoupající vodou se vyrážení stává komplikovanější, za každých padesát čísel nebezpečnost narůstá o jedna.
2. **Pomocí kouzel.** Démon proti kouzlům je

dělán přesně na rozměry této místnosti (kopíruje vnitřní strany stěn a dveří, kouzelný útok vedený na ně tedy není možný), není tedy možné použít hyperprostor z této chráněné kopule ven, ale je možno provádět kouzla zde. Je možno tedy seslat Vodní dech, metamorfózu v rybky, posouvat předmětem, který náraz přenáší na dveře, zkusit odpařit určité množství vody.

3. **Alchymistickými prostředky.** Lektvary vodního dechu, mlhovou (místy voda ve dveřích protéká, třebaže to není nic dramatického), vyrazit dveře pomocí ohnivé hlíny či jiné výbušniny.
4. **Telekinezí.** Otevřít dveře ze strany stráží. Hlídači jsou k západce otočení zády a k věčnému vrzání jsou nevšimaví, napouštěná místnost a topící se postavy dělají obvykle hluku dost, nezbystří tedy zvuk otáčené petlice.

Jestli se i zde družina zachová nerozumně, nechť schytá řádné rány. Pokud se bude snažit, ať svůj přehmat pouze pocítí. **Takhle malá epizodka je totiž drobné vytrestání za šíření důvěrných informací - o králi Ctiradovi a jejich poslání by neměli mluvit jen tak, obzvláště, když ví, že se jedná o iniciativu části armády a nejde o akci samotného krále.**

Jakmile se osvobodí, čeká je drobné prosekání se stráží. O incidentu nebude vědět nikdo jiný než Radomil, všechny ostatní družina pobila. A úředníci nic netuší, takže to u nich mohou zkusit znovu, tentokrát s nadějí v „dobrou odpověď“.

#### 5.2. Varianta „dobrá odpověď“

Podstatným základem této ke štěstí vedoucí možnosti je zůstat neustále v utajení, neprozrazovat, že jsou z Cormaku a hlavně ne, že s sebou mají krále

Ctirada.

Z doposlechnutých informací by se měli snažit o audienci u králova rádce Bonifáce III. (o jehož morální síle již jistě slyšeli pochvalné zkazky). Před ním mohou mluvit naprosto otevřeně, bude jim bedlivě a spravedlivě naslouchat. Při první možné příležitosti, kdy u něj nabudou patřičné důvěryhodnosti (může to být poměrně rychle, tento rozhovor není důležitý, tak je zde neždímejte, ať se nemusí opakovat), se rozhodne uvést je rovnou před krále. Vše samozřejmě v utajení a komorním prostředí.

Zde se setkají oba panovníci tváří v tvář a jen nechte hráče (především toho, který má na starosti krále Ctirada) řádně roleplayovat, ať se ukáže, co v nich je. Král Heryk je totiž navýsost zvědavý, jaký je důvod útoku Cormackého království a čím to, že má pak ještě Ctirad tu drzost a objeví se přímo před ním.

### Johanka

Ať už je ale příslib krále Heryka jakýkoliv, s lítostí oznámí, že jej nebude moci naplnit, neboť je v nezavidělné situaci. Není žádným tajemstvím, že jeho jediný poklad, dcera Johanka, je nyní na prázdninách u vévody Václava z Ambery. Fakt, že se nejedná o dobrovolné prázdniny, už tak známý není. S vévodou se totiž nepohodl a ten si ji nechal jako prostředek k lepší vyjednávací pozici. Až teď tedy Herykovi došlo, že to bylo vykonstruované, protože vévoda Václav je blízkým přítelem Dareka a zjevně jde o pokus Heryka zpacifikovat. Do okamžiku než jeho dcera bude vysvobozena nebude Východní král provádět jakékoli činnosti. Pokud tedy chtějí pomoci svému království, nechť nejdříve pomůžou jemu samotnému, hned na to učiní kroky, které zastaví válečné masakry mezi oběma zeměmi (nahradí generála Dareka a jeho nohsledy).

## CCA 3,5 HODINY HERNÍHO ČASU

## 6. Záchrana princezny

Král Heryk je požádá, aby se vypravili do Ambery za záchranou jeho dcery. Nemohou však vystupovat, že jednají z jeho příkazu, to by mohlo ohrozit život Johanky, nebudou mít tudíž žádných privilegií. Také musí jednat co nejrychleji, to především kvůli Cormaku, protože každý den znamená o krok blíže k vítězství Dareka a Tomislava.

Také je král požádá, ať **vévodu Václava nezabíjejí**, že si to pak s ním vyřídí osobně skrze právní systém jeho země, jeho smrt by mohla maximálně popudit sympatizující darekovskou šlechtu, která by to brala jako jednoznačný útok na jejich postavení, vyhlásili by vzporu, svrhli krále a zabili jeho dceru. S vévodovým životem tedy opatrně, je stále jedním z nejmocnějších šlechticů v zemi.

Ambera se nachází asi dva dny na jih od Roveny, je to malé městečko, v jehož středu se tyčí tvrz vévody Václava. Město jako kdyby vůbec nejevilo známky válečného stavu, vše zde běží v poklidných kolejích, nanejvýš se místní dívají na nově příchodí trochu podezřívavěji, ale chápou jejich situaci, proti utečencům a ztroskotancům z vedlejší země vlastně nic nemají, alespoň do okamžiku než provedou nějakou lumpárnu.

Úkolem postav (je s nimi stále král Ctirad, kterého nemohou jen tak někde zanechat, neboť tím by jej vystavili nebezpečí, které nemohou odvrátit) je dostat se k vévodovi. Ten se výhradně nachází ve své tvrzi a málokdy ji teď opouští. Navíc jeho sídlo se zdá být poměrně dobře střežené. Naštěstí však poslední dobou čím dál častěji pořádá oslavné večírky (pro utvrzení spojení apod.) a zrovna takový pořádá i dnes (nikterak se netají z radosti, že válka je úspěšně vedena ve vedleším království). Pozvání dostanou jen veledůležité osobnosti, ale cest, jak se tam dostat je vícero.

## 6.1 Průnik do Amberské tvrze

*Pozn. V této části budeme po hráčích chtít trochu kreativního roleplayingu, takže úspěšnost postav (tedy náročnost soupeřů apod.) přizpůsobte tomuto požadavku. Prakticky to znamená, že se nestane to, že by se všechny postavy dostaly dovnitř tím, že ukradou dost pozvánek, probijí se zápasem, nechají se najmout do kuchyně, prolezou potrubím apod. Aspoň někdo bude muset něco předvést, zahrát, zatančit apod. Pokud si vymyslí, že kouzelník všechny dostane iluzionistickými triky, pak jelikož iluze závisí na kreativitě a schopnostech tvůrce, nechte ho to co nejlépe popsat a ztvárnit na papír nebo tak.*

### Falšování / zcizení pozvánky

Vévoda Václav si velmi zakládá na svém společenském vlivu a nikdy si neodpustí využít příležitosti jej ještě více zdůraznit ukázkou se se známými či významnými osobnostmi. Z toho důvodu dostalo pozvání na dnešní večírek velké množství okolních i přespolních (sympatizujících) šlechticů, obchodníků, předsedů cechů, představitelů předsednictev a jiných pohlavárů. Pozvánky jsou provedeny opravdu mistrně, bez vzoru či důkladného pozorování nebude možné vyrobit falzifikát. Na pozvánce jsou uvedeny osoby, pro které pozvání platí, u slavnějších osob bude tedy těžké se za ně vydávat.

Pozvánku lze uplatnit půl hodiny před započatím večerní show (16:00), vchází se hlavním vstupem.

### Souboj nejjudatnějších gladiátorů (16:30 – 18:30)

O vévodovi je známo, že upřímně obdivuje různé silové souboje, zápasy a gladiátorská utkání. Proto je součástí jeho večírku také utkání nejlepších bojovníků. Protože oslava má být velkolepá, je dána možnost komukoliv, aby se zkusil nominovat do

finálového večera. Výsledkem nominačních souborů je šestnáctka válečníků, z každé kategorie dva, kteří vzájemné souboje předvedou před samotným vévodou. Je možno být nominován v několika kategoriích:

1. **Zápas:** klasický zápas beze zbraní, pouze pěstmi a kopy. Vítězem je ten, kdo protivníka umlátí do bezvědomí. Nesmí se účastnit krolové.
2. **Na palice:** každý ze zúčastněných dostane dlouhou hůl a jdou proti sobě. Vítězem je ten, kdo protivníka umlátí do bezvědomí.
3. **Klasičtí gladiátoři:** mohou použít jakoukoliv svou kontaktní zbraň a zbroj, vyhrává ten, jehož soupeř upadne do bezvědomí nebo to vzdá.
4. **Do první krve:** vyzbrojeni vlastními zbraněmi ale beze zbroje se mezi sebou utkají, prohrává ten, který první ztratí alespoň jeden život.
5. **Zápas – souboj dvojic:** podmínky stejné jako u klasického zápasu, jen proti sobě stojí dva páry.
6. **Gladiátoři – souboj dvojic:** totožné podmínky jako u gladiátorů, jen zúčastněných je dvakrát tolik.

Pro každou kategorii je pak v bestiáři uveden patřičný soupeř, je tam vždy ve třech stupních, to podle toho, jak se budou probíjet houfy ostatních uchazečů. Tedy, postava, která se chce zúčastnit, musí porazit tři soupeře, aby byla nominována na večerní show.

V žádném ze zápasů se nehraje na život na smrt, všichni jsou na to upozorněni. Pokud někdo někoho zabije, je diskvalifikován a je to šetřeno jako vražda (přinejlepším jako úmyslné těžké poranění s následkem smrti).

*Pozn. Pokud budete mít družinu samých válečníků, přizpůsobte soupeře tak, aby se nedostala do tvrze tímto způsobem více než polovina družiny. Chceme po nich trochu kreativity a ne vybojování si ustupu pouze kostkami.*

### **Akrobatické či kouzelnické číslo, nebo jiné kejklářoviny (18:30 – 19:30)**

Vévoda dokáže ocenit opravdu každý um, takže pokud předvedou nečekanou akrobacii, nechť jsou přizváni k večernímu předvedení. Musí ukázat ale opravdu něco originálního, žonglérů, polykačů ohňů, provazochodců i řezatelů pilou jsou zde houfy.

### **Taneční soutěž (19:30 – 20:30)**

Ještě větším obdivovatelem než pořádné síly je Václav nadšencem do ženské krásy. Proto si rád na svém večírku nechá zatančit půvabné děvče. Jelikož uchazeček je velké množství, je nutno tříditi i mezi nimi a tak se provádějí taneční soutěže. Zde hráče trochu poduste, nechte je to podrobně popsat či případně i předvést. Na první pohled zde mají šanci pouze děvčata, nominační rádci ale dokáží ocenit i patřičně originální mužský výkon. Soutěžiti se může ve skupinách i jednotlivcích, případně i za doprovodu vlastní hudby či „divadelních“ efektů (kouzla dým, světlo, ohnivá koule, alchymistické hokusy a podobně).

### **Amatérské divadlo (20:30 – 21:30)**

Konkurenceschopných divadelních souborů zde mnoho není, kultura se v tomto kraji zrovna nepěstuje, bude tudíž stačit, pokud ukážou alespoň kousek své hry (i tento kousek by měl mít hlavu a patu, měl by být vypointovaný). Je jedno, jestli je to komedie či tragédie, jedině se nesmí jednat o politickou satiru na vládu vévody Václava. Politická satira na vévodovy politické odpůrce je vítaná. ☺

### **Exotická ukázka (21:30 – 22:00)**

Vévoda si nechce nechat uniknout jakoukoliv roztodivnost. Jestliže si družinka připraví expozici mořské panny, představení blešího cirkusu, ukázku samohoného stroje či jakoukoli jinou bizarnost (kterou budou muset ukázat již komisi), budou vpuštěni do tvrze.

### **Soubor mnichů modlících se za úspěšnost mise (22:00)**

Ač je to k nevíře vévoda z Ambery má za to, že za mnohými z jeho úspěchů stojí podivné oběti božstvům. S velkým nadšením tedy přivítá zástup mnichů, kteří po slavnostní večeři budou moci provést hromadný obřad. Po zakončení modlitby bude očekávat nějaké okázalé znamení, že přání jsou vyslyšena. Pokud se tak nestane, bude je požadovat a jestli tak nebude učiněno ani po jeho výzvě, nechá zavřít mnichy jako podvodníky a šarlatány a jako úlitbu božstvům je nechá řádně zmrskat.

Pro povolení vstupu není potřeba předvádět cokoli komisi, postačí patřičné odění a vystupování.

Výše zmíněné kategorie vybírané komisí (můžete si přizvat puťáka, ať jste správná rozhodcovská trojice jako v těch televizních soutěžích; rovněž pro dodržení lafky) dostanou po úspěšném absolvování pozvánku, která je uplatitelná hodinu před začátkem večírku (tedy v 15:00) a lze použít jen u zaměstnaneckého vchodu.

### **Kuchařská či jiné roboty výpomoc**

Při pořádání takovýchto banketů je pochopitelně obrovský frmol. Proto každá pomocná ruka přijde k dobru. Naneštěstí je spousta míst již obsazena místními, zbývají již jen dvě tři, ke kterým není úplně snadné se dostat (*tedy řekněme ne víc, než třetina družiny*). Nástup je okamžitý.

Tato cesta je pouze pomocná a záchytná pro tápající, je velmi jednoduché se jí dovítit a oproti ostatním možnostem také velmi snadné jí postoupit dát. Proto tuto variantu neumožňujte hned do začátku, směřujte hráče jinam. Pokud by na nic nemohli přijít nebo jim zbývalo už jen pár členů družiny dostat do tvrze, pak ať je jim i tato cesta zpřístupněna. Volná místa jsou ale pouze dvě, maximálně tři. A každou takovouto povolenku hlase puťákovi, ať mají všichni rovné podmínky.

### **Použitím odpadního potrubí**

Městem a především tvrzí samotnou vede spleť sítí kanalizačních potrubí. Ač jsou tyto chodby nevábne, těžko dostupné a neprostopné, mohou dovést družinku do strategicky důležitých míst. Více nám o tom řekne mapa.

### **Vkradení se**

Dostat se dovnitř jakýmkoliv vstupem či přelézt hradby je nemožné, podobné pokusy jsou od začátku odsouzeny k zániku díky extrémně silným strážím na všech pozicích (Václav si uvědomuje, že je válka a že ne u každého je kvůli svým názorům zrovna oblíbený, navíc bude mít dnes večer dům plný VIP). Vstupní brána i další možný vchod – vstup pro zaměstnance – jsou dnes hlídány také magicky – stejný artefakt jako měl Darek a který zabrání průchodu magie.

Vloupání se do objektu tudíž nebude zrovna nejjednodušší záležitostí, ale pokud napadne hráče něco opravdu originálního a nenápadného (například metamorfóza v hejno vlaštovek), nechť je jim to po domluvě s puťákem povoleno.

## **6.2 Uvnitř tvrze – číhaná na Václava a Johanku**

*Pozn. – časy u jednotlivých možností jak se dostat do tvrze jsou časy ve kterých přijdou tato čísla na řadu v průběhu večera. Postavy, které se toho mají účastnit musí být k tomu připraveny. Budou-li chybět, mistru ceremoniáři bude jasné, že se pohybuje po paláci někdo, kdo se sem možná vloudil za bůhví jakým účelem a vyhlásí po nich pátrání. Postavám tedy když projdou výběrem na večerní show oznamte čas jejich představení a neustále aktualizujte jak v průběhu večera běží čas a dávejte pozor, jestli na své „číslo“ nezapomněli.*

V tvrzi se doladují poslední úpravy před večírkem, který za chvíli začne. Účinkující jsou do tvrze vpuštěni v 15:00. Pokud se budou postavy kdykoli

do 16:30 ptát po vévodovi Václavovi, dozví se, že nejspíš odpočívá ve svém pokoji (ano) nebo je někde s hosty a soukromě si s nimi povídá (ne). Od 16:30 se bude vítat s hosty a účastnit se oslavy. Jestli se budou ptát po princezně Johance, nikdo nebude vědět, kde se nachází. Personál si bude jistý, že princezna být někde musí, protože se večer určitě má ukázat, po pravdě řečeno ale nikdy neměli to štěstí, aby ji na hradě viděli a neví, kde by mohla bývat. **Hosté sice neví, kde se nachází, ale nemohou se dočkat až ji spatří po vévodově boku, všichni totiž očekávají, že dnes večer ohlásí jejich zásnuby. Princezna tedy není k nalezení, každý si je ale naprosto jistý, že se dnes večer ještě ukáže (jako kdyby to bylo současný neformální oznámení, které dostali k pozvánce).** *Jedná se o velmi důležitou informaci, se kterou se postavy musí setkat (samozřejmě ne, pokud neučiní žádné kroky jak se ji dozvědět). Postavy si musí být vědomy, že pokud Johanku nenajdou, minimálně v průběhu večera by měla být dostupná na oslavě, přestože nejspíš dobře strážena!!! Taky by z toho mělo vyplynout, že ať už bývá Johanka kdekoli, není to místo nijak dostupné a nikdo o něm neví. Tzn. Jediná jistota, kdy by se k ní mohli dostat je dnes během oslavy.* Kdyby vtrhli k vévodovi, ani tam ji nenajdou, dokonce ani Václav jim to neřekne, svým nadřazeným dekadentním způsobem se jim vysměje do tváře, protože tato informace je jeho trumf. Informaci by z něj nedostali ani mučením či ohrožením na životě.

