

Pravdonošové

Napsal a výtvarně doplnil
Víťa Tramis Procházka

Spolupracovali
Petr Gandalf Holub, Jakub Elden Jandák

Redakce Sluncesvitu
Petr Skála Kreidl, Víťa Tramis Procházka

Texty povahových rysů
Filip John Jarik Novotný

Korektury
Pavel Rannik Zahradil

Příběhy vedli Pánové Jeskyně na Mistrovství v DrD 2010
Almi, Dodo, Elden, Gandalf, John Jarik, Lumík, Palča,
Quarion, Rannik, Tari, Tramis, Wulf

Hru hráli
hráči GameConu 2010

Velký dík patří všem výše uvedeným.

*Věnováno
Mišce, Terezce
a Martinu Hanákovi*

Poznámka

Text níže uvedený se může v drobnostech lišit oproti hře odehrané na Mistrovství v Dračím Doupěti na GameConu 2010, neboť při diskuzi s Pány Jeskyně došlo k drobným vylepšením. Tyto odlišnosti nejsou nikterak zásadní a většinu jsem se jich pokusil zpětně do textu zanést, mohlo se ale stát, že jsem některou opomněl. Nejednalo se ale o změny zásadní, hru ani děj nijak neměnily.

Überné
informace

Obecné informace

Slunečné císařství

Z východu je ohraničeno velkými jezery a nepředvídatelnými bažinami, na jihu a západě je omývá moře, pouze ze severu se nad zemí tyčí vysoké hory – není tedy divu, že zdejší stát nese tak poetický název, neboť opravdu je od rána do večera celá zem sluncem prosvícena. Naštěstí jsou zdejší kraje hustě porostlé lesy, obklopeny rozlehlými jezery a od moře vanou příznivé větry, proto není zdejší císařství vyprahlé jako nekonečné pouště daleko na jihu, naopak bere si ze slunce jen to nejlepší.

Celé zemi se neskutečně daří v zemědělství, často je každý region na něco specializovaný (na jihu jsou to olivy a víno, na severu ječmen či brambory), ale díky své rozloze pokrývá císařství spousta různorodých krajín a tak zde naleznete spousta rozličných odvětví.

Císařství ale nebylo tak velké vždy. Je to však již hodně dávno, kdy se původním obyvatelům z Železného kraje podařilo dobýt okolní království a sjednotit je pod jednu vlajku. Naštěstí byli dávní vládcí císařství natolik moudří, že brzy zajistili nově dobytým krajům stejná práva jako svým původním podřízeným, a vyhnuli se tak občanským válkám a krvelačným pŕtkám mezi císařským lidem. A síla ve velké jednotě, technologický pokrok vzájemnou pomocí a moudrá slova císaře byli natolik nezpochybnitelnou silou a výhodou, že nikdo nevzdoroval a císařství zůstává jednotné.

Jako jeden stát působí pro okolní země, vnitřně je rozděleno do třinácti oblastí. Rozložení krajů vyháží z přirozených hranic původních království před dobytím, dnes však mají pouze organizační účel. Každý z regionů má svého správce, který se stará o svůj kraj a zodpovídá se císaři. Stejně tak má svou regionální pravomoc a své úředníky. Dvanáct regionů se nachází na velké kontinentální části císařství, jeden region je pak ostrovní kraj.

Kraje Slunečného císařství

Železný kraj

Původní království, ze kterého vzešlo nynější císařství. Tato část byla hodně bohatá na železo a zároveň se nacházela i jinde než jen v horských oblastech, takže zdejší lid se nesnažil využít nalezený kov pouze pro kutání v dolech, ale používal jej pro různé přístroje a nástroje, mimo jiné i pro zbraně. Rozhodující však byl technologický náskok zdejšího kraje, díky němuž zvítězili nad ostatními královstvími.

Nachází se zde císařské město **Slunostěn** (původní název byl Plánička, ale bylo přejmenováno 160 let nazpět císařem Otakarem IV. Budovatelem). Je to unikátní nádherné a na historii bohaté město, ve kterém je i císařský palác.

Vládce Železného kraje však není císař, je to samostatně volený správce a jeho sídlo je v **Novoměstě**, které je i hlavním městem celé provincie.

Horský kraj

Sousední region Železného kraje, nachází se v nejsevernější části císařství a jeho plochu povětšinou zabírají strmé a vysoké Dračí hory. Vedle divokých potvor, který daly pohoří název, se zde také nachází velké množství nerostného bohatství a tak není divu, že kraj je plný dolů, továren a alchymistických dílen.

Hlavním městem je **Horobydlo** a je to nejvýše umístěné krajské město v celém císařství. Legendy praví, že tohle město postavili sami obři na základech hnízda velkých bouřkových orlů. Leckdo se této povídačce může smát, ale jakmile by spatřil na vlastní oči město vytesané do skal a koupající se v mračnech, hned by místopřísežně prohlásil, že tomu nemohlo být jinak.

Ledový kraj

Na západ od hranic Horského kraje se Dračí hory začínají postupně drobit na menší a stále stejně nebezpečná drobná skaliska, mezi něž se mísí chladivá voda Severního moře. Ledový kraj sestává především ze stovek malých ostrůvků, fjordů,

ledovcových plání a kusu pobřeží. Kvůli mrazivým vírům je tato provincie zemí takřka věčného sněhu, ale vděk tomu i velmi otužilých obyvatel.

Většina krajanů žije na pobřeží blízko hlavního města **Mrázochrámu** nebo tajemného poutního místa **Černoděr**, což je hluboká díra v zemi, ze které vychází teplo a o které se traduje, že navazuje na tajemné chodby vedené pod celým zemských povrchem.

Kraj u sedmi jezer

Na jih od Horského kraje tvoří východní hranici císařství Sedmijezeří. Zdejší dominantou je sedm obřích jezer, které jsou zdrojem potravy, bohatství, ale také nesčetně bájných historek a dohadů. V každém z nich je prý podvodní palác postaven z perel, mušlí a rákosu a třeba bylo podniknuto již mnoho výzkumných výprav, žádná z nich to nepotvrdila. To prý má císař s podvodním národem tajnou úmluvu a tak pravda nikdy nevyjde na světlo.

Západní část jezer jsou dokonce vyhledávaným odpočinkovým místem bohatších císařských obyvatel a rádi zavítají i do honosného města **Perleťov**. Východní část kraje už tak oblíbená není, neboť je prostoupena zrádnými mokřinami, které ale tak tvoří přirozenou hranici vůči případným nepřátelům.