**Pokud by náhodou postavy napadlo počkat na získání Johanky třeba po oslavě nebo tak, měli by se k těmto informacím dostat i při vyptávání třeba ve městě – poskytněte jim takové info (aspoň trochu přece budou pátrat vždycky – můžou to klidně i zaslechnout na tržišti apod.)**



### 3. část

#### **Kde je Johanka**

Ve skutečnosti se princezna Johanka nachází uzavřena v nenápadné artefaktní krabici, která je zamaskovaná a součástí dřevěného podia připraveného pro projevy, umělecké kousky apod. Bedna je z neidentifikovatelného materiálu, se kterým se postavy ještě nesetkaly. Alchymista v ní uvidí poměrně silný magický předmět. V případě, že budou postavy pátrat i pod podiem (dostat se tam bude velmi těžké (nemají-li na sobě montérky ☺), protože po sále neustále pobíhá spousta lidí), bednu najdou, ale nebude možné ji od tam dostat, a už vůbec nedokáží přijít na způsob, jak se dostat dovnitř. Johanka spí umělým spánkem, po otevření rakve se probere a s náležitými iluzionistickými efekty vystoupí, ale bude pod trvalou hypnózou a nadvládou vévody Václava. Působí trochu neduživě a nepřítomně, „mrtvolnost“ je však dobře maskována. Vévodu poslechne na slovo, udělá přesně to, co jí řekne i kdyby to měl být sebevražedný příkaz.

#### **Ovládnutí Johanky**

Hypnózu Johanky má Václav zajištěnu pomocí kouzelného předmětu – růže, kterou připravil proto, aby se na ni nemusel stále soustředit. Růži (živou) nosí stále u sebe a pokaždé, když chce dát Johance nějaký příkaz, tak si k ní přivoní. Toto není těžké zpozorovat. Stačí, když to PJ bude neustále popisovat a družinka by se měla chytit. Družinka může růži získat – pak mohou Johance sami dávat příkazy a nebo zničit – pak bude Johanka docela zmatená a bez vlivu hypnózy.

#### **Plán vévody**

Plán Václava z Ambery je takový, že nejdříve chce udělat pompézní oslavu a jako hřeb večera chce všem přítomným představit svou nastávající – princeznu Johanku (tímto tahem nechce ohrozit Darekovo nárokování na trůn, ví, že proti jeho válečné síle nic nezmuže. Namluvil ale Darekovi, aby převrat proběhl hladčeji a i za souhlasu vox populi, vše zjednoduší sňatkem s panovnickovou dcerou a

bude mu dělat rádce. Myslí tak na blízkou budoucnost, kdy armády již nebude tolik potřeba nebo kdy si tam naváže dost silné kontakty, aby mohl uchopit moc pro sebe. Zatím je to ale jen jeho soukromý plán.). Mladá panovnice vyjde na konci večera jako utajená kráska z kouzelné krabice a nadšeně na nabídku sňatku kývne, neboť bude pod vlivem hypnózy. Předají se sliby, prsteny, manželský polibek a taneček, pak odkráčí princezna zpět do magické rakve. V jediném tomto okamžiku je možné princeznu zachránit, artefakt je věc nerozbitná a i kdyby, tělo Johanky je mimo prostor (a rozbitím kouzelného předmětu by již nikdy nemohlo dojít k návratu).

Družina má přibližně deset minut na záchranu Herykovy dcery.

Pokud byli důmyslní, mohli si situaci připravit dopředu, ovlivnit některé zúčastněné, aby jim v případě konfliktu pomohli, omámením moralizujícím plynem, otrávením jídla či pití, svázáním nohou obecenstvu či cokoliv.

Přesný plán a aktivity bude zahrnovat mapa prostoru.

Jednání vévody z Ambery bude následující. Celý večer se bude dobře bavit, sledovat různá představení, jíst, střídavě pít a konverzovat s různými šlechtici. Dobře se baví u jednotlivých čísel a vypadá že má dobrou náladu a těší se na další průběh večera.

Po 22:00, když přijde vévodovo prohlášení a nastoupí usmívající se Johanka, je v sále kolem 150 hostů, 20 stráží (15 hlídka 2. kruhu a 5 hlídka 3. kruhu), přičemž těch 5 lepších se pohybuje v okolí podia a vévody s Johankou a zasáhnou hned v druhém kole po jakékoli akci postav. Navíc 10 hostů – přátel vévody (lze vyzpozorovat asi 15 šlechticů či obchodníků, kteří jsou ozbrojeni a velmi si s vévodou rozumí a hodně se s ním baví) – zasáhne se zbraněmi rovněž v jeho prospěch.

### 3. část

Vévoda sám pohotově sešle zdvojení a použije veškerých svých schopností k tomu, aby chránil Johanku před tím, aby ji získaly postavy a především sebe před likvidací. Začne-li mít vévoda namále (kolem 1/3 životů), zkusí seslat tmu a zmizet i s Johankou. Nepovede-li se to, zkusí nechat Johanku se zasebevraždit a spasí svůj život třeba útekem.

Nejspíše nelze popsat dopodrobna jak by se to mohlo odvíjet, protože záleží na tom, jak se připraví postavy. Necháme na Vás, odehrát závěr večera a budeme hodnotit jednání a přípravu postav. Navíc budou tak tři družinky a puťák je dobře prostřídá.

Úkolem družiny je uniknout s Johankou z tvrze a přitom Václava nezabít. Král Ctirad také nesmí zemřít. Jakmile budou asi hodinu jízdy od městečka Ambera, můžete zbytek dovyprávět.

Nejlepší výsledek je, pokud se podaří vyvážnout všem živým a zdravým spolu s princeznou Johankou a vévoda Václav to přežije.

Druhou přípustnou variantou je úmrtí Johanky a přežití Václava. To se pak Heryk naštvě, Dareka

sesadí, sám sedne do čela armády a smete Amberskou tvrz z povrchu zemského.

Při přežití Johanky ale úmrtí Václava vyvstávají problémy na vnitropolitické scéně, král Heryk nemá tak silný majestát a nemůže tedy tak rychle zpacifikovat svou armádu. Respektive své vojsko zvládne, ale nezbude mu čas dělat razie ve vedlejších královstvích, což je pro postavy prohra.

Nejhorší variantou je, když zahyne Johanka i Václav. To pak nemá Heryk sílu vzdorovat nátlaku šlechty a sám se zasebevraždí. Bývalý král Ctirad je tak odsouzen k celoživotnímu psanství.

Pokud postavy nevyužijí příležitosti dostat Johanku během večerního banketu, vévoda ji nechá zavřenou v rakvi, do které se prostě bez jeho dobrovolné a vědomé spolupráce nedostanou. Další příležitost už se konat nebude, dokud Darekova a Tomislavova armáda nepotáhne na nepřipravené Východní Království a Ctiradova šance jak získat zpět svůj trůn (resp. přežít) bude vesměs nulová. **Postavy by se do té situace dostaly totiž tím, že by bez jakýchkoli informací spoléhaly na to, že budou mít jakoukoli další šanci.**

# **Přílohy**

## Král Ctirad II.

Rasa:	člověk
Povolání:	šermíř
Věk:	27
Úroveň:	6
Síla:	17 +3
Obratnost:	13 +1
Odolnost:	16 +3
Intelligence:	14 +1
Charisma:	17 +3
ÚČ	12/+3 magický dlouhý meč (9/+3)
OČ	7 magická kroužková zbroj (síla zbroje 7).
Životů	43

### Charakter

Narodil jsi se před sedmadvaceti lety. V mládí jsi byl řádně vychováván dobrými učiteli, jim vděčíš za mnohé. Učil jsi se i šermovat, dnes ti to možná zachrání život, ale máš trochu strach, dlouho jsi už necvičil. Vždyť teď to nebude trénink, teď tě můžou zabít! A to bys tedy nerad! Doufáš, že se na ty jednotlivé finesy zase rozvzpomeněš, ale asi chvíli potrvá, než si na to troufneš. (*Zatím můžeš jak hráč studovat šermířova pravidla*).

Nicméně během studií byl kladen důraz především na etiketu. Jak na korektní vyjadřování, tak na chování. Snažíš se podle ní stále řídit – mít příjemné vystupování, na všechny se usmívat, působit vznešeně a spravedlivě, snažit se ostatním zalíbit, i těm šileným nickám, které uvidíš jednou a pak už nikdy. Ale občas už toho máš plný zuby, zvláště v poslední době, kdy je toho na tebe tolik. Už jen čekáš, kdy to přeteče míru a někoho seřveš.

Učili tě i umění, kulturu, historii, zeměpis, sám si o sobě myslíš, že máš celkem dobrý vkus. Snad teď během palácového převratu tvá porcelánová sbírka

nepřijde k úhoně!

Chceš být dobrým a velkým králem. Vždycky jsi chtěl být. Než jsi se králem stal, měl jsi jasnou představu, co všechno bude potřeba udělat pro blaho země. To jsi ještě nevěděl, jak je těžké se všem těm šlechticům zavděčit. Nevěděl jsi, že se nedají dělat rozhodnutí, kterými se zavděčíš všem, dají se dělat jen rozhodnutí kterými se zavděčíš co většině – a taková rozhodnutí jsou většinou obecně špatná. A když uděláš nepopulární, ale potřebné rozhodnutí, tak všichni brblají, jaký jsi špatný král. Nevěděl jsi, jak těžké je nemít díru v pokladně. Ano, bylo by toho potřeba změnit strašně moc – ale na to jsou potřeba prachy a těch moc není. Ještěže Marta občas přichází na nějaká neobvyklá a většinou i účinná řešení. Ještěže ji máš. Nebohá Marta.

Ještě před dvěma týdny jsi držel všechno pevně v rukách. Teď prcháš z vlastního paláce, aby tě nezabili. Všechno se drobí, všeho je na tebe moc, a ty toho začínáš mít plné zuby.

Teď tě tedy naštvají, hlavně ten malej smrad Tomislav. Tohle si nenecháš líbit. Ty jim zatneš tůpce! Ty jim dáš co proto! Už žádné ohledy v další vládě. Vezmeš všechno pevně do svých rukou, nebudeš brát ohledy zda se jim to líbí nebo ne, etiketa neetiketa, když používají sílu, budeš taky vládnout silou. Ty jim dáš!

Začneme útekem z ohrožení. V pohodě, znáš to tady, oni mají jen popis od Tomislava. On spolupracuje s Darekem, ale ten je tady bez vědomí svého krále. Takže než se vrhneš na domácí scénu, smažeš Dareka. Vypravíš se za Herykem, králem Východního království, vyslal jsi k němu před nedávnem posly, takže už by měl vědět, co se děje, a dosáhne Darekova odvolání. Pak dáš dohromady armádu – určitě jde s Tomislavem jen hrstka jemu věrných - a Tomislavovi ukážeš! Takže, teď ven z paláce! Než tě zase přemůže depka a únava.

### Odchod z paláce

Hele, máš v kapse mapku horního patra paláce. To je ale náhoda!

Tak, hlavní a vedlejší brána. To jsou jediné oficiální východy. Hmm, asi je budou hlídat.

Poblíž vnitřní brány je vchod pro služebnictvo. Ale ten budou hlídat taky a navíc je přesně na opačné straně paláce. Ledaže by se to vzalo přes dvůr, ale tam je nepřítel plno.

Z kaple vede tajná chodba a ty víš, jak ji otevřít. Tomislav o ní neví. Bohužel, vede jen na dvůr.

Pak tu je tajná kaplanova chodba. Ta sice vede na opačnou stranu... ale ven do skály. A to je pěkně sráz dolů. A pak zas nahoru.

*Pokud se někdo bude ptát na dopravu materiálu mezi patry a podobné věci, vzpomeneš si, že ve skladu se nachází výtah. Člověk by se do něj měl vejít.*

*Pokud se někdo bude vyloženě ptát na tajné chodby, vzpomeneš si, že je tu ještě chodba z rodinné galerie do katedrály. Je ale brutálně maskovaná a složitá na otevření. Ale je tu.*

Do hlavního města Východního království – Roveny – v podstatě vede jen jedna cesta, přes Hranice a Desnou. Jiné trasy příliš nepřichází v úvahu - trvaly by dvojnásobně déle. A v boji o trůn budou rozhodovat dny a hodiny, nikoliv týdny.

### **Ctirad druhý, král z Cormacu**

Syn krále Vladimíra z Cormacu a jeho chotě Evy z Hegger. Během Ctiradova narození nedošlo k žádným neobvyklým nebeským úkazům, jen dvorní mág Jarek prorokoval, že prvorozené dítě bude syn. Bylo jasně dáno tradicí, že se stane králem, a byl k tomu od mala vychováván. Etiketa, šerm, kultura, diplomacie, umění, válečná taktika. V této důležitosti a tomu odpovídající intenzitě.

Když mu bylo sedmnáct, spatřil na lovu v jezeře koupat se krásnou dívku. Koukala se bez plavek, a tak se do ní bezhlavě zamiloval. Marta už tehdy byla inteligentní výrazná dívka, třebaže z vesnice, a už tehdy zastávala názor, že ženy by měly mít ve společnosti stejná práva a postavení, jako muži.

Ctirad se těmito jejími myšlenkami a názory velmi bavil, než zjistil, že je Marta myslí vážně, a že je neříká pouze proto, aby Ctirada zaujala a pobavila. Tím ho velmi šokovala, protože z královského dvora nebyl zvyklý na to, že by krásné mladé dámy myslely něco příliš vážně, případně že by vůbec myslely. Tehdy pochopil, že našel výjimečnou ženu a chtěl si ji vzít. Jejich vztah byl pro královskou rodinu vždycky problematický, protože Marta byla neoblíbená nejen mezi většinou šlechticů, ale i v královské rodině. Všechno však vyřešila otcova smrt.

Na trůn Ctirad nastoupil po smrti svého otce, kdy králi náhodou zaskočilo při hostině. Korunovace, konaná tradičně tři měsíce po úmrtí Vladislava, byla spojena se svatbou s Martou (které mezitím daroval šlechtický titul Marta z Kubišova, ostatně stejně jako to udělal jeho otec s chotí Evou).

Během své krátké vlády toho bohužel nedokázal příliš ovlivnit. Přes veškeré své ambice a ctižádostivost byl po třech letech kralování svržen svým bratrem, ještě ambicióznějším a mocichtivějším Tomislavem. Zemřel na útěku ze svého hradu, když nasedal na koně. Po jeho smrti jeho choť Marta vedla selské bouře, než byla zajata armádou svého švagra.

*Heslo „Ctirad druhý, král z Cormacu“ z „Bulvárního průvodce politickými činiteli od starověku po současnost“ vydané jednoho roku vydavatelstvím Widdlefhnoyi*

### **Obecné informace o Cormaku**

Království Cormak nese jméno po svém zakladateli a legendárním prvním králi.

Na východě leží Východní království, z jihu je Jezerní království a ze západu království Arden.

Mezi královstvím Cormak a jeho sousedy vládnou dobré politické a především obchodní vztahy. Poslední významnější konflikt, který musely vyřešit armády v poli, se odehrál naposledy před čtyřiceti lety a to mezi Cormakem a Východním královstvím.

Ctiradův otec, král Vratislav, se o tom konfliktu párkrát zmínil, tehdy byl ještě dítě, chráněné zdi královského paláce.

Území Cormaku pokrývají především roviny, pastviny a louky a vesměs mírumilovné obyvatelstvo se zabývá nejčastěji pěstováním všelikých plodin a hlavně vynikající vinné révy, protože víno tvoří základní vývozní artikl a důležitý prvek obchodu království.

### **Rodina**

Na smrtelné posteli uznal Vratislav ještě dalšího syna, levobočka Bořivoje (chudák Bořivoj, ten je teď už mrtvý). Možná, že se bál, že se mi něco stane a nechtěl, aby Tomislav nastoupil na trůn. Podnikl jsem kroky, aby se Bořivojova pozice trochu zrovnoprávnila s naší, Bořivoj sám ale byl tak trochu proti. Říkal, že si ještě chtěl užívat života a nemít jen

samé povinnosti. Docela jsem mu tu svobodu záviděl.

Tomislav byl odmala drzej spratek. Z učení ho bavil jen šerm, etiketa, umění, historie apod. vůbec. Taký se podle toho choval. Vůbec nechápu, proč se tak cpe na trůn, neví, získá tím jen hospodářskou mírumilovnou zemi. On si snad myslí, že pak dobije všechny ostatní království? Je ještě hloupější, než jsem býval já.

Jsem hrdý na to, že je Marta mou ženou. Když vidím všechny ty nudné žáby na královském dvoře. S žádnou jinou bych si nemohl rozumně popovídat, s něčím se svěřit, zeptat se na názor či radu. Jen s tím nucením rovného smýšlení všem by to nemusela tak přehánět. Zbytečně si dělá spousty nepřátel a ničeho tím nedosáhne. Jenže tohle si vysvětlit nedá a mně tvrdí, že to já to nechápu. Ženská!

## Vojáci, obludky apod.

### Bachař

Životaschopnost: 4 + 2  
 ÚČ:  $(3 + 5/+2) = 8/+2$  (válečné kladivo)  
 OČ:  $(1 + 3 /-1) = 4/-1$   
 Odolnost: 17  
 Velikost: B  
 Zranitelnost: humanoid

### Hlídka 1. kruhu

Životaschopnost: 3  
 ÚČ:  $(2 + 5/0) = 7/0$  (široký meč)  
 OČ:  $(1 + 2) = 3$   
 Odolnost: 16  
 Velikost: B  
 Zranitelnost: humanoid

### Hlídka 2. kruhu

Životaschopnost: 4  
 ÚČ:  $(3 + 5/0) = 8/0$  (široký meč)  
 $(3 + 4/+6) = 7/+6$  (halapartna)  
 OČ:  $(1 + 3 /+ 2) = 4/+2$   
 Odolnost: 17  
 Velikost: B  
 Zranitelnost: humanoid

### Hlídka 3. kruhu

Životaschopnost: 5  
 ÚČ:  $(3 + 5/0) = 8/0$  (široký meč)  
 $(3 + 4/+6) = 7/+6$  (halapartna)  
 $(3 + 8/-2) = 11/-2$  (dvě šavle)  
 OČ:  $(1 + 4 /+2) = 7$  (halapartna)  
 $(1 + 4 /+3) = 8$  (dvě šavle)  
 Odolnost: 18  
 Velikost: B  
 Zranitelnost: humanoid

Válečník na 5. úrovni útočí 3 krát za 2 kola.

### Hromada suti levitující

Životaschopnost: 8  
 ÚČ:  $6/+8, 6/+8$  (kontaktní)  
 $2/+6, 2/+6$  (střelecký)  
 OČ:  $(1 + 3) = 4$   
 Odolnost: 17  
 Velikost: B  
 Zranitelnost: zvíře + N

Na první pohled vypadá jako obyčejná hromada suti. Jakmile se k ní však někdo přiblíží, lehce se nadnese a okamžitě útočí. První útok je s překvapením.

V bezprostřední blízkosti útočí kontaktně, na dálku vrhá kameny. Má dva útoky na kolo, může kombinovat kontaktní i střelecký. Nemá předek ani zadek.

### Knihla létající

Magenergie: 0  
 Životaschopnost: 3 + 2  
 ÚČ:  $5/+3 + zvl.$   
 OČ: 5  
 Velikost: A  
 Zranitelnost: zvíře + N

**Zvláštní útok:** pokud svou oběť uhodí, je možné, že postava bude sražena k zemi. Past: Obr + Odl ~ 6 ~ ustojí / spadne. Pokud padajícím nepřítel byl magický tvor s vlastní magenergií, odebere mu kniha 1k6 magů. Tyto magy strádá a jakmile jich má dost na seslání Modrých blesků, učiní tak.

### Lučištník

Životaschopnost: 4  
 ÚČ:  $(3 + 4/-1) = 7/-1$  (krátký meč)  
 $(3 + 5/+1) = 8/+1$  (dlouhý luk)  
 OČ:  $(1 + 3) = 4$   
 Odolnost: 17  
 Velikost: B  
 Zranitelnost: humanoid

### Svitky plazivé

Životaschopnost: 20

ÚČ: 5/0, 5/0, 5/0

OČ: 1

Velikost: C

Zranitelnost: zvíře, ale oheň (G, K) 2 + N

Velké množství svitků, které v nestřežený okamžik vypadnou z polic a obklopí nepřítele. Ty se snaží zavalit, udupat, ušustit a případně i udusit.

Se svitky se pracuje jako s hejnem.

Jejich aktuální počet je počet zbývajících životů děleno 1,5.

Svitky útočí třikrát za kolo. Pokud jejich počet klesne pod polovinu, pak už jen dvakrát.

**Zvláštní útok:** Pokud je na postavu veden útok úspěšně tři kola po sobě (ne tři útoky), je to známkou toho, že svitky se dostávají nepříteli dostatečně blízko k tělu, navršily u něj svitkovou horu a budou se jej nyní snažit udusit. Past: Sil + Obr + Odl ~ 10 ~ uhnul / svitek se přisál na obličej. Pokud má postava svitek na obličej, nemůže útočit, může se pouze snažit sundat svitek. To hází proti stejné pasti s nebezpečností o jedna vyšší. Úspěch znamená strhnutí pergamenu, neúspěch ztráta 3 životů a navýšení nebezpečnosti pasti o bod. Strhnutí svitku druhou osobou je automatické.

**Zvláštní obrana:** Jednou ranou lze zneškodnit více svitků. Při útoku střední jednoruční zbraní je to 1k3 pergamenů, dlouhou jednoruční či střední obouruční 1k6 a těžkou obouruč 1k10.

### Voják elitní (případně důstojník)

Životaschopnost: 7

ÚČ:  $(3 + 8/-2) = 11/-2$  (dvě šavle)

$(3 + 7/+1) = 10/+1$  (obouruční meč)

$(3 + 6/+2) = 9/+2$  (trojzubec)

OČ:  $(1 + 5 /+3) = 6/+3$  (dvě šavle)

$(1 + 5 /-1) = 6/-1$  (obouruční meč)

$(1 + 5 /+2) = 6/+2$  (trojzubec)

Odolnost: 18

Velikost: B

Zranitelnost: humanoid

Jedná se o bojovníka na sedmé úrovni, tudíž má 3 útoky za 2 kola, neztrácí iniciativu, útočí drtivě (na útok proti nepřítelům velikosti A či B +1 k útočnosti) a průrazně (proti velikostem C, D a E +1 k ÚČ). Kdyby bylo málo zábavy, může se změnit v berserkra.

### Voják obyčejný

Životaschopnost: 2

ÚČ:  $(2 + 5/0) = 7/0$  (široký meč)

OČ:  $(1 + 2) = 3$

Odolnost: 15

Velikost: B

Zranitelnost: humanoid



## Gladiátoři – viz 3. část

### Zápasník 1. úroveň

Rasa/povolání: člověk/válečník

Životasch./Životy: 2/10

ÚČ: 1

OČ: 1

Síla: 13

Odolnost: 12

### Zápasník 2. úroveň

Rasa/povolání: barbar/válečník

Životasch./Životy: 4/34

ÚČ: 3

OČ: 0

Síla: 18

Odolnost: 17

### Zápasník 3. úroveň

Rasa/povolání: člověk/lupič

Životasch./Životy: 6/30

ÚČ: 2/+7 (pěst)

1/+10 (dlaň)

3/+15 (kop – jen 1x)

OČ: 2

Síla: 12

Odolnost: 13

### Palicista 1. úroveň

Rasa/povolání: člověk/válečník

Životasch./Životy: 2/14

ÚČ: 5/-1

OČ: 0

### Palicista 2. úroveň

Rasa/povolání: trpaslík/válečník

Životasch./Životy: 5/42

ÚČ: 8/-1

OČ: -2

### Palicista 3. úroveň

Rasa/povolání: barbar/válečník

Životasch./Životy: 6/50

ÚČ: 9/-1

OČ: -1

### Gladiátor 1. úroveň

Rasa/povolání: člověk/válečník

Životasch./Životy: 3/20

ÚČ: 7/-1 (dlouhý meč)

OČ: 3 (kožené)

### Gladiátor 2. úroveň

Rasa/povolání: člověk/válečník

Životasch./Životy: 5/39

ÚČ: 8/+1 (dlouhý meč)

OČ: 6 (šupinové, štít)

### Gladiátor 3. úroveň

Rasa/povolání: elf/šermíř

Životasch./Životy: 7/42

ÚČ: 11/+1 (dlouhý meč)

OČ: 9 (kroužkové, štít)

Útok 2x za kolo, útok v obraně

### První krev 1. úroveň

Rasa/povolání: člověk/válečník

Životasch./Životy: 3/20

ÚČ: 7/-1 (dlouhý meč)

OČ: 0

### První krev 2. úroveň

Rasa/povolání: člověk/válečník

Životasch./Životy: 5/39

ÚČ: 7/-1 (dlouhý meč)

OČ: 1

## Přílohy – Gladiátoři

### **První krev 3. úroveň**

Rasa/*povolání*: hobit/*šermíř*

Životasch./Životy: 6/40

ÚČ: 8/o (široký meč)

OČ: 2

Útok 2x za 3 kola, útok v obraně

### **Zápas dvojic 1. úroveň**

2x zápasník 1. úroveň

### **Zápas dvojic 2. úroveň**

2x zápasník 2. úroveň, ale jeden člověk (stejně statistiky)

### **Zápas dvojic 3. úroveň**

Zápasník 3. úroveň + 2. úroveň

### **Gladiátoři – dvojice 1. úroveň**

2x gladiátor 1. úroveň

### **Gladiátoři – dvojice 2. úroveň**

2x gladiátor 2. úroveň

### **Gladiátoři – dvojice 3. úroveň**

Rasa/*povolání*: člověk/*šermíř*

Životasch./Životy: 7/48

ÚČ: 11/+1 (dlouhý meč)

OČ: 7 (kroužkové, štít)

Útok 2x za kolo, útok v obraně

Rasa/*povolání*: trpaslík/*bojovník*

Životasch./Životy: 6/53

ÚČ: 8/+3 (válečná sekera)

OČ: 6 (plátové)

Útok 3x za 2 kola, může mít +1 k útoku a -2 k obraně nebo naopak.

## Nehráčské postavy

### **Bořivoj**

Nejmladší bratr krále Ctirada – levoboček. Jeho vlastnosti, popis apod. není důležitý – hrát libovolně  
Více informací str. 3, 4. odstavec.

### **Král Ctirad II.**

Rasa:	člověk
Povolání:	šermíř
Úroveň/Životy:	6/43
Věk:	27
Síla:	17
Obratnost:	13
Odolnost:	16
Intelligence:	14
Charisma:	17

Zvláštní vybavení (pro 3. část): magický dlouhý meč (9/+3) a magická kroužková zbroj (síla zbroje 7).

Popis: mladý, ambiciózní, cílevědomý, poměrně charismatický s příjemným vystupováním, se smyslem pro vkus. Na trůn usedl po smrti svého otce před 3 lety. V průběhu dobrodružství působí unaveně až vyčerpaně, zklamaně, pod velkým tlakem apod. a má pocit, že to nezvládá.

Více informací str. 3, 3. odstavec a samostatný soubor.

### **Tomislav, králův bratr**

Strůjce atentátu, přítel Dereka. Ambiciózní, mocichtivý, záłudný, drzý. Postavy se s ním nesetkají.

### **Marek, kouzelník**

38letý člověk, chytrý, ne příliš komunikativní, oddaný službě království. Schopnosti nejsou příliš důležité – neměl by být postavám nijak nápomocen.

### **Král Heryk**

Člověk stár 58 let, který žije vladařskými povinnostmi a svou šestnáctiletou dcerou (žena mu zemřela před deseti lety na tuberkulózu). Díky svému věku také pamatuje poslední boje mezi královstvími, v té době byl mladíkem, který měl na starosti vlastní část vojska a dvakrát se účastnil opravdové bitvy. Třebaže od té doby se z něj stal moudrý a sečtělý muž, tato zkušenost v něm nechala ošklivou vzpomínku. Rozhovor s ním nebude jednoduchý, místy bude autoritativní (zvláště pokud ucítí, že vladař druhé země není tak silný v kramflecích), avšak věcný a nakonec se dovede k výsledku (o němž však rozhodnou diplomatické schopnosti družiny).

### **Marta, královna a oběť atentátu**

Poněkud feministická, nepřilíš oblíbená choť Ctirada. Více informací str. 3, 3. Odstavec.

### **Baran, alchymista nedouk**

Kdyby existovala nultá úroveň, tak by se na první nedostal. Slouží k navedení na Venatia.

Více informací viz str. 7.

### **Venatio, druid**

Žije v Dubovém hvozdu ve Východním království.

Dá informaci o chrámu, o bylině, a o hádance.

Více 2. polovina strany 9 a 1. polovina strany 10.

## Přílohy – Nehráčské postavy

### Vévoda Václav z Ambery

Rasa:	člověk
Povolání:	čaroděj
Úroveň/Životy:	9/43
Magenergie:	57 (lazurit)
Věk:	48
Síla:	12
Obratnost:	13
Odolnost:	12
Intelligence:	19
Charisma:	17

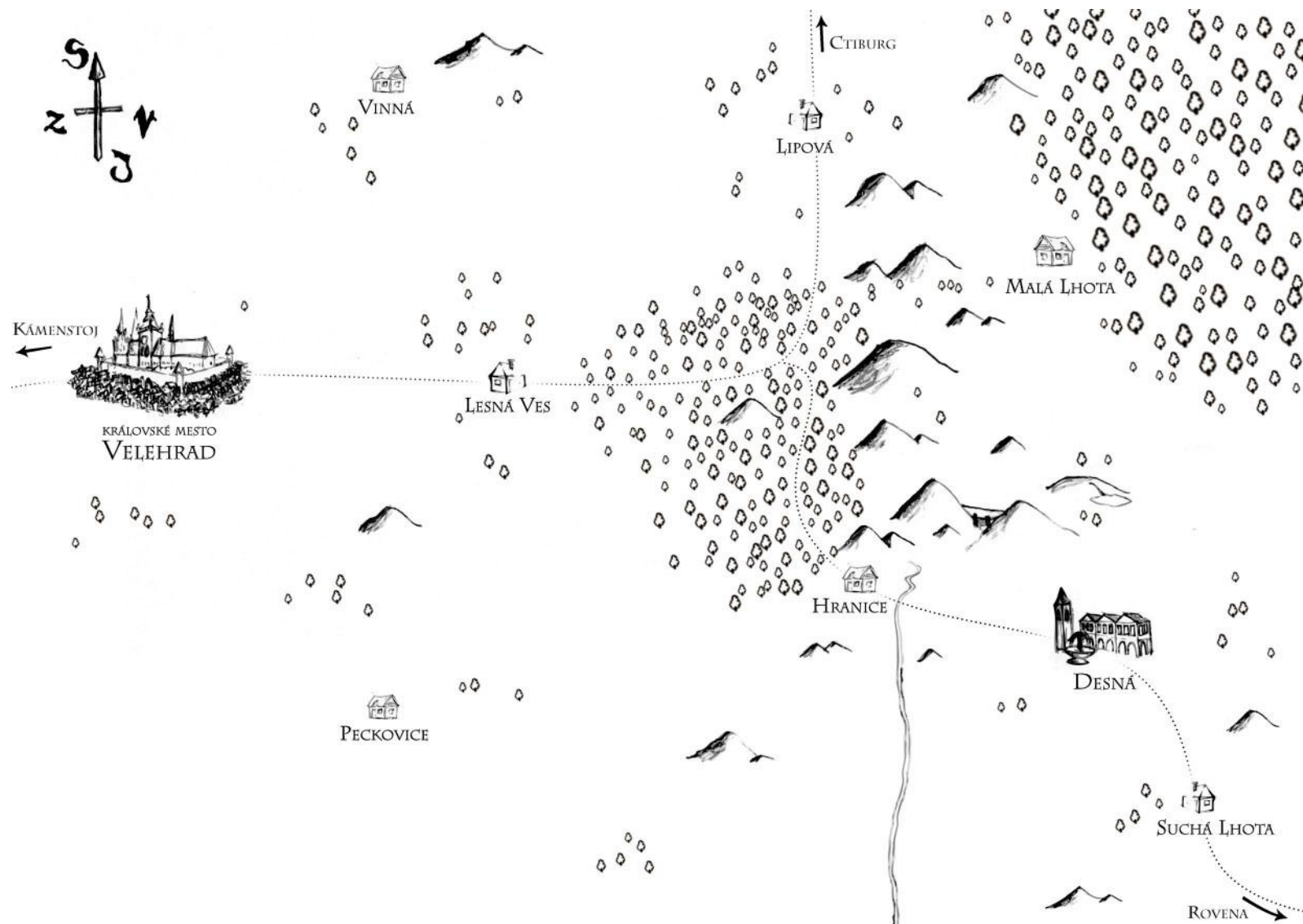
Popis: ambiciózní a mocichtivý člověk. Běžně však nepůsobí zle nebo nepřátelsky a je docela oblíbený (chápe, jakou sílu má vox populi). Je pouze autoritativní. Patří mezi nejvýznamnější šlechtice. S Darekem se dobře zná a vždy v něm viděl mocného spojence a šanci jak se sám povznést. Jeho cíle jsou však ještě větší a má v úmyslu pracovat pro to, aby Dareka nakonec jako král vystřídal. Johanku je pouze vhodný prostředek, jak posílit moc. Není strašpytel a zmizí až když to bude hodně špatné a beznadějně.

Není tajemstvím, že je kouzelník (jestli čaroděj nebo mág není běžně dostupná informace).

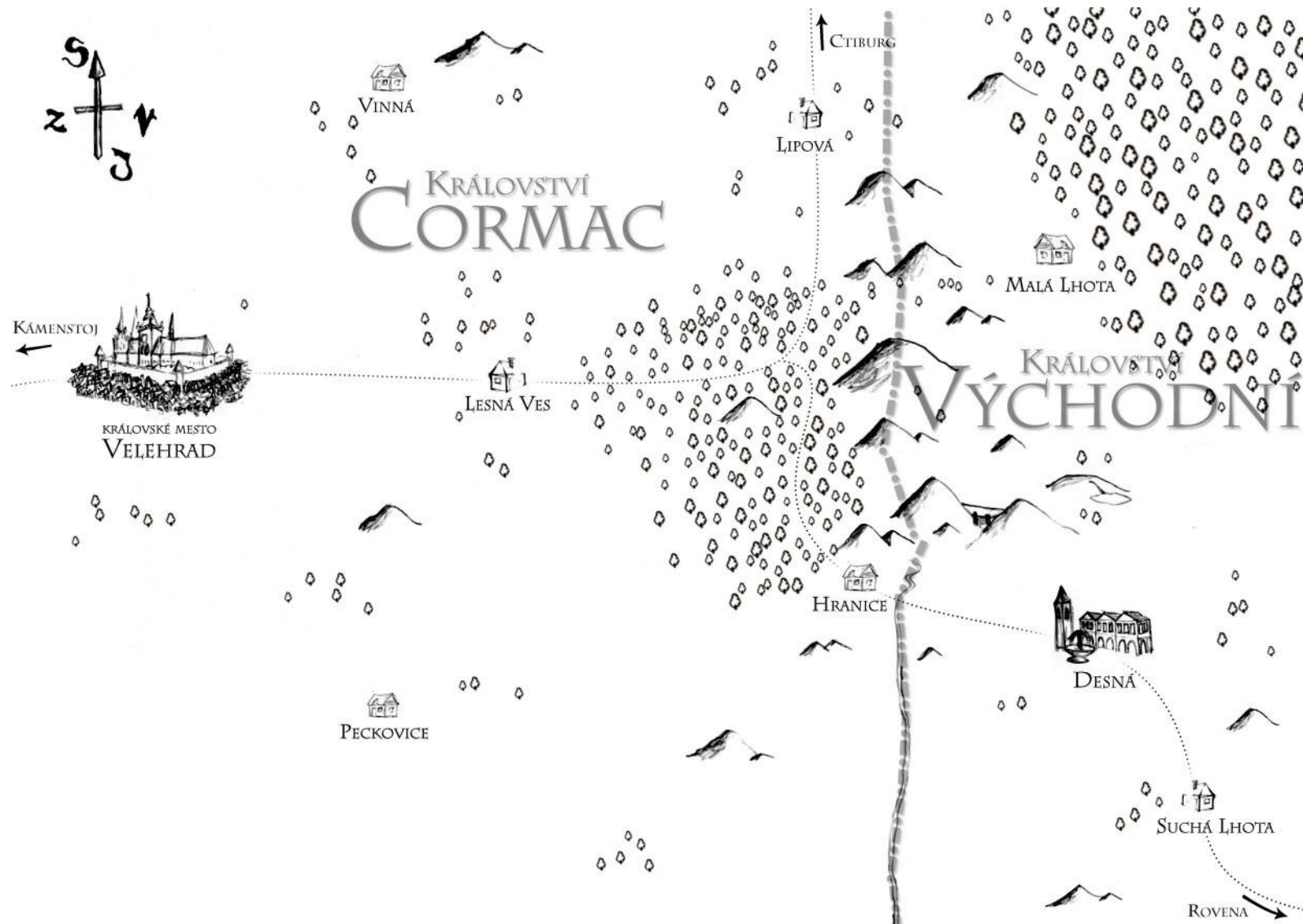
### Kouzla: Hyperprostor I a II

Hypnóza  
Magický štít  
Metamorfóza I a II  
Modré blesky  
Montyho čardáš  
Neviditelnost  
Rychlost  
Sugesce  
Tma  
Clona myšlenek  
Černý blesk  
Čtení myšlenek  
Fata morgana  
Najdi kouzla  
Poslání  
Rozptyl kouzla  
Zdvojení  
Duševní rozštěp  
Třpytivá zář  
Vidění dvojmo