Křišťálový kraj

Mezi Železným regionem a Sedmijezeřím se nachází Kraj křišťálový. Ještě až sem sahá mohutné severní pohoří, zde však v drobnější míře a přecházejí zde do menších skal, ve kterých jsou k nalezení stovky jeskyní. V těch se pak nachází druhé největší bohatství tohoto kraje a tím jsou ty nejrozmanitější křišťály a diamanty na světě.

Tím prvním bohatstvím této provincie jsou zdejší umělci, kteří s drahými kameny dokáží dělat učiněné divy. Většina z nich žije v hlavním městě **Bižu** a o mnohých z nich se traduje, že jsou to utajovaní potomci permoníků, kteří se prý stále schovávají v křišťálových jeskyních.

Kraj lesů, luk a hájů

Mnohem častěji se mu však říká pouze Lesní kraj.

Zdejší oblast bývá také často popisována jako nejnádhernější a nejklidnější místo na světě, nebo zahrada bohů. Nenachází se zde žádná města v tom pravém slova smyslu, vše je budováno v souladu s přírodou, takže i sídelní místo správce **Květolist** je vyšlechtěno s touto ideou a rozléhá se v korunách Květolistového lesa.

Prý soulad s přírodou vede až k takovým věcem, že se na těchto místech příroda probouzí, stromy zde pochodují a obyvatelé mluví se zvířaty.

Kopcovitý kraj

Na západ od Lesního kraje a na jih od Železného se nachází Kraj kopců. Tato drobně zvlněná zem je bohatým sadem, plodným polem a domovem nejlepších kuchařů. Ne nadarmo se říká, chceš-li poznat, co je to opravdu jídlo, vyraz do Kopců.

Hlavním provinčním městem je **Horní a dolní Kopcov** a vedle výtečného koření a tabáku je také znám letním sídlem císařské rodiny, kteří do tohoto pohostinného kraje zajedou každou volnou chvíli.

Kraj řemeslníků

Dříve se tento region jmenoval Kraj bílých skal pro svá pískovcová skaliska, ale velmi rychle přešel ve známost a nakonec i formální používání nynější název, neboť provincie těží ze skvělého umístění mezi ostatními regiony a pomocí svých čínorodých obyvatel vydává z produktů okolních zemí to nejlepší. Je to také země vynálezců a umělců a ti nejlepší z nich se rodí v **Bílozdi**, v praktickém a rozlehlém městě postaveném ze zdejšího nezaměnitelného kamene.

Solný kraj

Na jih od Kraje řemeslníků a Kopcovitého regionu se nachází Solný kraj. Je to až k nevíře, ale zdejší lidé se naučili tuto surovinu vydobýt takřka ze všeho a následně celé císařství ocenilo výhody této nenahraditelné ingredience. Hlavní obchod a zločin se zde točí okolo soli, ale spolu s ní zde kvete také další obchod, především potravinářského charakteru.

Hlavním městem je **Solnohrad** a povídačky tvrdí, že správcův hrad je postaven na velké hroudě

zlata. Kolují totiž zvěsti, že sůl se leskne přece proto, že v sobě obsahuje malinkaté kousky zlata. Takže někdy na dně, na konci solných dolů se musí objevit zlaté žíly.

Pobřežní kraj

Západní část pevniny pak uzavírá Pobřežní kraj s hlavním městem **Vholam**. Tato země dala světu ty opravdové námořníky, mořeplavce a někdy i piráty. Zde se naučili krotit nespoutaný mořský živel a podvolit si k vlastním potřebám.

Z těchto končin vyplouvá do světa nejvíce lodí, ale zároveň jich sem také nejvíce připlouvá. Je tedy pochopitelné, že spolu se zahraničním zbožím se sem také dostanou věci v císařství ne zcela běžné, takže Pobřežní města jsou plná roztdivností a bizarností.

Vinný kraj

Region proslavený svou výtečnou pochutinou. Vinnou révu zde naleznete na každém kroku a snad jen zdejší sommeliéři se vyznají ve všech odrůdách a ročnicích, které se zde vedou.

Vděk slastné tekutině se nadneseně tvrdí, že **Hroznová Lhota** patří mezi nejveselejší sídelní města. Je radostné tomu uvěřit, protože provincie má i velmi výhodnou polohu. Ze západu začíná jižní hranici císařství a přes Středové sem vanou teplé větrné proudy.

Olivový kraj

Tento region uzavírá jižní hranici císařství a v zdejším suchém přímořském ovzduší se výtečně vede olivám. Zároveň zde vzkvétá zahraniční obchod, což sice navyšuje životní úroveň, ale zároveň to sem láká velké množství zlotřilců.

Není tedy divu, že v pestrém sídelní městě **Olivojlu** zaslechneme častěji cizince.

Korálový kraj

Nejpozději připojená provincie celého císařství. Na rozdíl od ostatních regionů se Korálový kraj nenachází na stejné pevnině jako ostatní země, ale jedná se o samostatný ostrov. Mezi ostatními obyvateli císařství občas kolují pomlouvačné fámy, že

je to kraj divochů, nezkrocený sil a dřívějších civilizací. Že je nejvyšší čas, aby císař i tomuto regionu vtiskl ráz technicky vyspělé země jako zbytku císařství. Jedná se však spíše o pomluvy, Korálový kraj je na srovnatelné technické výši, pravdou však zůstává, že místy si zachovává i svůj původní folklór, jako například kolonie Vodních lidí na západě ostrova. Není ale nejmenších důvodů strachovat se, všichni jsou loajální císaři.

Hlavní město korálové provincie se jmenuje **Vodostav** a říká se, že ty nejkrásnější ze zdejších budov jsou památka na původní obyvatele. Těm je však dávno konec a na ostrově vládce císař.

Vzhledem k tomu, že císařství je sjednocením velkého množství těchto rozmanitých zemí a všem tato pospolitost prospívá, nedá se říct, že by se někde objevovala nevraživost vůči různým rasám či vyznáním. Většina císařských již dávno pochopila, že naopak tyto rozdíly dopomohly císařství k větší slávě, pokrokům a blahobytu.

Naše družina a Císařské vyšetřovací oddíly

Parta našich družiníků žije v Solném kraji, kde pracují pro Císařský vyšetřovací oddíl. Pro CVO (obyvatelstvem obecně používaná zkratka) nepracují však od začátku své kariéry, do těchto specializovaných služeb jsou nabíráni až zkušení profesionálové, období jejich vstupu se tedy může datovat někdy kolem čtvrté páté úrovně.