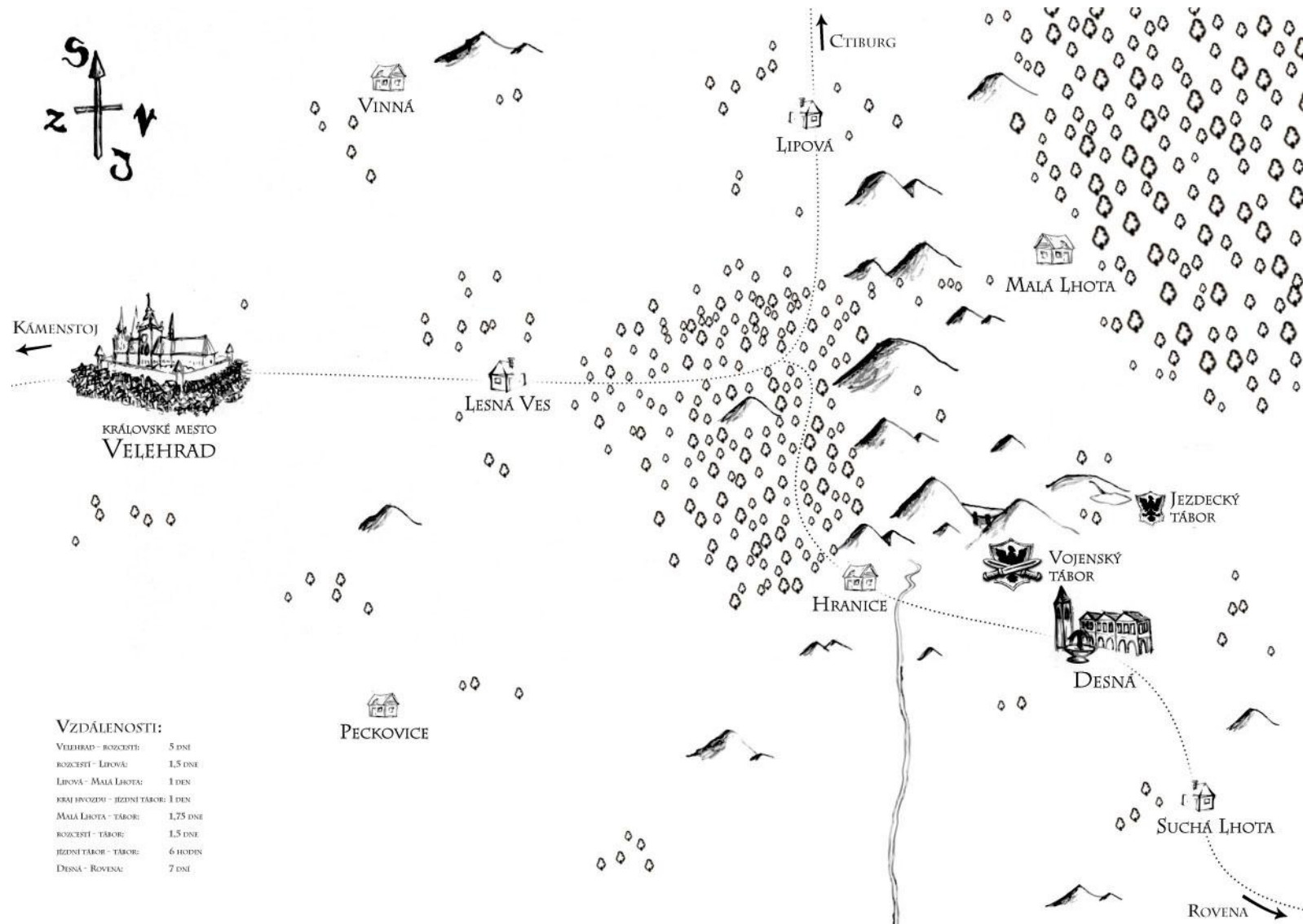
Přílohy – Mapy království



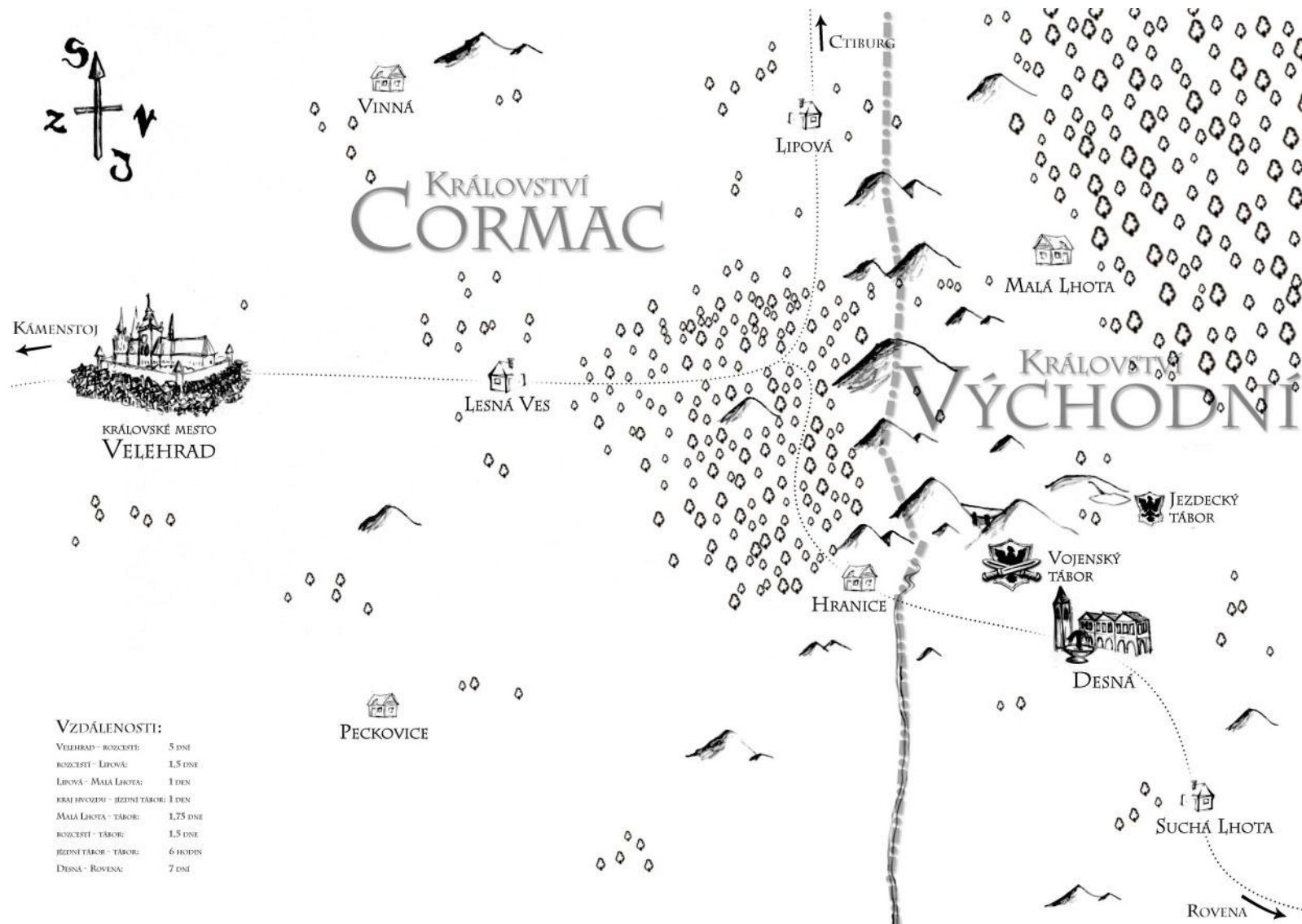
Přílohy – Mapy království



Přílohy – Mapy království

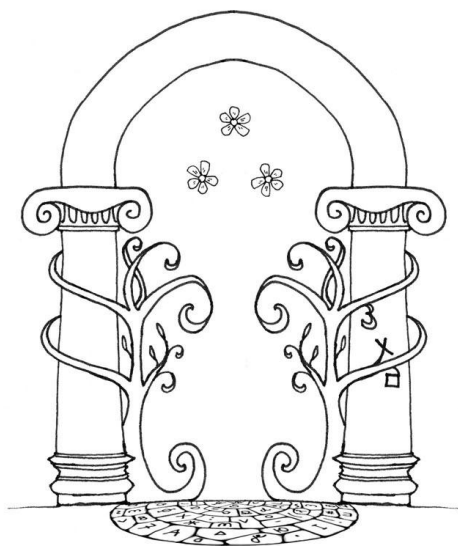


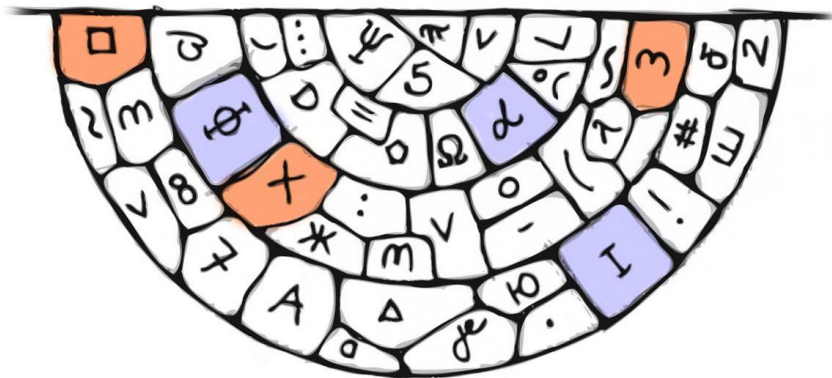
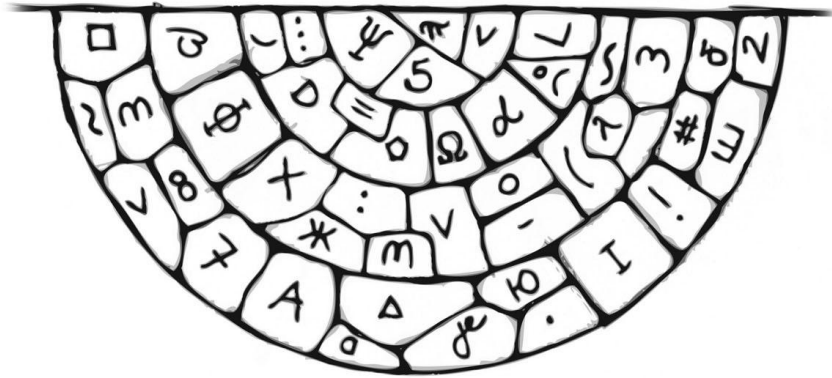
Přílohy – Mapy království



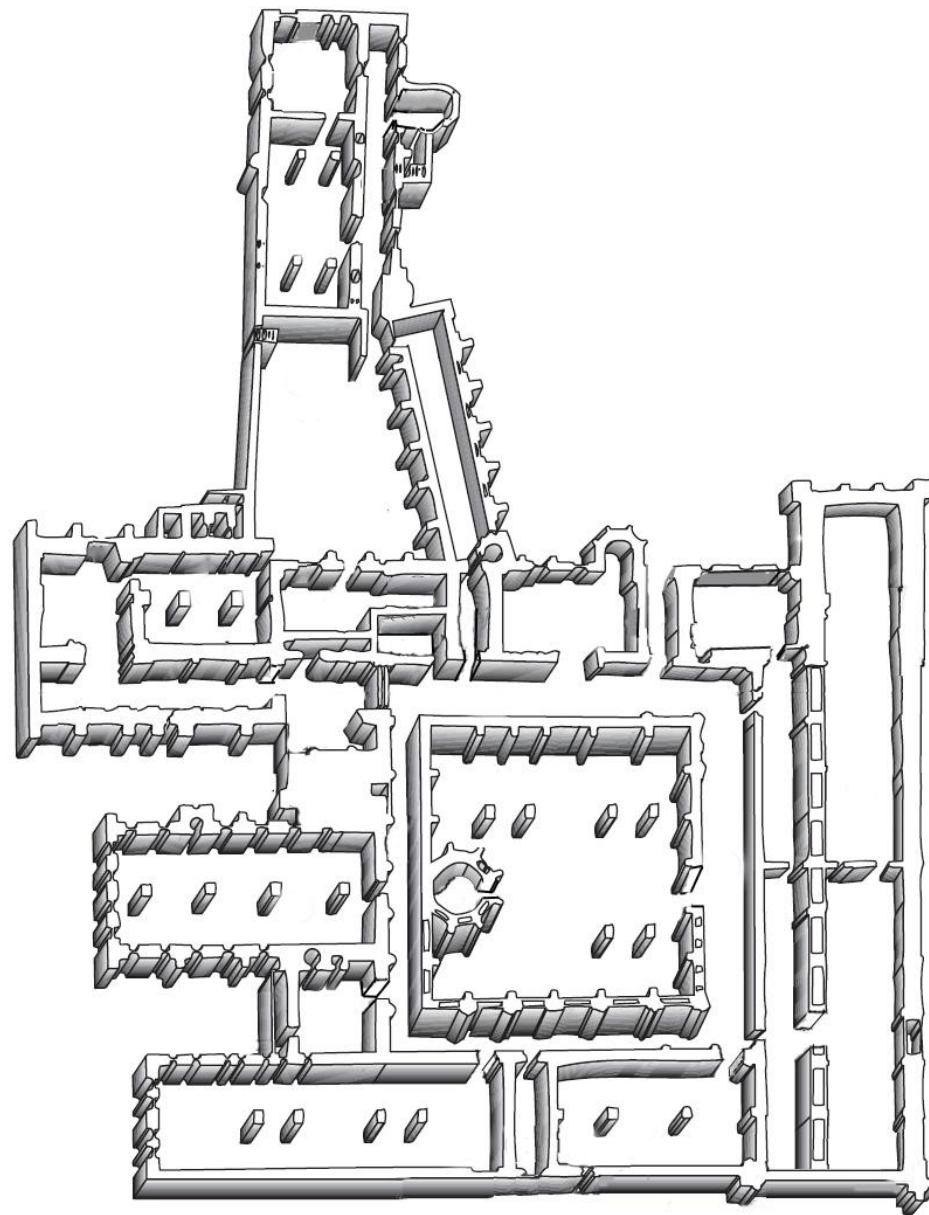


Přílohy – Vstup do Chrámu

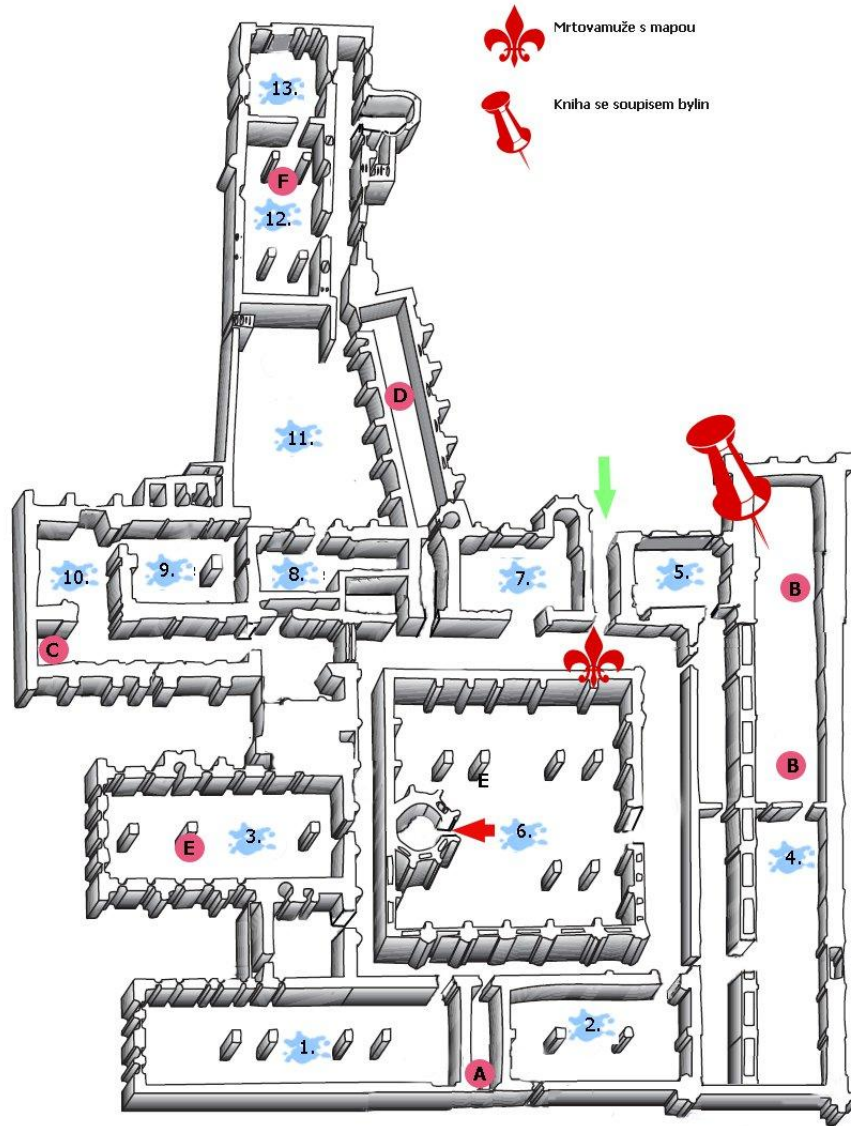




Přílohy – Chrám, první patro



# Přílohy – Chrám, první patro



- 1. ložnice
- 2. ložnice
- 3. ložnice
- 4. knihovna
- 5. kuchyně
- 6. jídelna - studovna
- 7. koupelna - toalety
- 8. sklad
- 9. sklad
- 10. laboratoř
- 11. posluchárna
- 12. laboratoř
- 13. sklad

**A** Hromada sutí levitující  
 Životaschopnost: 8  
 Úč: 6/+8, 6/+8 (kontaktní)  
 2/+6, 2/+6 (střelečný)  
 (1 + 3) = 4  
 Odolnost: 17  
 Velikost: B  
 Zranitelnost: zvíře + N  
 Na první pohled vypadá jako obyčejná hromada sutí. Jakmile se k ní však někdo přiblíží, lehce se nadnese a okamžitě utočí. První útok je s překvapením. V bezprostřední blízkosti útočí kontaktně, na dálku vrhá kameny. Má dva útoky na kolo, může kombinovat kontaktní i střelečný. Nemá předek ani zadek.

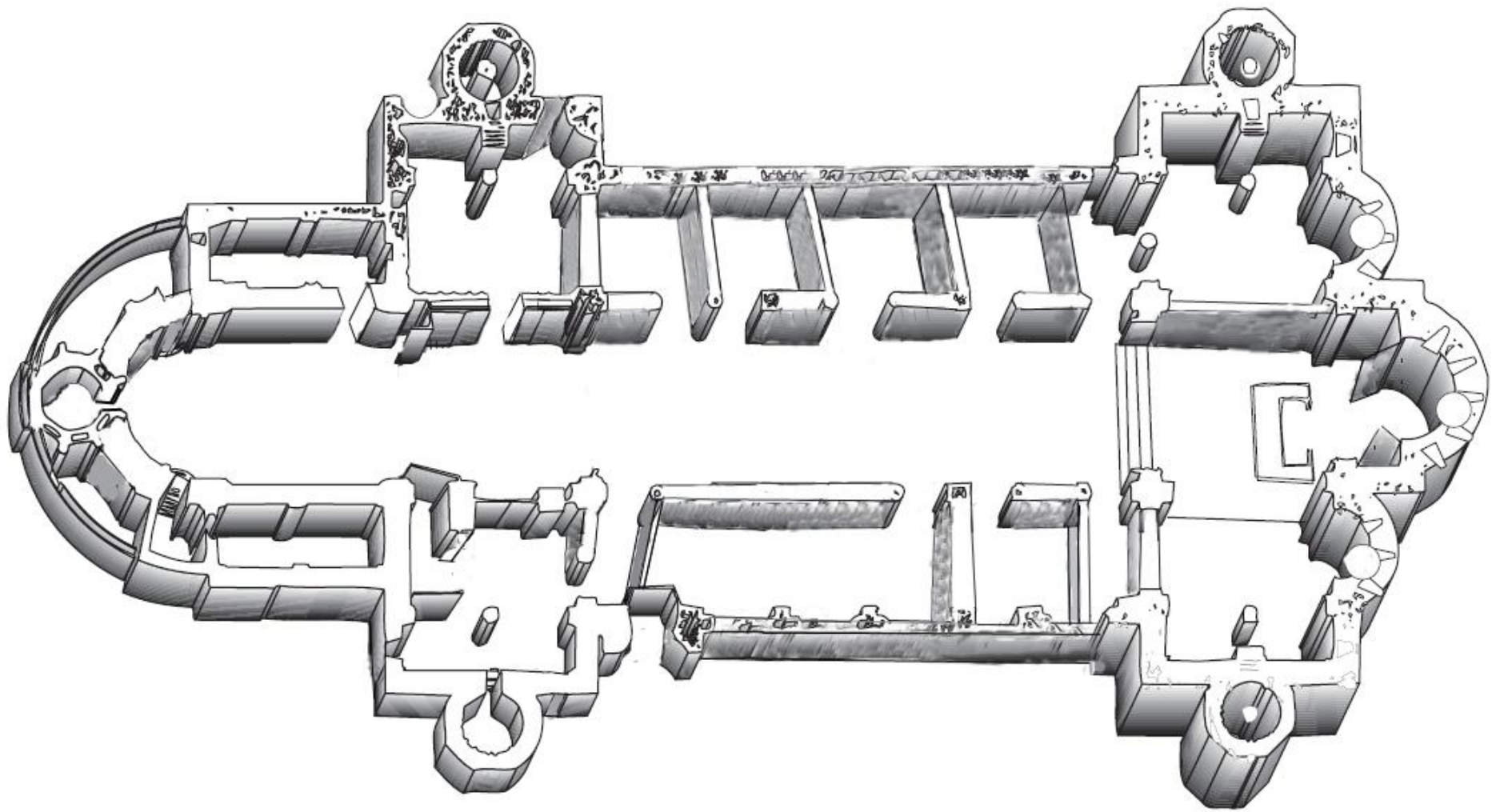
**B** Kniha létající  
 Magenergie: 0  
 Životaschopnost: 3 + 2  
 Úč: 5/+3 + zvl.  
 OC: 5  
 Velikost: A  
 Zranitelnost: zvíře + N  
 Zvláštní útok: pokud svou oběť uhoří, je možné, že postava bude sražena k zemi. Past: Obr + Odol ~ 6 ~ ustojí / spadne. Pokud padajícím nepřítel byl magický tvor s vlastní magenergií, odebere mu kniha 1k6 magů. Tyto magy strádá a jakmile jich má dost na seslání Modrých blesků, učiní tak.

**C** Svítky plazivé  
 Životaschopnost: 20  
 Úč: 5/0, 5/0, 5/0  
 OC: 1  
 Velikost: C  
 Zranitelnost: zvíře, ale oheň (G, K) 2 + N  
 Velké množství svítků, které v nestřežený okamžik vypadnou z polic a obklopí nepřítele. Ty se snaží zavalit, udupat, ušustit a případně i udusit. Se svítky se pracuje jako s hejnem. Jejich aktuální počet je počet zbývajících životů děleno 1,5. Svítky útočí třikrát za kolo. Pokud jejich počet klesne pod polovinu, pak už jen dvakrát. Zvláštní útok: Pokud je na postavu veden útok úspěšně tři kola po sobě (ne tři útoky), je to známkou toho, že svítky se dostávají nepříteli dostatečně blízko k tělu, navršily u něj svítkovou horu a budou se jej nyní snažit udusit. Past: Sil + Obr + Odol ~ 10 ~ uhnul / svítek se přisál na obličej. Pokud má postava svítek na obličej, nemůže útočit, může se pouze snažit sundat svítek. To hází proti stejné pasti s nebezpečností o jedna vyšší. Úspěch znamená strhnout pergamentu, neúspěch ztráta 3 životů a navýšení nebezpečnosti pasti o bod. Strhnutí svítku druhou osobou je automatické. Zvláštní obrana: Jednou ranou lze zneškodnit více svítků. Při útoku střední jednoruční zbraní je to 1k3 pergamentů, dlouhou jednoruční či střední obouruční 1k6 a těžkou obouruční 1k10.

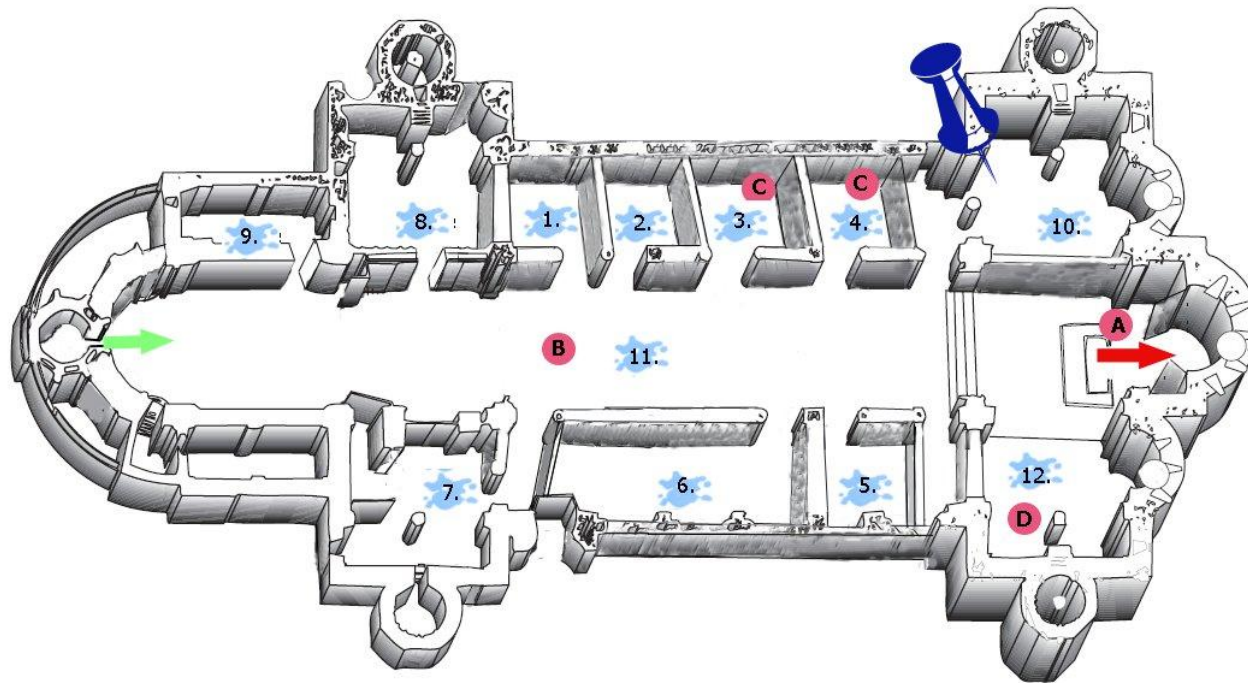
**D** Bludná dlaždice  
 int ~ 8 ~ nic se nestalo / dotčný se z čistajasna vrátil o dva kroky nazpět  
 Dlaždice je dlouhá 3 sáhy, lze přeskočit.  
 Mechanismus se spouští stáčením dotčným dlaždice, nachází se pod ní, důkladným zkoumáním jej lze nalézt a zneškodnit.  
 lízko ventilace a ty vypustí silnější koncentrát zamořovací látky.  
 Past lze zneškodnit odstraněním včků (pozor ale při manipulaci s nimi).

**E** Povolný sloup / zed'  
 obr ~ 4 ~ oběť uskočila / 2k6 + 4 životů  
 Primitivní lankový mechanismus strhne zchátralý sloup na postavu, jež zakopla.

**F** Lovecká síť  
 int + obr ~ 10 ~ oběť uskočila / chycena  
 Na stropě v zmeří pavučin je přichycena i jím podobná síť. Jakmile se pod ní pohne něco většího (kategorie A a výš), sama se spustí (dejme tomu princip průvanu).



## Přílohy – Chrám, druhé patro



1. ložnice
2. ložnice
3. ložnice
4. ložnice
5. ložnice
6. pracovna
7. koupelna - záchody
8. pracovna
9. sklad
10. laboratoř
11. posluchárna
12. pracovna



### A Svitky plazivě

Životaschopnost: 20

Úč: 5/0, 5/0, 5/0

OČ: 1

Velikost: C

Zranitelnost: zvíře, ale oheň (G, K) 2 + N

Velké množství svitků, které v nestřeženém okamžiku vypadnou z polic a obklopi nepřátele. Ty se snaží zavalit, udupat, ušustit a případně i udušit.

Se svitky se pracuje jako s hejnem.

Jejich aktuální počet je počet zbývajících životů děleno 1,5.

Svitky útočí třikrát za kolo. Pokud jejich počet klesne pod polovinu, pak už jen dvakrát.

Zvláštní útok: Pokud je na postavu veden útok úspěšně tři kola po sobě (ne tři útoky), je to známkou toho, že svitky se dostávají nepříteli dostatečně blízko k tělu, navršily u něj svitkovou horu a budou se jej nyní snažit udušit. Past: Sil + Obr + Odl ~ 10 ~ uhnul / svitek se přisál na obličej. Pokud má postava svitek na obličej, nemůže útočit, může se pouze snažit sundat svitek. To hází proti stejné pasti s nebezpečností o jedna vyšší. Úspěch znamená strhnutí pergamentu, neúspěch ztráta 3 životů a navýšení nebezpečnosti pasti o bod. Strhnutí svitku druhou osobou je automatické.

Zvláštní obrana: Jednou ranou lze zneškodnit více svitků. Při útoku střední jednoruční zbraní je to 1k3 pergamentů, dlouhou jednoruční či střední obouruční 1k6 a těžkou obouručí 1k10.

### B Lovecká síť

int + obr ~ 10 ~ oběť uskočila / chycena

Na stropě v zmrští pavučin je přichycena i jím podobná síť. Jakmile se pod ní pohne něco většího (kategorie A a výš), sama se spustí (dejme tomu princip průvanu).

Zneškodnit ji lze rychlým vstupem a výstupem (pokud to dělá postava uvědoměle, mělo by jí to podařit automaticky (záleží na výšce stropu)), průskokem, strhnutím nebo prohozením větších zavazadel.

Síť sama o sobě nijak neublíží, je pouze velmi obtížné se jí zbavit (má přilnavou strukturu jako pavučina) a znesnadňuje tak situaci v souboji.

### C Pavučinový dým

odl ~ 5 ~ 1k6 životů / 1k6 + 3 životů

Strhnutím pavučin jsou uvolněny drobné ventilační zátky, které proženou vzduch drobnými váčky umístěnými blízko ventilace a ty vypustí silnější koncentrát zamořovací látky.

Past lze zneškodnit odstraněním váček (pozor ale při manipulaci s nimi).

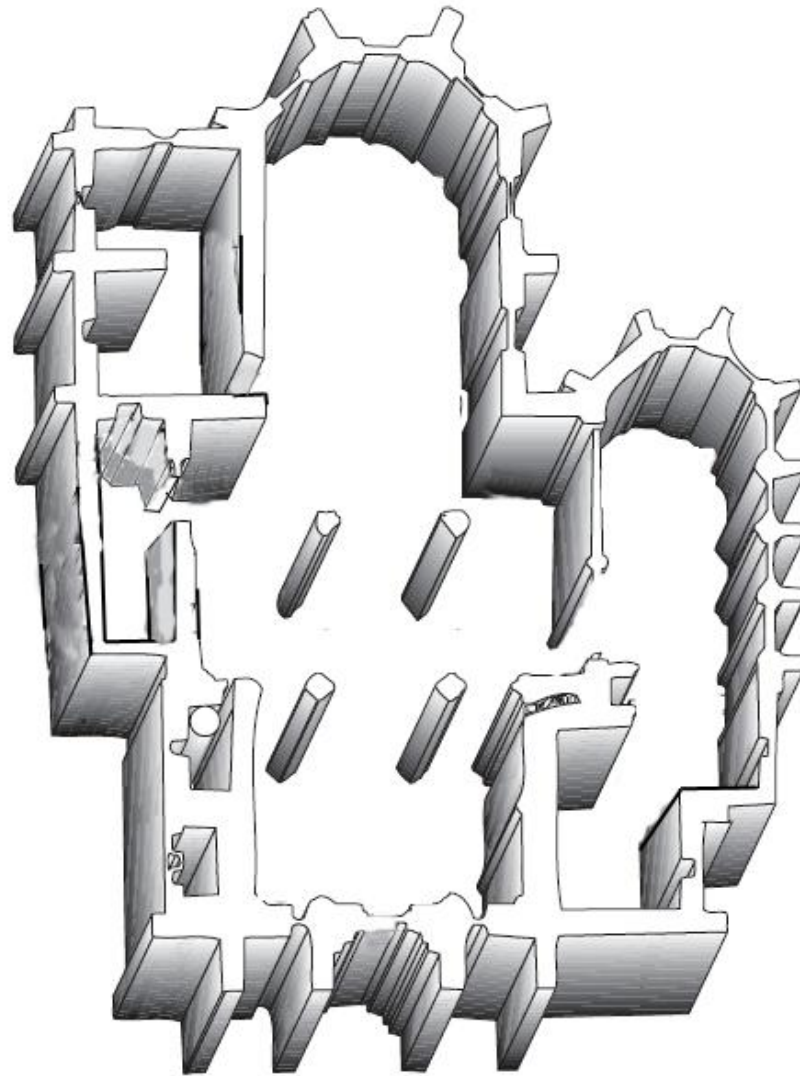
### D Velice hořlavá oblast

Místnost je pokryta nepatrnými částicemi vysoce hořlavého materiálu. Když tam postavy vstoupí s osvětlením vyzařujícím teplo, materiál se začne zahřívat a po nějaké době, kdy postavy dojdou do středu místnosti, kde je koncentrace materiálu nejvyšší a rozehnatost dosáhla kritického bodu, celá místnost vzplane. Postavy jsou tak každé kolo stravovány ohněm za 1k6 + 1 životů. Bez přikládání vydrží oheň v místnosti 2 hodiny a další 4 hodiny je podlaha tolik rozžhavená, že co krok, to ztráta života.