Císařské vyšetřovací oddíly se povětšinou zaměřují na složitější případy, které jsou již nad možnostmi klasických pořádkových služeb jako jsou biřice či vojáci. Bývají povoláváni ke zločinům, do kterých jsou zapletena kouzla či jiná mystéria, stejně tak se ale zabývají i odkrýváním organizovaného zločinu.

V nynější fázi profesního růstu našich postav jsou ještě stále zaměřeni obecného, povětšinou se věnují dohlížení nad regulérností obchodu se solí, odhalování krádeží této suroviny a jiných cenin, či čas od času i objasňování nějakého toho přepadení a

loupeže.

Obecně operují Vyšetřovací oddíly jen na územích daného regionu, pro mezikrajskou či mimocísařskou vyšetřovací službu jsou vyhraněny speciální skupiny, mezi něž naše družina nepatří. Oni mají na starost pouze záležitosti Solného kraje a proto se doposud nepodívali za jeho hranice.

Císařské vyšetřovací oddíly jsou organizovány v podobné hierarchii jako armáda a členěny do malých oddílů. Velikost družstev je většinou v rozmezí čtyři až osm členů a podobně jako jsou samotné oddíly umístěny na hodnostním žebříčku, tak i jednotlivci mají své šarže. Při tom platí, že vyšší šarže předává rozkazy hodnostem nižším a ty jsou povinny tuto příkazu uposlechnout.

Vyšetřovací oddíl našich hrdinů se sestává z praporčíka (8. zkušenostní úroveň), podpraporčíka (7. úroveň) a zbývající členové jsou rotní (6. úroveň). Je tedy jasné, že rozhodující slovo má praporčík a jeho pravou rukou a zástupcem je podpraporčík. Jejich rozkazů by měli následovat všechny nižší šarže (pokud nespádají pod jiné velení, ale to není příklad), jinak by taková situace mohla být považována za vzpuru a měla by nemilou dohru před soudem.

Bezpečnostní úrovně

Díky výjimečnosti své služby mají lidé ze CVO určitá privilegia, která jim umožňují nahlédnout do soukromí dalších osob, dostat se do zakázaných míst, či zabavovat nebezpečný majetek. Míra toho, jak moc si to mohou dovolit je rozdělena do pěti stupňů, obecně se značí trpasličí číslicí a čím vyšší je, tím je důležitější a poskytuje větší možnosti.

I. – soukromé

II. – důvěrné

III. – tajné

IV. – skryté

V. – nepřístupné

Stejnými stupnicemi bývají označeny některé císařské objekty (budovy, dokumenty), na základě čehož je jasné, že přístup k nim mají pouze lidé se stejnou

či vyšší bezpečnostní úrovní. Porušení tohoto zákona je přísně stíháno, často hrdelním trestem, v lepším případě celoživotním žalářem.

Podobně je tomu při prohlížení osob nebo při nahlížení do jejich soukromí: může prověřovat jen osoba se stejným či vyšším bezpečnostním stupněm.

CVO našich družiníků je držitelem třetí (tajné) bezpečnostní prověrky.

Ve všech případech platí, že Císařské vyšetřovací oddíly nesmí svých privilegií využívat k soukromým účelům, jsou povolena jen čistě pro účely jejich profese.

Právní systém císařství je založen na presumpci nevinny a zákonném postupu vyšetřování, což znamená, že všechny důkazy, které jsou získány nezákonně, nemohou být použity v soudním sporu proti viníkovi a bez důvodného podezření není možné provést žádnou akci, která by jakkoliv narušila soukromí stíhané osoby. Důvodnost podezření zkoumá a povolení k dalším krokům uděluje soudce. Toho je možné přesvědčit na základě důkazů nepřímých.

Postavení CVO vůči jiným bezpečnostním jednotkám

Císařské vyšetřovací oddíly jsou součástí pořádkových služeb, které se starají o bezpečnost uvnitř císařství (na rozdíl od armády, která má na starost ochranu vůči vnějšímu nepříteli). V obecné hierarchii pořádkových služeb jsou umístěny na teoretickém prostředním místě, kdy pod nimi jsou tradiční biřicové a další strážci veřejného pořádku, a služebně nad nimi jsou Pravdonošové. Prakticky jsou v tomto žebříčku ale nejvýše, protože služeb Pravdonošů se používá zřídka (alespoň v porovnání s frekvencí využití CVO).

Toto postavení jim umožňuje v určitých situacích, kdy si to bezpečnost vyžaduje, převzít velení nad nižšími pořádkovými službami, kteréžto jsou biřicové a vyšetřovací oddíly s nižší šarží.

Ve svém konání jsou však stále omezeni prostorem, který jim vymezil soudce při vyšetřování daného zločinu.

Práce v utajení

Vzhledem k charakteru případů, které vyšetřují, nejsou Císařské vyšetřovací oddíly uniformované, ale jsou nenápadně oděny do civilního oblečení či případně využívají převleků. Každý z členů obdržel k legitimaci speciální odznak, které nese unikátní služební číslo a poznámku o výši bezpečnostní úrovně.

Každý z oddílů ale používá při svých vyšetřováních různou strategii a tak je jen čistě na nich, jestli požívají výhod utajení, nebo raději dají na odiv svou příslušnost k CVO (tento krok je však císařskými směrnicemi nedoporučován, výrazně to snižuje životnost oddílu a tím i bezpečnost státu).

Pravdonošové

Podobně jako stojí CVO nad klasickými vyšetřovacími jednotkami, stojí Pravdonošové nad Císařskými oddíly. Jedná se o zvláštní bytosti, které jsou ke službě povolávány opravdu zřídkakdy, často k velmi zapeklitým případům, dlouho neodhaleným, hromadným vraždám či k záhadným okultním rituálům. Přesto jsou však nejvyšším vyšetřovacím orgánem, neboť jejich vyšetřovací metody, ač pro mnohé kontroverzní, jsou nezpochybnitelně účinné a ve výsledku nevyvrátitelné.

O Pravdonoších se toho ví málo, ale i ta trochu jsou dosti zajímavé informace. Podléhají samotnému císaři, neboť právě on je může uvolňovat z moci artefaktu, který je drží pod zámekem.

Vypadají jako kdyby někdo ve výšce šesti stop rozlil kbelík s inkoustem, který se v tu chvíli téměř zastavil a línými pohyby se snášel dolů, svým difuzním plutím se třepil do tisíců drobných vláken a snažil se zformovat do tvaru postavy podobné člověku. Někteřími konečky svých vláken se jemně dotýká země, ale ve skutečnosti se nad ní lehce nadnáší. Kvůli svému poněkud netradičnímu vzhledu však mívají většinou přes sebe přehozenou kápi, aby při výkonu své služby neděsili okolní obyvatelstvo.