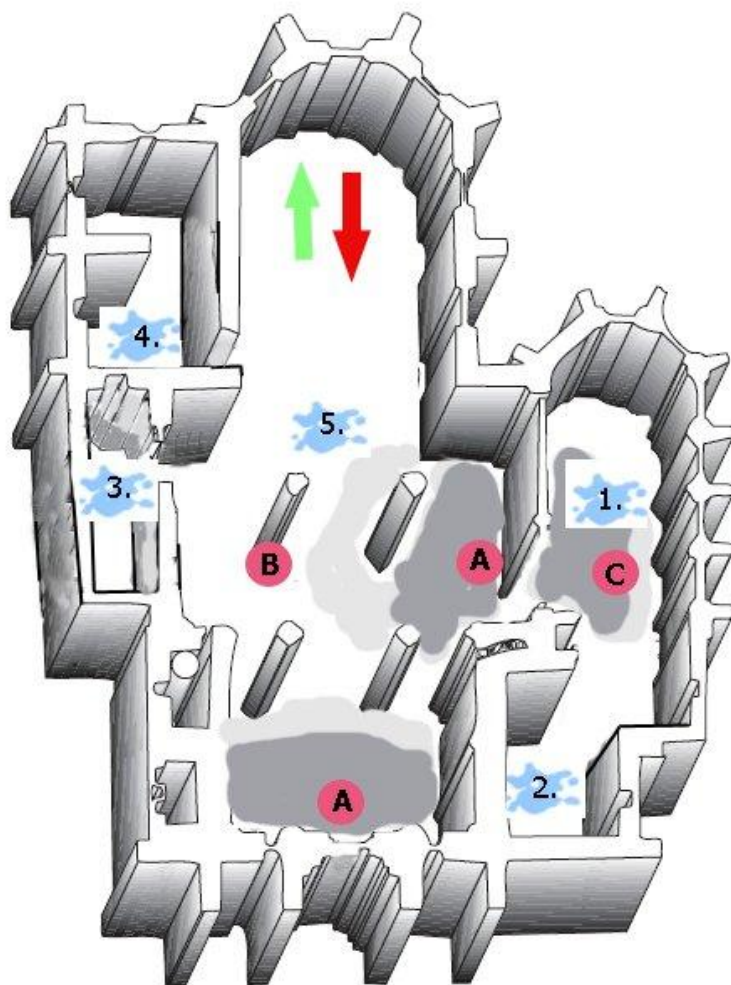
Podrobným alchymistickým zkoumáním lze tuto příměs zde odhalit.

Místnost se dá projít bez světla tepelného vyzařování (před chvílí rozsvícená světla musí být uhašena vodou).

Předvoj bez osvětlení může místnost zamést a při průchodu s lucernami bude hořen pouze po stranách, okolní sálání postavy pouze zapotí, nikoliv zraní.



## Přílohy – Chrám, třetí patro



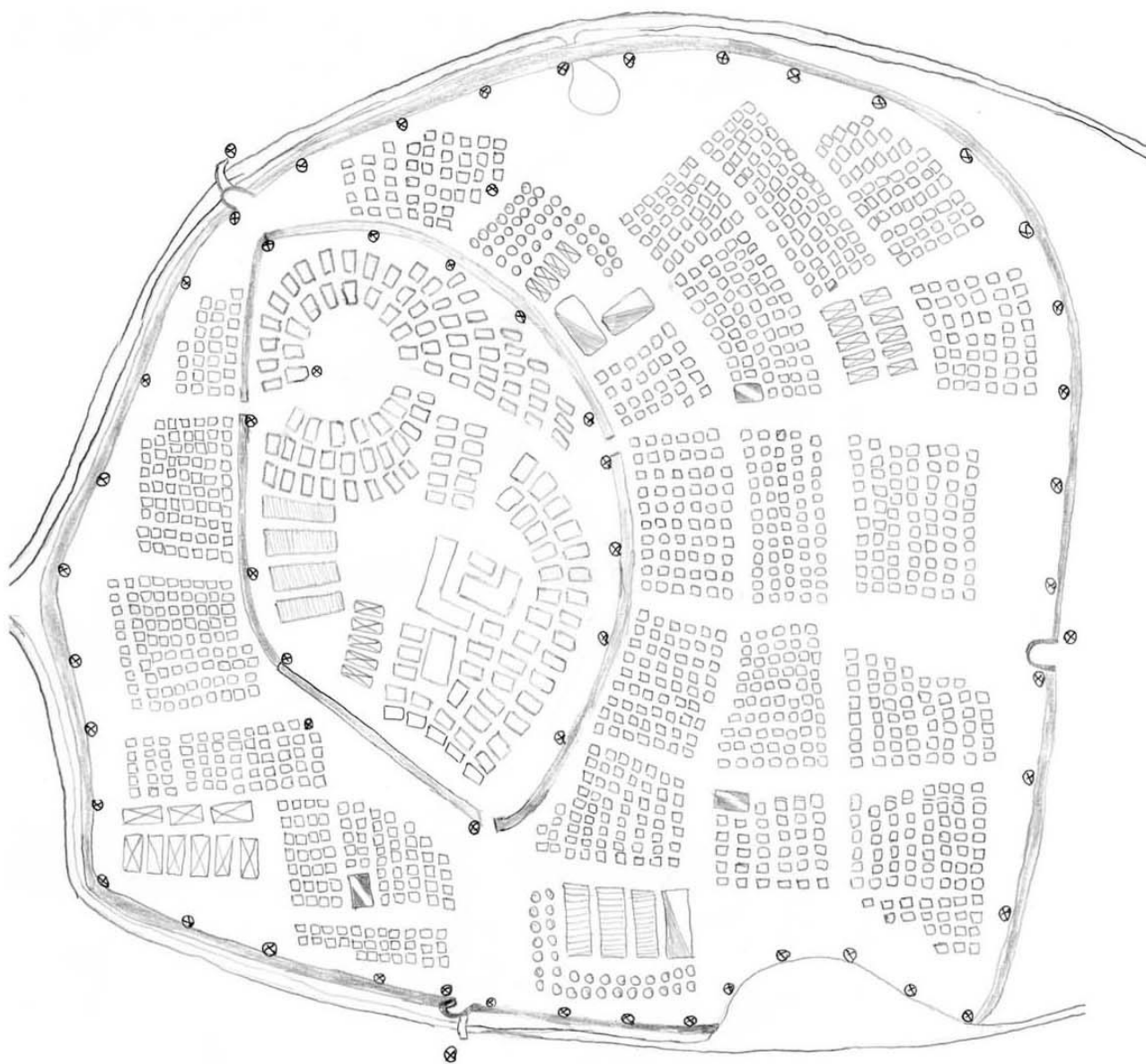
- |                       |                |
|-----------------------|----------------|
| 1. ložnice - pracovna | 4. sklad       |
| 2. sklad              | 5. posluchárna |
| 3. toaleta - záchod   |                |

**A** Velmistřův strážce  
 Životaschopnost: N/A  
 ÚČ:  $(3 + 8/-2) = 11/-2$  (dvě šavle)  
 $(3 + 7/+1) = 10/+1$  (obouruční meč)  
 OČ:  $(1 + 5 /+3) = 6/+3$  (dvě šavle)  
 $(1 + 5 /-1) = 6/-1$  (obouruční meč)  
 Odolnost: N/A  
 Velikost: C  
 Zranitelnost: N/A  
 Jedná se o válečníka z kamene, který byl vytvořen velmistrem pro jeho ochranu. Jeho činnost je rozdělena na dvě pásma reagování. První, kdy jen otevře modře zářivé oči a vyhodnocuje cíl, natačí se k němu. Při narušení druhé hranice, útočí. Má 3 útoky za 2 kola, neztrácí iniciativu, útočí drtivě (na útok proti nepřítelům velikosti A či B +1 k útočnosti) a průrazně (proti velikostem C, D a E +1 k ÚČ).

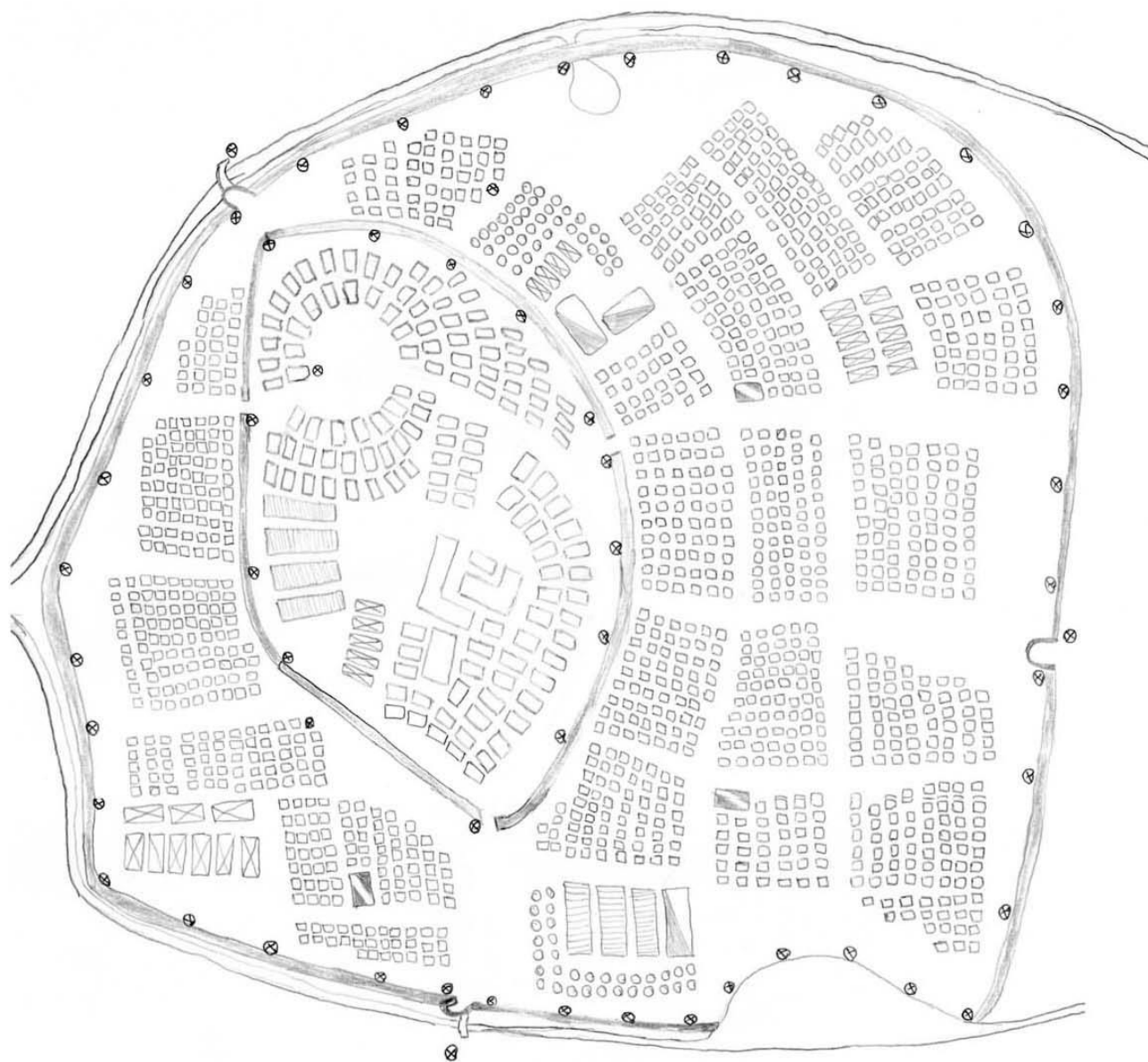
**B** Povolný sloup / zeď  
 obr ~ 4 ~ oběť uskočila / 2k6 + 4 životů  
 Primitivní lankový mechanismus strhne zchátralý sloup na postavu, jež zakopla.

**C** Kniha létající  
 Magenergie: 0  
 Životaschopnost: 3 + 2  
 ÚČ: 5/+3 + zvl.  
 OČ: 5  
 Velikost: A  
 Zranitelnost: zvíře + N  
 Zvláštní útok: pokud svou oběť uhodí, je možné, že postava bude sražena k zemi. Past: Obr + Odl ~ 6 ~ ustojí / spadne. Pokud padajícím nepřítel byl magický tvor s vlastní magenergií, odebere mu kniha 1k6 magů. Tyto magy střeďá a jakmile jich má dost na seslání Modrých blesků, učiní tak.





# Přílohy – Tábor armády



- vojevůdce
- stan elitních vojáků
- sklad
- stáje
- kuchyně
- armádní důstojník
- stan regulérní armády
- zabezpečovací jednotky
- hlídka

## Přílohy – Dopisy v generálově stanu

GENERÁLE DAREKU,

JAKOŽTO SLUŽEBNÍK DVORA VÁS ŽÁDÁM, ABYSTE POKUD MOŽNO S OKAMŽITOU PLATNOSTÍ ZASTAVIL VÝCVIK VOJSK V OBLASTI HRANIC S CORMACEM. JIŽ VÁM NENÍ DOVOLENO SPOLUPRACOVAT S TAK VELKOU JEDNOTKOU.

ZÁSODOVÁNÍ JE VAŠIM ŠESTITISÍCIHLAVÝM VOJSKEM ŽDÍMÁNO AŽ NA HRANICI MOŽNÉHO.

POKUD CHCETE I NADÁLE VĚST VÝCVIK S TAKTO VELKOU ARMÁDOU, JE NUTNÉ, ABYSTE TAK KONAL V BLÍZKOSTI NAŠEHO HLAVNÍHO VELITELSTVÍ. TEDY POBLÍZ MNE.

JAKO VÁS DRUH VE ZBRANI VÁS PROŠÍM O UVÁŽENÍ MÝCH SLOV. NERAD BYCH BYL NUCEN UŽÍT SILNÝCH VAZEB S KRÁLEM.

GENERÁL TRAMÍN,  
SPRÁVCE Z LILIE

Předmět: Terénní průzkum

Obsah: Zdejší krajina nenabízí nejlepší strategické podmínky k založení tábora. Vhodnější situací více na jih. Pochopitelné kvůli blízkosti Cormacu (hl.k.m.). Hlavní stan na rovince. Lepší manévrovací schopnosti, dobrý přístup k vodě (přehrada, zav. sys. zemědělců). Koňstvo raději bokem. Dobré místo jest nedaleký pahorek s vlastní zásobou vody. Přístup do Cormacu přes přívoz v Hranicích (dopor. vlast. ženist. podporu).

Vypracoval: plk. Ignác Jarý

**nazdar dareku!**

**tož koňmo do nich je nejlepší, boť před cormacem je rozjezd. akorát je chyba s tím přívozem, boť to je fuška na dlůhú dobu. to šak nejdřív ňáké chlapce od fuss útvarů, ti to zabezpečují, udělají si náskok a pak my s šemíkama je doženem a cestu protlučem. no probléma. už sa těším.**

plk. gRun graublich,  
koňský bijec

DAREKU,

*TAK TI NOVÍ JELIMANI SI NEDALI BACHA A SE VŠÍ PARÁDOU VLEZLI DO NEJTUŽŠÍHO OBRANNÉHO PÁSMU. CO S NĚMA? JSOU ROZDRÁPANÍ, ZKRVAVENÍ, DVĚ TĚŽCE POPÁLENÍ A JEDEN DOKONCE SVÝM ZRANĚNÍM PODLEHL. LITOVAT JE NEMUŠÍŠ, MŮŽOU SI ZA TO SAMI. JEN BYCH NAVRHOVAL, ABY BYL TENTO TÝDEN V TÁBOŘE ZAKÁZANÝ VEŠKERÝ CHLAST. A TO I RUM! TOHLE BY JE MOHLO NAUČIT.*

MEDVĚD ZET

*Se vši úctou a pokorou Vás zdravím generále Dareku,*

*je mou nemilou povinností Vám oznámit, že plánovaný odchod z těch míst budeme muset o dva dny posunout, neboť nezbytné zásobovací vozy mají dva dny zpoždění. Na vině je přílišná aktivita generála Tramína, správce Lilie. Věříme, že se podobný stav nebude již více opakovat.*

*S úklonou Vás pozdravuje*

Alexandr Sovák,  
vrchní velitel logistických částí

Předmět: Pouze pro zvané

Obsah: Nazdar voe! Hoši na výcviku lesem narazili na stádo srnek. Takže dnes večer to bude divočina! U mě ve stanu. Ženské zařídím já, ty ber chlast.

Vypracoval:

Vážený generále Dareku,

osobně Vás žádám, abychom mohli navázat obchodní styky se zdejšími usedlostmi za účelem zkupování potravit. Důvodem je nedostatek proviantu dovážený královskou vojenskou službou. Patrně za to mohou navýše stavy vojáků. Žádám tedy umožnění obchodu se zdejšími domorodci.

mjr. Juraj Ječmínek,  
hlavní zásobovací stan

Vážený generále,

dle Vašich instrukcí dokončujeme přípravy k okamžitému přesunu. Během následujících dvou dnů dokoupíme potřebné množství proviantu a tekutin, poté jsme schopni hned vyrazit do sousedních krajů. Počítáme - dle Vašich rozkazů - s možným obléháním a případným vyhladověním, ždíme tedy zdejší usedlosti, co to jde. Každopádně stále platí, že za dva dny můžeme vyrazit.

mjr. Juraj Ječmínek,  
hlavní zásobovací stan

Předmět: Malá Lhota

Obsah: Tato viska pro nás nepředstavuje nejmenší ohrožení. Jedinou zvláštností je pochybná přítomnost jednoho lesáka, kterého se nám stále nedají zjasnit. Jedná se nejspíš o pomateného žebříka žijícího v lese, který s vesnicí občasně komunikuje. Naneštěstí v nepravidelných intervalech. Jeho význam je však více rázu folklórního než strategického. Není se tedy čeho obávat.