Ač je to k nevíře, císař tyto tvory totiž opravdu někdy pošle mezi své poddané. Jejich vyšetřovací schopnosti jsou totiž nenahraditelné a velmi cenné.

Pravdonoš připluje ke své oběti, o níž tuší, že by

mohla být vrahem nebo objednatelem zločinu. Z pod kápě začnou vylézat pletence jeho inkoustových vláken a začnou postupovat do těla viníka. Silnější chapadla si nacházejí cestu skrze nosní a ušní dírky, ústa a oči, tenčí vláčénka to berou přes póry. Viník zdá se být v pořádku, snad jen vnímá trochu prostupující chlad, jinak je vše naprosto bezbolestné. Také že ano, doteď Pravdonoš ještě neublíží, pouze hledá cestu „dovnitř“. Ale jakmile ji najde, celý ztuhne, jeho ohebná vlákna se zpevní, ozve se zvuk podobný bříknutí strun a Pravdonošova oběť se rozlétne na tisíc kousků.

Cílem však není krvavá vražda, ale při svém vnoření Pravdonoš nahlédne do veškerých vzpomínek oběti za celý její život a je tak schopen zhodnotit, jestli daná osoba byla viníkem či nikoliv. Pokud ano, Pravdonošova inkoustová struktura zrudne a je uzamčen zpět pod císařův zámek. Pokud byl nevinný nebo to nebyl jediný pachatel, pokračuje na základě nově načerpaných informací dál v pátrání.

Vzhledem k tomu, že použitím těchto vyšetřovacích prostředků může často docházet k velkým obětem, jsou Pravdonošové používáni pouze při těchto případech:

- při pěti nevyřešených vraždách, které by spolu mohly souviset,
- při deseti nevyřešených vraždách, které mezi sebou nemají žádnou viditelnou spojitost, ale nachází se místa činu v dostatečné blízkosti, aby to spolu mohlo souviset,
- při nevyřešené brutální či rituální vraždě, kde se dá usuzovat, že pachatel svůj čin zopakuje nebo bude eskalovat do horších rozměrů.

Rozkaz k vypuštění Pravdonošů (jsou prý tři) dává vždy císař. Žádost o jejich použití však podává správce dané provincie, který jediný z celého kraje má privilegium použít měsíčního kamene a Pravdonoše povolát. A jedině on, jakožto povolávající jejich moci, má možnost je odvolat.

Správce, respektive ten, kdo Pravdonoše povolal, také určuje, co či kdo je prvním důkazem celého vyšetřování. Pravdonošové dokážou dokonale prozkoumat tělo oběti nebo místo zločinu a na

základě těchto zjištění pokračovat dál. Stejně tak ale mohou být rovnou posláni na zvažovaného zločince nebo jeho komplice, který bude zároveň i dobrým zdrojem informací.

Pokud Pravdonošové usmrtí pět nevinných obětí, je jejich činnost pozastavena. O prodloužení jejich vyšetřování může rozhodnout opět jen císař či správce, který je povolal.

Pravdonošové komunikují pouze a jedině svým způsobem vyšetřování. Nelze je tedy využít jako zdroj informací.

Pravdonošové a Císařské vyšetřovací oddíly

Jako jedni z mála se lidé z CVO setkají s Pravdonoši téměř tváří v tvář, aniž by jim hrozilo nějaké nebezpečí. Děje se tak v den složení přísahy věrnosti císaři. Mají se tak mimo jiné seznámit s případným pomocným nástrojem při odhalování brutálního zločinu.

Přestože by měly být Císařské vyšetřovací oddíly vděčny za pomoc Pravdonošů, objevuje se vůči nim skrývaná nevraživost, jelikož jejich použití poukazuje na neúspěšné vyřešení případu a tedy pochybnou ostudu pro daný oddíl.

Navíc mezi Vyšetřovacími oddíly kolují takové zvěsti, kdy byl někdo z CVO Pravdonošem zabit a to jen proto, že se mu připletl do cesty a Pravdonoš jej buď považoval za viníka nebo alespoň za dobrý zdroj informací.

Existuje tedy vůči nim ze všech stran (i od civilního obyvatelstva) určitá bázeň, ale zároveň i velký respekt, a jejich efektivnost ze statistického hlediska je nepopíratelná.

Co všechno je pravdou a co výplodem fantazie však stále zůstává otázkou.

Začátek dobrodružství

Už je to nějaký ten pátek, co pracujete ve službách Císařských vyšetřovacích oddílů v Solném kraji a jeho hlavním městě Solnohradu. Za ty roky jste už stačili dosáhnout na třetí bezpečnostní úroveň, vyřešit nějaký ten případ, dokonce i pár známých kauz jako třeba záhadný případ nepolapitelné solného červa (ještě dnes se smějete

nad mystériem, které v solných skladech tuto vzácnou surovinu požíralo a dělalo do něj díry jako do ementálu, abyste vy vzápětí odhalili, že se jednalo o organizovanou tlupu trpaslíků, kteří dovedně kutali do soli štolý tak, aby budili dojem cizího tvora a sami sůl kradli) nebo zneškodnění bahenního monstra kousek od Solnohůtek (zde vás naopak trochu zamrazí, protože nakonec se ty obří stopy v mokřalištích ukázaly být pravé a nikoliv jako promyšlený podvrh, jak jste původně předpokládali. Takže jste to nakonec odskákali snůškou nepříjemných zranění a zdemolovanou rybářskou vesnicí, ale nikdo nepřišel na to, že by se mohlo jednat o vaše pochybení a na závěr jste ještě dostali medaili za statečnost, že jste se do toho tak odvážně pustili).

Zrovna včera jste rozlouskli další zapeklitý případ a už jste se těšili na zaslouženou rekonvalescenci, když v tu vám přišel urgentní povolávací rozkaz. Nic až zas tak zvláštního, už párkrát vám nadřízení upřeli slíbený odpočinek ve prospěch veřejné bezpečnosti. Podivné však je, že vás neposílají do Solnohradu ani jiné Solné obce, ale až do Korálového kraje.

Povolávací rozkaz

Ydal: Ústřední velení Císařských vyšetřovacích oddílů Solného kraje

Zastoupen: kpt. Johan Vlkotlup

Věc: Okam. nasazení CVO do Korál. kraje

Obsah: Okamžitě a naléhavě vypravit CVO do Korálového kraje. Hned. Hlásit se k mjr. Alanu Vranovlasovi na velení pořádkové služby ve Vodostavu. Být v utajení a obezřetní, došlo k vraždám na CVO.

Podpis: kpt. Johan Vlkotlup

Na základě tohoto rozkazu jste byli povoláni zpět do zbraně, dostali jste půl hodiny na vyřízení nejnutnějších věcí a hned na to jste tryskem ujžděli do Pěnokrasu, velkého přístavu v Pobřežním kraji. V přístavišti jste nastoupili na nejdřívější loď a pod rouškou utajení vypluli ke Korálovému kraji.

Po pěti dnech, co jste vyrazili chvatem ze

Solnohradu, se před vámi na širém moři začíná zhmotňovat pevnina a již z dálky vidíte neskutečně bělostný maják, který dělá předvoj Vodostavu, hlavnímu krajskému městu, kam míříte.

Loď začíná zpomalovat, ve větru se vznáší vůně mořské soli, což vám připomene domov. Ze snění vás však vytrhne kejhavé vítání racků, právě včas, abyste mohli obdivovat unikátní stavbu majáku, jehož zaoblené stěny jsou bělejší než jste si u kamene dokázali představit, a hlavně se vám naskytl dechberoucí výhled na město. Na strmých útesech se ční Vodostav, který je říční deltou rozdělen na dvě části. Řeka je ve městě mistrně zkrocena pomocí soustavy drobných přehrad, které se vám z dálky jeví jako velké vodní schody. Připlouváte do přístavu, zde nejnižší položenému místo, zbytek města na vás shlíží z několikametrového piedestalu. Za hodinu bude poledne.

Nový herní prvek povahové zvláštnosti

to na zkušebním hraní zkusili a byli nad míru spokojeni. Věříme, že se to bude líbit i vám.

Dobrodruhové jsou zvláštní tvorové. A ti ve službách Císařských vyšetřovacích oddílů obzvlášť. No, není divu, kdo jiný by také zvládl tak náročnou práci. Proto se mezi nimi občas objeví nějaký ten podivín, blázen nebo prostě pošuk. Pokud slouží císaři – a slouží dobře – pak je vše v pořádku.

Interními anonymními výzkumy se nám podařilo zjistit, že opravdu jsou členové CVO tak nějak zvláštní. Je to pochopitelné, svou profesní výjimečnost přece musí vyvažovat nějakými vnitřními nesrovnalostmi, které jsou ale v porovnání s jejich výsledky nicotné. Prostě dobrá úchylka, dobrý voják.

A protože hráči budou hrát členy Císařských vyšetřovacích oddílů, je potřeba okořenit i jejich postavy.

Jak to bude ve hře

Připravili jsme pro vás šestnáct povahových zvláštností. Tyto charakterové „vady“ budou vytištěny na kartičkách a každý člen družiny si náhodně vylosuje dvě z nich. Mezi nimi si pak může každý vybrat, kterou z nich bude chtít hrát během hry. Svůj nový povahový rys sdělí jen Pánu Jeskyně, před ostatními hráči jej tají – jistě brzy vyplave na povrch a zbylé postavy budou vědět, na co si dát bacha.

Tento prvek velmi hezky ozvláštňuje hru, rozhodně vám ji nebude ztěžovat, a zároveň bude přispívat i k vašemu hodnocení. Třeba právě věrohodné reakce vašich postav vám pomůžou k postupu do finále.

Konkrétní seznam charakterových rysů zde neuveřejníme, abychom vás neokradli o překvapení, ale vězte, že se třeba může stát, že najednou vedle vás z ničeho nic vzplane kůlna a mlčenlivý hobit nadšeně tleská – to probudil své žhářské choutky. Nebo při nočním přepadu zjistíte, že ten statný a drsný kroll spí v dámském kostýmku...

Nemusíte se ničeho bát, sami Pánové Jeskyně si



Oblast s omezeným přístupem



jen pro CVO
s bezpečnostní úrovní V.

a

Pány Jeskyně



Drobný úvod

Toto dobrodružství bude klást větší nároky na Pány Jeskyně, protože je nutné naučit se více informací, než hráči využijí. Tato oběť však bude vykoupena hráčským zjištěním, že pro úspěch nemusí následovat jen jednu linii, ale sami si mohou vybrat to, co je láká.

Tento přístup bude také klást větší nároky na práci s časem. Upozornuji, že je to právě Pán Jeskyně, který ví, v jaké fázi příběhu se družina nachází a kolik ji zbývá ještě času, je tedy nanejvýš nutné, aby právě PJ byl čas od času tím hnacím motorem, kdo bude na hráče tlačit a popohánět je.

Vodostav

Podobně běloskvoucích staveb jako maják je ve městě více. Jedná se o budovy postavené původními obyvateli, ještě před příchodem císařství, které zdejší kraj dobylo. Stavby jsou to většinou honosné, postavené z bílého, ale matného materiálu a na první pohled se zdá jí být postaveny z jednoho kusu. Asi pětina domů ve městě je v tomto starém stylu, zbytek padl za oběť válce. Ta se odehrála před více jak sto lety, takže ve městě není nikdo z pamětníků a o dřívější civilizaci se toho moc neví, respektive se tvrdí, že to byli lidé stejně jako zdejší císařští, jen v podobě architektury měli odkaz na předky.

Tyto podivné stavby mají na dobrodružství minimální vliv, v druhé a třetí části však poskytnou určité zjednodušení. Je tedy dobré jim tyto věci občas podstrčit. Více viz mapa a konkrétní objekty v příběhu.

Stručné uvedení zápletky

Hlavními protipóly našeho děje jsou **Alan Vranovlas**, šéf císařské pořádkové služby, a **Edgar Poeta**, navenek vlivný zámožný obchodník, ve skutečnosti také mafiánský kmotr, který má pod palcem celý Korálový ostrov a především Vodostav.

Alan Vranovlas je oddaným strážcem zákona a udělá vše pro to, aby v jeho kraji byl nastolen zákon a pořádek. V posledních deseti letech však faktickou

moc přebralo mafiánství Edgara Poety. Alan se proti tomu snažil bojovat všemi zákonnými prostředky, avšak neúspěšně, neboť vždy buď byl odsouzen někdo z Edgarových lidí, pochopitelně s tím, že Edgar v tom vůbec nemá prsty a jeho zaměstnanec udělal zločin bez jeho vědomí, nebo díky proradným právním kličkám, které daný čin ospravedlnily. Později zkoušel Alan i pár nelegálních kroků, ale zločinecká síť už je tak rozbujelá, že dostat se Edgarovi na kobytku je nemožné.