Vypracoval: pplk. Hynek Dobrosedčný, průzkumný oddíl plk. Ignáce Jarého

## Přílohy – Dopisy v generálově stanu

Předmět: Hromadná pekařská stížnost

Obsah: Čtyři zdejší pekaři si přišli stěžovat, že je stále přetěžujeme a využíváme své pozice k lepším dodávkám. Vyhrožovali, že při pokračování stávajících podmínek si budou muset stěžovat na ještě vyšší místa.

Výsledek: Důrazně jsem je uklidnil, že se to již více a dlouho nebude opakovat. Na základě mého rázného doporučení oni taky přislíbili, že stížnosti už nebudou.

Zpracoval: ppr. Jindřich Srdce, městská posádka

Vážený vojevůdce,

dovoluji mi, abych Vás informoval o problémech s dodávkou vody, které se vyskytly. Ukázal se, že místní zanechali stavby přehrady, když kraj postihla sucha. Nebylo důvodu ve stavbě pokračovat, zanedlouho se ale přehrada začala plnit a tak byla provizorně dodělána. Navíc místní kutilové do ní podnikli několik neodborných zásahů, aby dovedli vodu ke svým polím. Nyní je přehrada nestabilní a je jen otázkou času, kdy se zhroutí. Navrhuji přemístění tábora na bezpečnější místo.

Se vši úctou,

kpt. Ondřej Borůvka,  
službu konající důstojník

Vážený příteli generále Dareku,

skládám Vám velkou úctou. Přijměte prosím příložený předmět jako dar za Vaše oddané služby pro naši Věc.

Pro bližší průběh přípravované akce také zaslám slo svých nejlepších lučištníků a s majorem Nebeslovným jsme se domluvili na odvodu pětistovky mladců z mého kraje.

Řeknu byste sepal, že je potřeba ještě jiných zapalčepí, neváhejte se na mne kdykoliv obrátit, vždyť víte, že jsem Vám poprosil parlorně a možou Vám rád pečet radou.

S úctou a přáním zdaru se loučí

vévoda Václav z Ambery

Předmět: Hlasení o provedení požadované činnosti

Obsahu: Požadována činnost v určených místech byla provedena uspesne. Efektivita činnosti pro další jednání hodnotíme velmi kladně. Zadáme tedy o pokračování činnosti.

Vypracoval:

VÁŽENÝ GENERÁLE,

JE MI CTÍ VÁM OZDĚLAT, ŽE NOVÉ PŘIJATÉ NOVÁČKOVSKÉ POSILY SE KVALITNÍ POUZE V NEJLEPŠÍM SVĚTLĚ A ZDEJŠÍ ŽPŮSOB VOJEVŮDSTVÍ JIM OČIVIDNĚ VELMI SVĚDÍ.

PODLE PŘEDBĚŽNÝCH VÝZKUMŮ VÝSLEDKEM Z NEJBLÍŽŠÍHO OBDOBÍ MOŽNO NA ZÁKLADNĚ KVALITATIVNĚ SPOLYKVALITNĚ STÁBNOUT NEJŠÍČE TŘI STA MLADÍČŮ. POČTO VÝSLEDKEM SE OD VÁS DO TÝDNĚ NEODSLEKSEL ODMĚTNĚNĚ POSTOJE, ŽPŮSOBEM TĚK ČIDIT ŠPĚMI.

PRO SÍLU NAŠÍ PŘEMĚNY,

mlj. Borivoj „Zlupřák“  
NEKVALITIVNĚ

Dareku,

apeluji na naši dlouholetou spolupráci a doufám, že brzy se finanční problémy s vesničany vyřeší. Takhle to dál nejde!

Díky, Ječmínek

Předmět: Zlepšení zdravotního stavu vojska

Obsah: Hlásíme výrazné zlepšení od předcházejících problémů s řádkou stolic, které byly způsobeny bahnitým přítokem. Nyní se v horečkatých stavech nachází již jen 37 sedm mužů, zbytek je odkázán na průběžné dolečování během služby. Brzy bude ale komplet armády již úplně zdráv.

Vypracoval: kpt. Magda Zlomlistová

PS: Přesto nadále berte dodávané střevní tužidlo; zavedení Vás budu informovat, kdy jej můžete bezpečně vysadit.

Předmět: Okolí večerní noci

Obsah: Stále klid. Jako včera. Předvěřem. I dny před tím. Vedl. království nemá nejmenší podezření. Hranice jsou málo hlídány. Pak zlepšit.

Vypracoval: plk. Ignác Jarný

## Přílohy – Dopisy v generálově stanu

S LÍSTOSTÍ VÁM OZNAMUJEME, ŽE PO DLOUHÉM ŽIVOTĚ PLNÉHO ÚSPĚCHŮ, VYHRANÝCH BITEV A MOUDRÝCH ROZHODNUTÍCH NÁS NEČEKANĚ OPOUŠTÍ GENERÁL TRAMÍN, SPRÁVCE Z LILIE.

POHŘEB SE USKUTEČNÍ TENTO PÁTEK V KRÁLOVSKÉM MĚSTE ROVENA.

JSTE ZVÁN JAKO BLÍZKÝ PŘÍTEL ZESNULÉHO, JE VÁM REZERVOVÁNO MÍSTO VEDLE KRÁLE HERYKA. ÚČASTNI BUDOU TAKÉ DALŠÍ VOJENŠTÍ HODNOSTÁŘI A VYSOKÁ ŠLECHTA, SOUČÁSTÍ JE PAK POHŘEBNÍ BANKET.

S UPŘÍMNOU SOUSTRASTÍ VÁS ZDRAVÍ

RADOMIL ROZUMNÝ,  
HLAVNÍ SEKRETÁŘ GENERÁLA TRAMÍNA  
Z LILIE

Předmět: Koňstvo mimo tábor – kladné hodnocení

Obsah: Musím uznat, že i přes můj negativní postoj k tomuto řešení jsem z něj nyní nadšen, jeho výhoda je projevuje ve všech směrech. Už tu není takový smrad, není znečištěná voda, nemusíme se s hlučností výcviku nějak omezovat. Ani prorokové Dareku, klidně to doporučuji na akademii, je to vážně dobrý tah.

Zpracoval: mjr. Tobiáš Letmý

**tož sem se byl projít do toho hustého lesa a moci ti říct dareku, že oni si to tam vůbec nehlídají. vesnica sice malá, ale což. armádu přes hvozď neprotáhneš, ale zvědy jo. kdybych tam nepotkal aspoň ty naše hochy, tak si aj myslím, že je to tam lido-prázdnej. tož, jak to tak čuju, bude to skoro zadara.**

**gRun grablich**

VÁŽENÝ DAREKU,

ÚKOL BYL PŘIJAT. TAKŽE TOHO ZPUCHŘILCE ZACÍNÁM OPLAKÁVAT. POČKÁM NA ZPRÁVU O JEHO KONCI, PAK K TOBĚ VYPRÁVÍM POSLA A NEŽ SE TA MRCHA ROZKOUKÁ, TAK MY BUDEME PŘED BRANAMI.

PŘÍTEL VE ZBRANI

Děkuju Dareku,

příslib pozdější platby zafungoval a vesničané už spolupracují. Jde vidět, že jste stále v kondici.

Zdraví

mjr. Juraj Ječmínek,  
hlavní zásobovací stan

Předmět: Žádost o dočasně uvolnění

Obsah:

Vážený pane generále, žádám Vás o krátkodobé uvolnění z mé práce zástupce bezpečnostního velitele pěších vojsk na dobu dvou týdnů. Důvody jsou rodinné, nesnou odkladu. Předem děkuji za pochopení a následně vyrozumění.

Vypracoval: kpt. Doloměj Otrlý,  
zástupce bezpečnostního velitele pěších vojsk

GENERÁLE DAREKU,

VŠE JDE DLE DOMLUVY.

PŘÍTEL

DRAHÝ SPOJENCE VE VĚCI NAŠÍ,

JSEM NUCEN TĚ V TUTO CHVÍLI INFORMOVAT O STRAŠNÉ SKUTEČNOSTI. ATENTÁT NA ČTIRADA NEVYŠEL. VŠAK NEVĚŠ HLAVU, RÁNU JEMU URČENOU SI ZA SVOU VZALA JEHO CHOŤ. CELÝ HRAD JE NA NOHOU.

DO OBLASTI, VE KTERÉ JSI, BYLA DOKONCE VYSLÁNA SKUPINA ZVĚDŮ, ABY NAŠLA LĚK. LĚK, KTERÝ BY JI MOHL ZACHRÁNIT. NEDOPUŠTĚ ABY SE TAK STALO. NEBOŤ JEN TAK MŮŽEME POKRÁČOVAT V NAŠEM SMĚLEM PLÁNU. VYUŽIJME ZMATKU A DOKONČEME, CO BYLO ZAPOČATO JIŽ TAK DÁVNO.

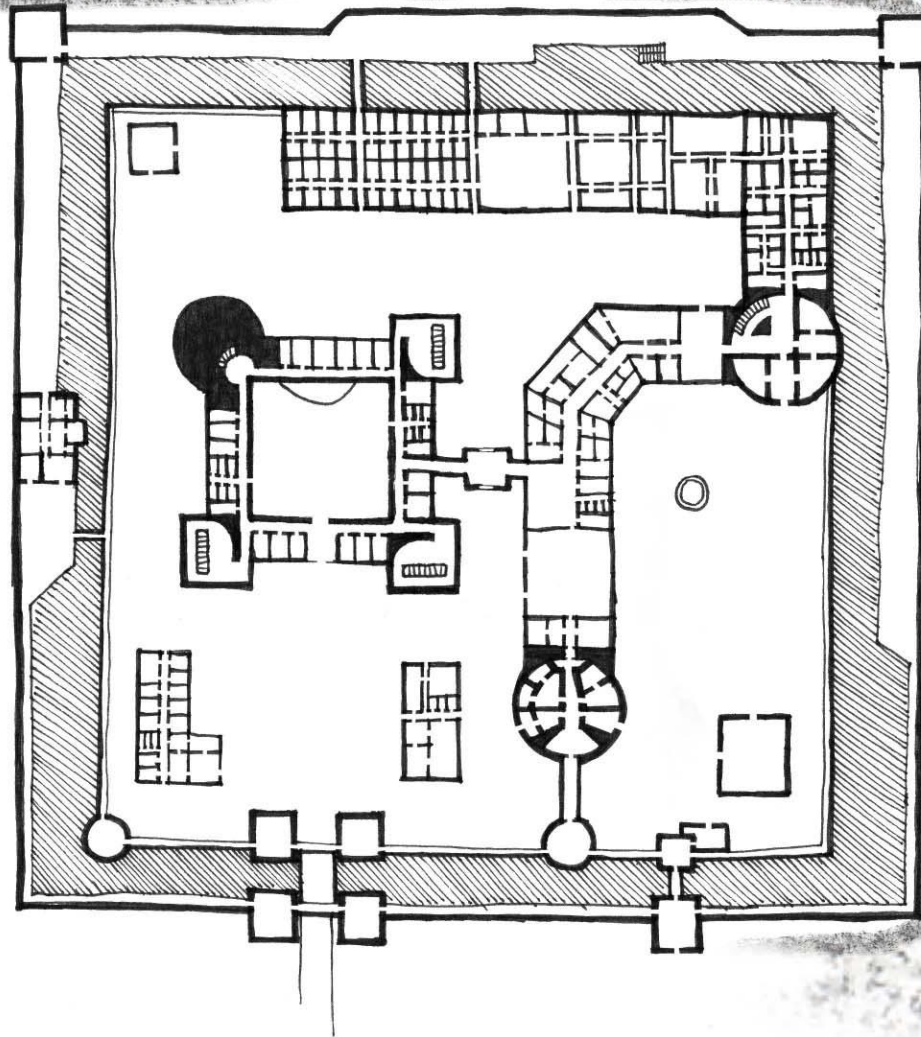
SE SKUPINOU MI VĚRNÝCH OČEKÁVÁME PŘÍCHOD TVŮJ I TVĚ ARMÁDY. AŽ ZAPLANE OHEŇ V MĚSTE NAŠEM HLAVNÍM, JÁ BUDU VEDLE TEBE STÁT.

JIŽ SE NEMOHU DOČKAT SLASTI, JEŽ MI POSKYTNE POHLED NA ČTIRADOVO MŤVĚ TĚLO.