Major Vranovlas byl tedy smířen se svými možnostmi a využíval jen toho, co mu dovozoval zákon. Když však před dvěma týdny začal Edgar Poeta šířit omamné látky, došla Alanovi trpělivost a vymyslel ďábelský plán.

Vranovlase napadlo, že jedinou cestou, jak se zbavit Edgara je využití Pravdonošů – ti jsou totiž nezastavitelní. Spáchal tedy pět zločinů, které narafičil jako okultní a spáchané Edgarovými lidmi, tedy vedoucí k Edgarovi samotnému. Pro svůj čin zainteresoval i zdejší první Císařský vyšetřovací oddíl, který je mu plně loajální a následuje Alanových ideí.

Věděl však, že k plnému využití Pravdonošů si musí ohlídat dvě věci – přivolání a odvolání Pravdonošů. Pohlídání si jejich přivolání bylo podstatné především z toho důvodu, aby tomuto vyšetřování Edgar neunikl pomocí nějaké právní kličky, a aby nebylo spácháno více obětí než je nezbytně nutné (viz podmínky k přivolání Pravdonošů).

Včasné odvolání Pravdonošů si pak musí zajistit už jen kvůli vlastnímu přežití, neboť pokud by jeho plán vyšel, Pravdonošové by po zabití Edgara zjistili, že nestojí za nastraženými zločiny a tak by nakonec mohli usmrtit i Alana Vranovlase jakožto pravého viníka. Aby k tomu nedošlo, musel získat měsíční kameny, kterými se Pravdonošové ovládají.

Toliko důmyslný plán, do kterého se náhodou připlete naše družina a fanatický boj o spravedlnost zkomplikuje.

Souhrnná časová osa událostí

Na následujících řádcích je celkový souhrn událostí, které se odehrály před příjezdem naší družiny. Každý okamžik je stručně popsán, dále v textu bude rozebrán podrobněji.

Za styčný bod se bere den příjezdu družiny, který je označen jako den 0 (nula).

Před 18 dny

Byl zavražděn **Mišo Kamnamraz**, vedoucí banky.

Před 17 dny

Mizí **1. Císařský vyšetřovací oddíl**, který byl pověřen vyšetřením vraždy Miša Kamnamraze a vydal se po stopách zločinu.

Ve skutečnosti jej zabili oni sami na popud Alana, druhý den předstírali pátrání a pak zinscenovali vlastní smrt, aby mohli pokračovat dál.

Před 14 dny

Zmizení **Alesándria Dubovaze**, vedoucího městských lázní.

Před 12 dny

Alan se snaží přemluvit správce kraje, že se zde děje něco podivného, že mu hrozí nebezpečí a měl by tedy opustit na chvíli kraj. Správce **Karl Klobouček** však neodjíždí.

Před 10 dny

Je oběšen zlotřilec **Hugo Zvon**, drsný vymahač a kápo jedné z tlup Edgara Poety.

Před 9 dny

Je zavražděn **2. Císařský oddíl**, který byl oficiálně nasazen na šetření vraždy Huga Zvona. Šeptandou se šíří (a je to pravda), že byli zabiti na pokyn Edgara Poety.

Před 8 dny

Alan úspěšně přemlouvá správce Korálového kraje Karla Kloboučka, aby opustil na chvíli ostrov. K této příležitosti je Alan dočasně jmenován jako

držitel měsíčních kamenů.

O půlnoci pak **povolává Pravdonoše**. Ze starých zápisů ví, že jejich cesta trvá přibližně deset dní.

Před 7 dny

Alan je nucen formovat **3. Císařský vyšetřovací oddíl**, aby dostal byrokratickým povinnostem a unikl podezření. Dává jej dohromady z podplacených a neschopných lidí, aby ho pak jejich likvidace nemrzela.

Před 6 dny

Byl spáchán pokus o vraždu na **Agátě Vlasorudé**, půlelfi nevěstce, utajované majitelce vykřičeného domu a milence Edgara Poety.

Před 5 dny

Alan je ze zákona povinen povolat zkušený vyšetřovací oddíl z jiného kraje. Posílá tedy depeši do Solnohradu, doufá, že tento CVO dorazí až po Pravdonoších. Kdyby se někdo ptal, proč nepovolal CVO z Pobřežního nebo Vinného kraje, byl připraven odpovědět, že vzdálenostně tam není až takový rozdíl a apeloval na dobré vztahy s tamějším velením. Nepředpokládal ovšem, že naše družina bude v tu chvíli bez případu a velmi rychle vyrazí.

Před 2 dny

Výbuch v továrně na makové koláče. Během něj byl zavražděn **Nikolaj Topolstoj**, pyrofor vyrábějící pro Edgara drogy.

Den nula

V jedenáct dopoledne připlouvá naše družina.

Večer je zavražděn **3. CVO**, protože by mohli předat naší družince důležité informace. Také se tím zvyšuje pravděpodobnost, že až přijdou Pravdonošové, bude právě tato naše schopnější družina použita pro výslech.

Den až dva poté

Naše družina je přepadena **1. Císařským vyšetřovacím oddílem**. Alan se je snaží odstranit, ví

toho příliš.

Den druhý či třetí

Přichází Pravdonoš. A spolu s ním také zúčtování a finále.

Omamné a návykové látky

Edgar Poeta začal před dvěma týdny dávat do oběhu drogy. Obchod s tímto zbožím se ihned rozšířil a třebaže to není nelegální (přistupuje se k tomu podobně jako k alkoholu či tabáku), drží se spíše mezi zločinnou částí obyvatel. Pro nově příchozí postavy to bude určitě velká neznámá, neboť i zdejší lidé se s takovou věcí seznamují teprve poslední týdny.

Dostupné jsou tři druhy látek a každá z nich má jiný účinek:

- **Básnička:** krychlička podobná drobné kostce cukru má velmi rychle dostavující se účinek, uživatele nakopne velkou dávkou vitality, přímo z něj sálá energie, mluví o překot, vše je veselejší a takové živější. Krátce na to vyprchá a pak se dostaví energetický deficit, který tělo stačilo za dobu skotačení vydat. Účinek je podobný extázi. **Účinek:** +2 Odolnost na 3 hodiny. Poté unavený.
- **Pohádka:** hrubý prášek vonící po čaji funguje jako příjemné omamovadlo, vše se najednou zklidní, rozostří a uživatel je jakoby nad věcí. Konzumuje se většinou dýmkovou formou a efekt může trvat až hodinu. Po doznění přichází na většinu jedinců únava. Připodobnit se to dá ke kombinaci marihuany a hašiše. **Účinek:** +1 Intelligence a +1 Charisma. Po směně past Odl ~ 6 ~ nic / únava.
- **Lejstro:** nejdražší droga, která se prodává v podobě drobných pergamenových útržků. Ty jsou napuštěny onou omamnou látkou a pro zapůsobení je nutné tento kus vložit do úst. Asi po deseti minutách se droga začne projevovat, má silně halucinogenní účinky a

podtrhává náladu daného uživatele. Účinky látky jsou i několik hodin. Efekt je podobný LSD.