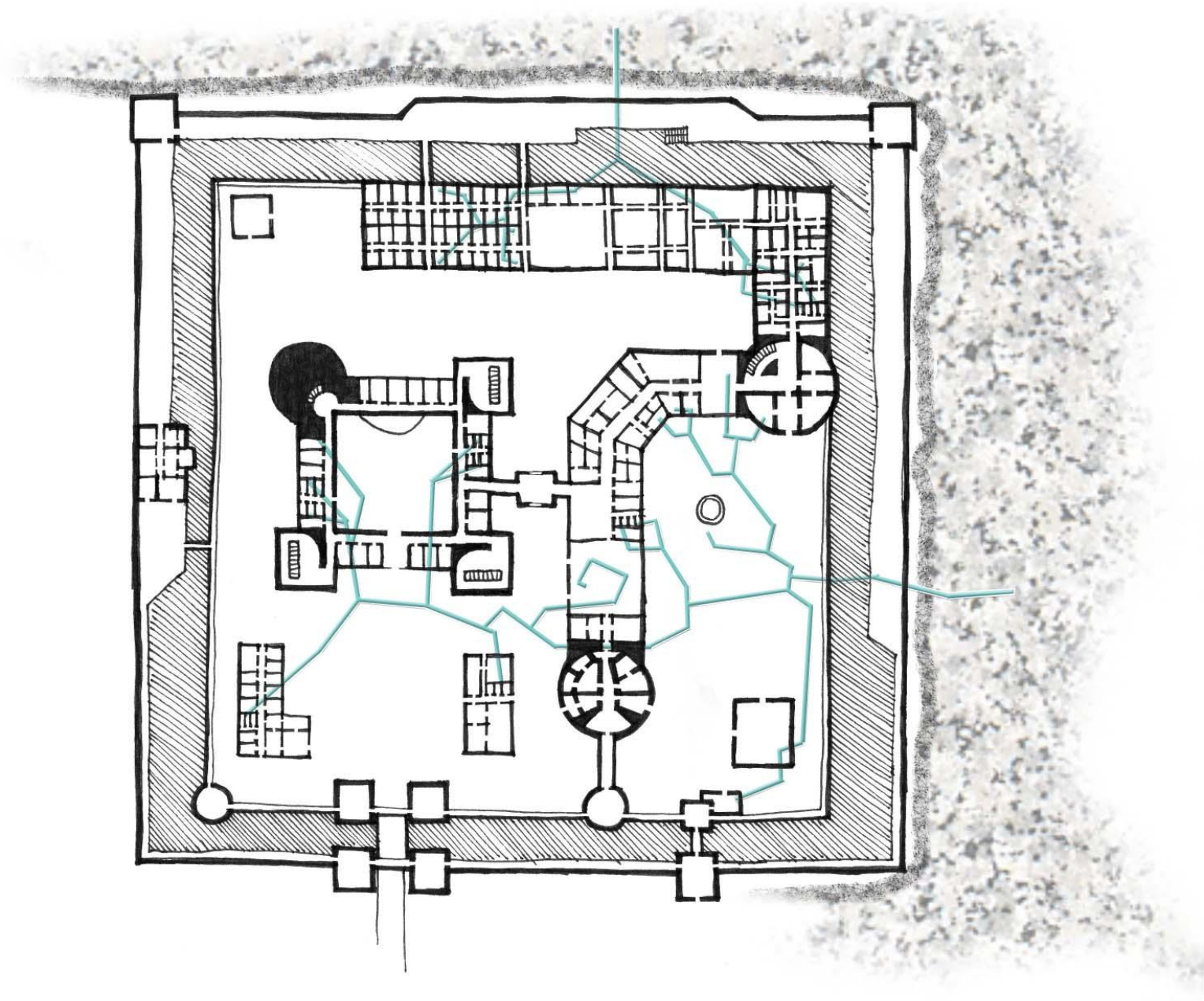
TVŮJ PŘÍTEL A SPOJENEC

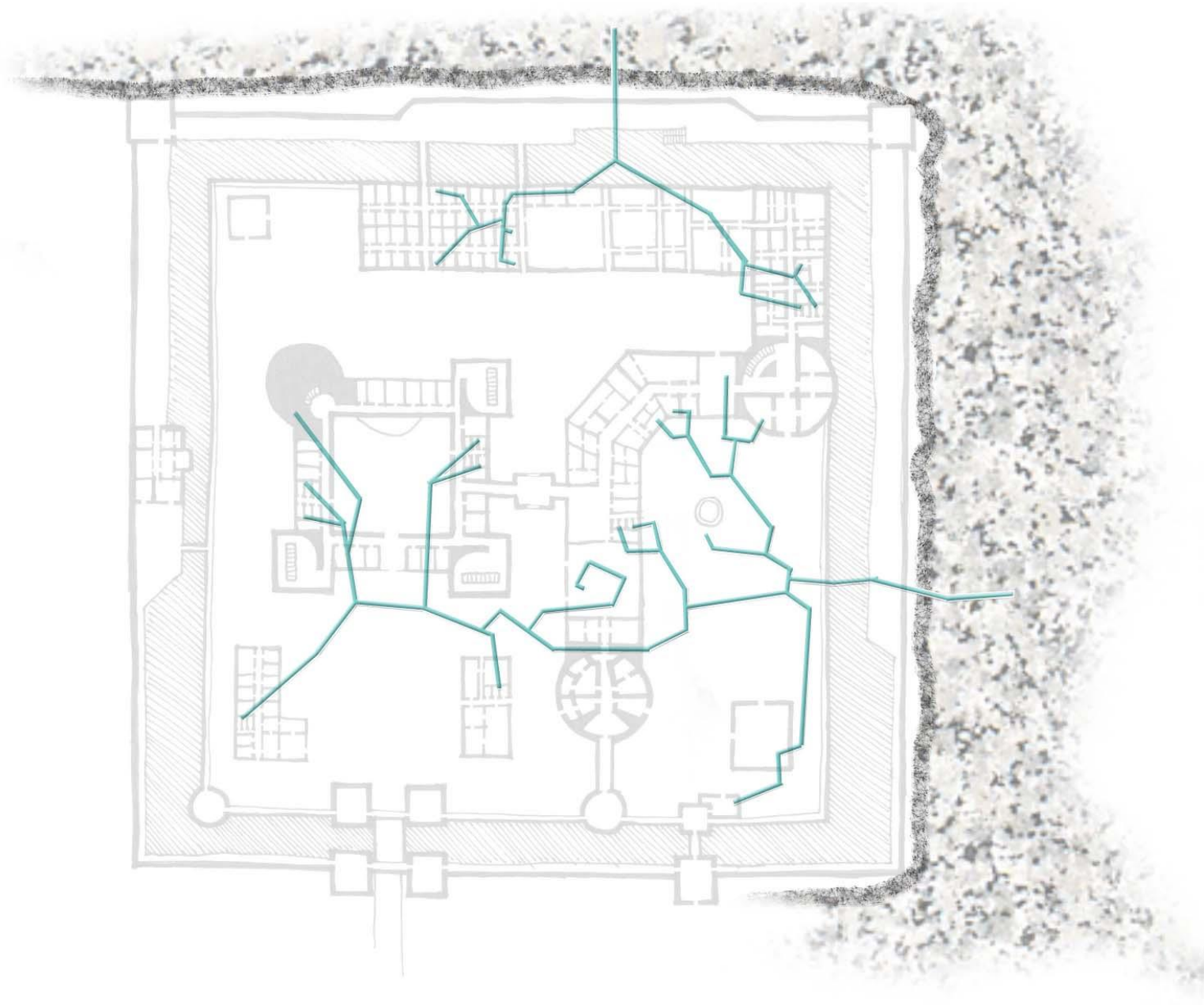




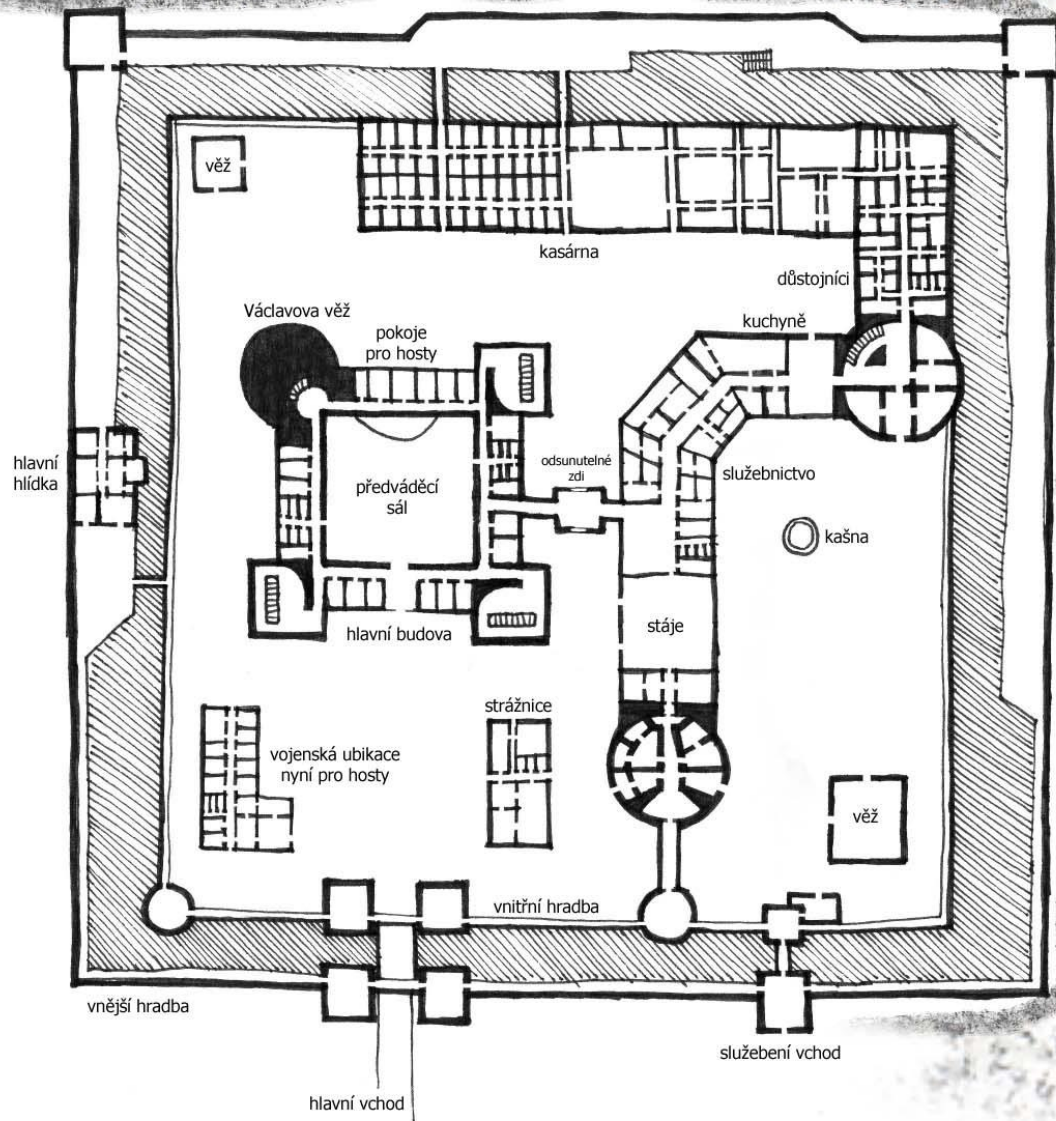




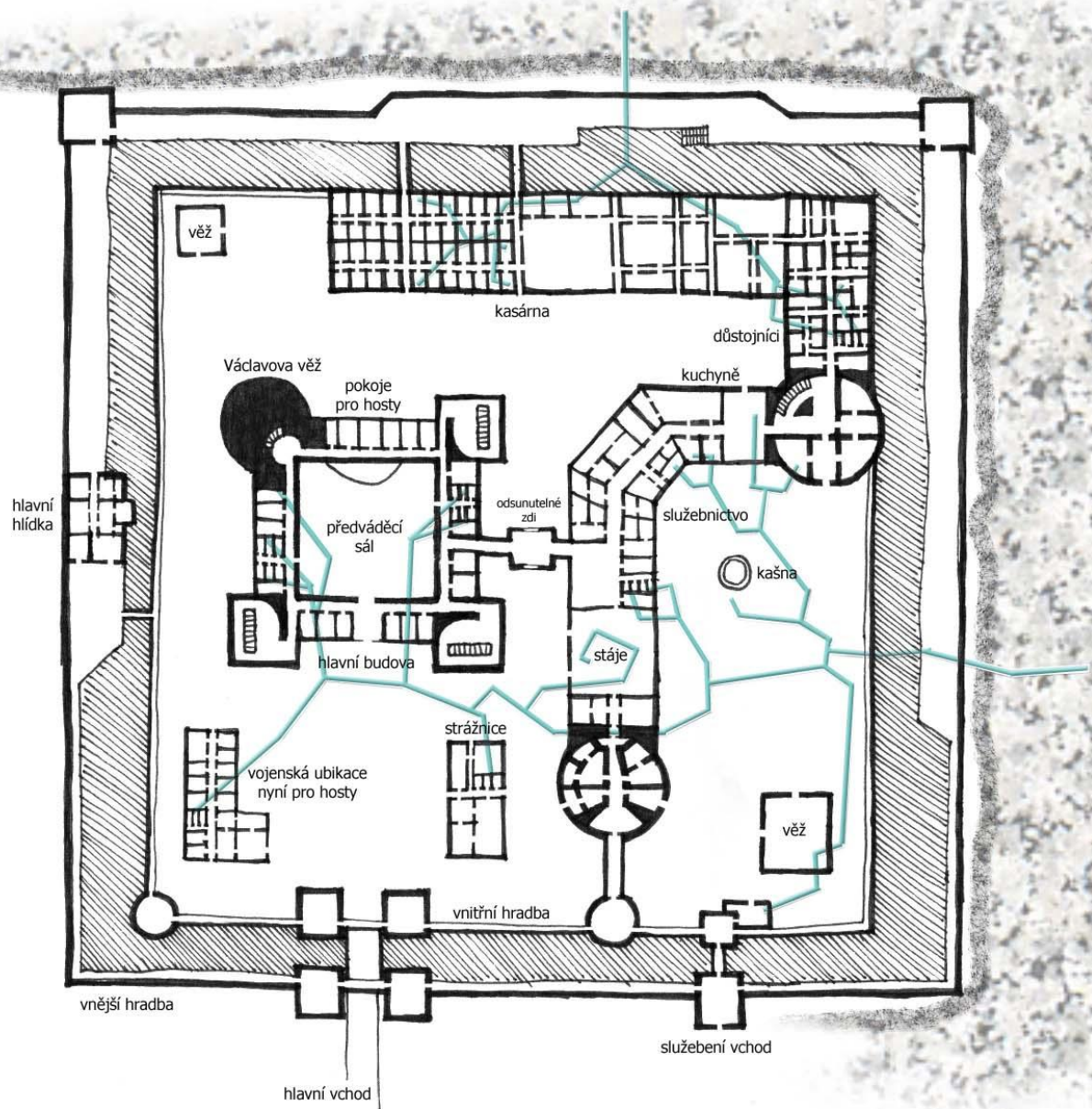


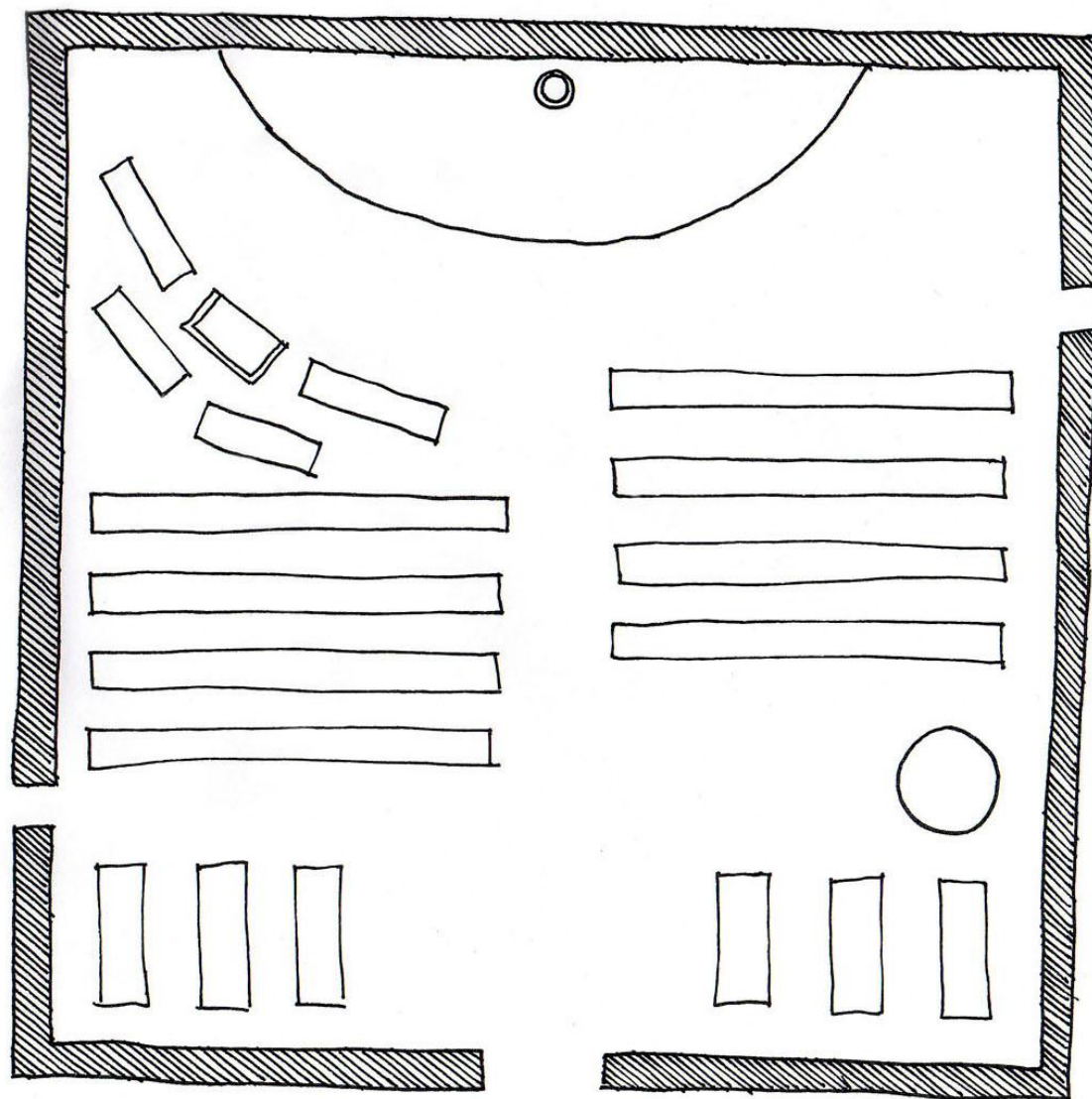


Přílohy – Tvrz Václava z Ambery



Přílohy – Tvrz Václava z Ambery





⊙ VÝSTUP PRO JOHANKU  
Z POD-PÓDIA ÁLA SIBEL

∇ VÉVODA VÁCLAV

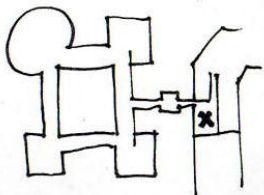
⊠ PRINCEZNA JOHANKA

② HLÍDKA 2. KRUHU (15 kusů)

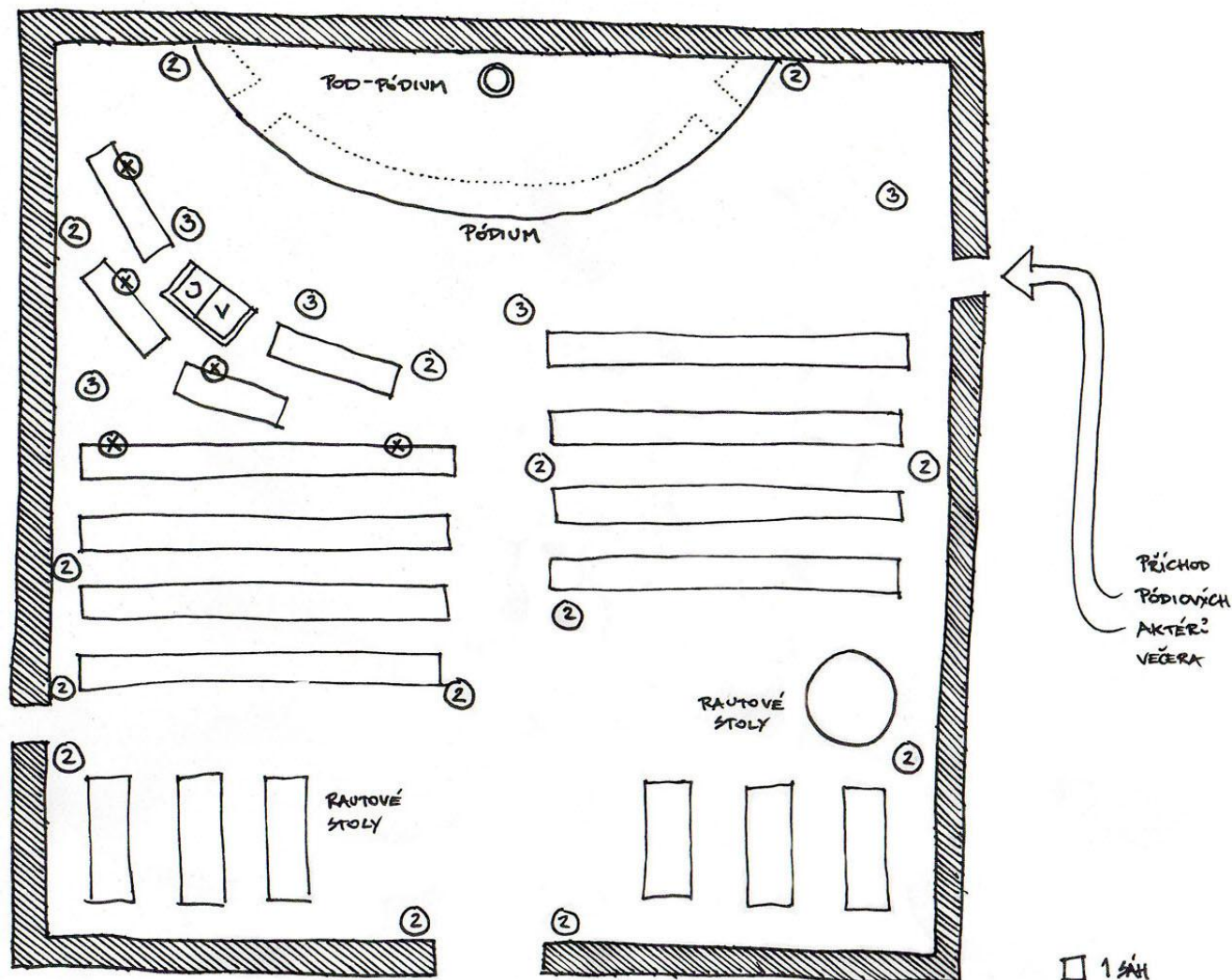
③ HLÍDKA 3. KRUHU (5 kusů)

⊗ OZBOJENÍ ŽLECHTIC,  
KTERÝ ZASÁHNE VE VEVODŮV  
PROSTĚCH (10 kusů)

miniatura celé mapy tvrze



⊗ MÍSTO, KDE MÁJÍ ZÁKLADNU  
AKTÉRŮ VEČERA, KDYŽ NECHTĚJÍ  
BÝT V HLAVNÍM SÁLĚ



Poznámka: V celkové mapě tvrze  
znamená 1mm = 1m.