Účinek: -2 Intelligence a -2 Charisma na 1k6 hodin.

1. částe

1. část

Připlutí družiny do města a setkání s Vranovlasem

Hra začíná připlutím lodi do Vodostavu a zde je již hráčům ponechána svobodná volba. Měli by se co nejdříve vydat za majorem Vranovlasem, jak stojí v jejich povolávacím rozkaze, ale již nyní mohou zkoumat, co je zdejší město zač. Jen tím nesmí ztratit moc času.

Brzy se dostanou na radnici, kde je i velení pořádkové služby. Jakmile se představí povolávacím dekretem a odznaky CVO, budou hned přepuštěni k majoru Alanu Vranovlasovi. Ten je přivítá a hned je obeznámí se situací: **máme zde 11 mrtvých, 1 pohřešovaného a 1 zmrzačenou**. Nechť ho ráčí následovat do márnice, kde jim vše ukáže a vysvětlí.

Ve skutečnosti by jim Alan raději nic nevysvětloval, ale nechce vyvolávat podezření a tak postupuje dle císařských směrnic. Doufá, že snad naše družina na nic nepřijde, případně počítá s tím, že jeho 1. CVO by ji později odpravil, či případně by je nechal napospas Pravdonošům.

Na závěr jim oznámí, že za tři dny sem každopádně dorazí Pravdonoš a všechny případy vyřeší, takže je jen na nich, jestli se do případů pustí, nebo to přenechají vyšší moci.

Seznamy mrtvých

Zde se nachází jen stručný soupis nalezených mrtvých, bližší informace o úmrtí a další hráčské indicie jsou u jednotlivých případů.

Mišo Kamnamraz, trpaslík, ředitel banky – tělo je bez hlavy, na hrudníku je do krve vyryta pěticípá hvězda jedním tahem vepsaná do kruhu (vyvaroval bych se označení „pentagram“, ať jej případně hráči vysloví sami). Tělo nalezeno v bance.

Hugo Zvon, kroll, vymahač dluhů – oběšen, má useknutou pravou ruku, na hrudníku podobný symbol pěticípé hvězdice v kruhu. Tělo nalezeno v parku.

2. Císařský vyšetřovací oddíl, jsou hrozně rozsekaní, ožehnutí, celkově velmi zdevastováni.

Tento oddíl se sestával z **pěti** osob:

- Joachim Bůřil – barbar, bojovník
- Fae Svitměsíčná – elfka, theurgyně
- Henrik Jasný – člověk, šermíř
- Baron Výřil – barbar, čaroděj
- Broňa Houžvička – hobit, lupič

Patrně došlo také k vraždě **1. Císařského vyšetřovacího oddílu**, protože několik hodin poté, co se pustili do vyšetřování vraždy Miša Kamnamraze, tak byli pohřešováni. Tato jednotka byla složena ze **čtyř** osob:

- Quentin Jemnoruký – elf, šermíř
- Štěpíno Klackolez – hobit, pyrofor
- Jiří Luskal – člověk, lupič
- Francis Snyvážný – elf, mág

1. CVO pochopitelně nezemřel a Alan to ví, zde však hraje hru a maskuje to.

Dále se ještě pohřešuje **Alesándrio Dubovaz**, elf, vedoucí lázní – zmizel po výbuchu v lázních.

A mezi závažnými případy hodných CVO je i pokus o vraždu spáchaný na **Agátě Vlasorudé**, půlelfi nevěstce – na hrudníku opět vyryt symbol hvězdy v kruhu a byla jí uříznuta levá noha.

Mezi zavražděnými nebo pohřešovanými by správně měl být nahlášen i **Nikolaj Topolstoj**, hobit, výrobce drog – odříznuta pravá noha. Není tam uveden z toho důvodu, že je součástí podsvětí a to své problémy neřeší s oficiálními strážci pořádku.

Jak vidno, všechna těla byla mrzačena, každé z nich má na sobě symbol pěticípé hvězdy vyryté jedním tahem a vepsané do kruhu a každé oběti chybí kus těla. Pro tyto morbidní úpravy těl se Alan rozhodl z toho důvodu, aby co nejvíce vyvolal dojem okultních a opakujících se vražd, čímž si mnohem lépe ospravedlní povolání Pravdonošů.

Zdání okultního rituálu také potvrdil tím, že všechny vraždy se odehrávají ve čtyřdenním rozmezí a každá z nich je realizována jiným živlem.

Nutno podotknout, že Alan nenechal zabít nikoho, kdo by neměl něco společného s mafií Edgara Poety. Smrt druhého vyšetřovacího oddílu byla „nehoda“, více v samotném případě.

Jiné problémy

Pokud by naši družině nestačil seznam mrtvých a ptali se po dalších problémech ve městě, sdělí jim Alan tyto tři obtíže:

1. Věznům se nějakým záhadným způsobem daří unikat z vězení i při maximální ostraze. Není tedy divu, že se pro Edgara nechají zatýkat lidé dobrovolně.
2. Přestože je maják střežen všemožnými způsoby, stále jej mají v potřebný čas pašeráci v područí.
3. V posledních dvou týdnech radikální nárůst opilostního stavu, s nímž je spojena závislost a agresivita.
4. Před dvěma dny došlo v továrně na makové koláčky k výbuchu, nikdo ale nehlásil žádné škody, takže prošetření této události se odsouvá na neurčito.

Vyjma čtvrtého bodu mají tyto problémy na události v první části minimální vliv, jsou však stěžejní pro další části, a proto je potřeba je uvést, pokud se na ně postavy zeptají.

Herní část

Po tomto úvodu leží před hráči velké množství možností. Je na nich, kterou vraždu, zmizení či zmrzačení začnou řešit dříve. Pokud by se zeptali Alana, na koho má on podezření, odvětlí, že on je znám svou nevraživostí vůči určitým zdejšími podsvětním žvlům, které stojí za většinou zločinů, a tak by je nerad ovlivňoval. Pokud budou naléhat, nebude dělat tajňstkáře a prozradí, že se domnívá, že je za tím Edgar – vždyť 2. CVO byl sice nalezen v parku, ale šeptanda jasně ukazuje, že o jejich mord se postaral Poeta.

Poprosí je, aby tedy postupovali nezávisle a plně profesionálně, jak jsou zvyklí. Zdá se, že případy spolu souvisí, není tedy potřeba, je rozlouskli všechny, stačí, aby odhalili důkazy ke třem z nich a s tím již mohou jít za soudcem a ten jim dá povolení k výraznějším postupům.

Toto je nutné opravdu zdůraznit: stačí vyřešit tři, když nebudete mít čas, tak dva případy a jde se k soudci. Není totiž v hráčských

silách zvládnout za čtyři hodiny všechny případy. Kdykoliv během hry jim to připomeňte, pro herní čas je to zásadní.

Jednoduchou aritmetikou se tedy dostaneme k času, že nad každým případem by měli strávit něco málo přes hodinu. Dohlédněte na to.

Všechny případy jsou rozděleny do pěti vláken. Každé vlákno je samostatně uzavřený případ se všemi souvislostmi. Pro úspěšný postup stačí vyřešit tři, respektive dvě vlákna. Bodové ohodnocení jednotlivých úkolů viz. celkové schéma první části.

Případ I. - Mišo Kamnamraz

Mišo Kamnamraz byl trpaslík a vedoucí 1. trpasličí banky. Před sedmnácti dny byl nalezen ve své kanceláři zavražděn, tělo bez hlavy, na hrudníku vyřezána pěticípá hvězda jedním tahem vepsaná v kruhu. Nyní je tělo v márnici a dá se v něm nalézt velké množství drogy Pohádka.

V kanceláři ani bance nejsou žádné stopy po vloupání, tajný vchod je zamčen, takže nepoužit, hlavní vchod do banky nepoškozen, ale odemčen a hlídán ostrahou.

V bance se nedá kouzlit.

Jak to bylo

1. CVO během dne podstrčila do večerního pití Mišovi silnou dávku Pohádky. V šest večer opustili banku všichni zaměstnanci, zůstali jen strážníci a ředitel Kamnamraz, který měl ve zvyku zdržet se v kanceláři vždy o něco déle. Ve večerním nápoji byla však obsažena droga a on omámen usíná nad svým psacím stolem.

V noci přijde k bance 1. CVO, a protože v bance se nedá kouzlit, vyláká prvního strážného ven. Není to těžké, prokážou se odznakem CVO, takže hlídač je následuje. Venku jej zhyponotizují a vsugerují mu ať si jejich příchod a odchod nepamatuje. Tak to udělají se všemi strážnými. Bankovní ochranka si tedy nebude pamatovat nic zvláštního během noci, Pokud jim bude prohlížena mysl, tak tam bude vzpomínka na otevírání dveří a jejich následné zavírání. Za nimi nikdo nebyl. Pokud by hráči této vzpomínce věnovali větší pozornost, zjistí, že je to jako začátek a konec

nějaké události, ale prostředek je vystříhnut.

První vyšetřovací oddíl v přestrojení za hlídače se tedy jednoduše dostane až do Mišovy kanceláře, kde mu setnou hlavu a na hrud' vyryjí okultní symbol. Do krbu pak vhodí ohořelý falešný dopis, aby osvedli podezření na Edgara:

„Ale zajisté, na Tvou nabídku přistupuji. Prosím, nikomu nic neříkej, vždyť jsme přátelé. Večer dorazí mí lidé s první splátkou. Vydrž v bance do večera.“

Jaké jsou důkazy a proč by mělo padnout podezření na Edgara

Nejokázalejší je množství drog v Mišově těle. Edgar je výhradní dodavatel, proto si s nimi může dovolit takto „plýtvat“. Pro každého jiného je to velká investice.

Mišo a Edgar měli spolu tajný obchod. Kamnamraz čistil Poetovy peníze, staral se o ně, utajoval převody spojené s výpalným a podobně, takže poměrně dobře věděl o většině Edgarových financích a machinacích. Není tedy divu, že se mu mohl začít zdát podíl malý a tak jej začal vydírat. K tomu také má vést onen dopis.

Účetní kniha s nepoctivými finančními praktikami je schována v salónku pro hosty, o její existenci věděl pouze Mišo Kamnamraz a hlavní účetní **Fjodor Postoj** – ten ovšem sám dobrovolně nic neprozradí, sám nebude chtít spolupracovat, sice bude věcný, ale úsečný. Zároveň to má v hlavě srovnané, jeho myšlenkou je: *„Jsem dobrý na čísla, to já jsem, proto si mne tak váží. Podvod je dobrý obchod jen pro druhé, já jsem dobrý jen na čísla.“*, takže pokud mu bude nabídnut azyl a patřičné zabezpečení, může říci, kde je kniha, ale že více si jistě poradí sami. Vyhrožování fyzickou újmou na něj neplatí, bude se ohánět svými právy.

Všechny ostatní osoby v bance budou navádět postavy zpět k Fjodoru Postoji, neboť on měl s Mišem Kamnamrazem nejužší vztah.

Pak je ještě veřejně známo jedno pojítko Miša s Edgarem a to, že ve všech právních kauzách jsou oba zastupováni stejným právníkem **Petrem Sokolem**. Jeho služeb oba využívali u případů, které se ne vždy tvářily jako legální, ale po obhajobě pana Sokola se

jimi nakonec ukázaly být.

Pokud postavy ještě nezačnou Edgara podezřívát, nic se neděje, je to naopak dobře, Alan to nechce mít prvoplánové, aby to nevypadalo jako nastražené.

Jak to bylo dál

Alan družinu obeznámil, že na druhý den, hned, jak byla vražda nahlášena, byl na místo činu poslán jeho 1. vyšetřovací oddíl. Po ohledání místa (které je i teď stále zapečetěné, takže kancelář plnou krve si prohlédnou i naše postavy) se 1. CVO vydal za informátory do zločinecké části města. Vranovlas má od nich naposledy nahlášenu návštěvu hospody „**U Vyvrhele**“ a pak je císařský oddíl hlášen jako pohřešovaný.

Je nabíledni, že družina se vydá v jejich stopách. V krčmě „U Vyvrhele“ mohou po kratší době vpytávání zjistit, že s nějakou podivnou partou (byli v přestrojení) tenkrát klábosil malý zlodějíček **Myškan**. Ten jim za nějakou tu úplatu nebo pohrožení výpraskem prozradí, kde mají pašeráci, s kterými to prý souvisí, své tajné překladiště. To se nachází na Krabím pobřeží, kam se dostanete, když půjdete z města asi dvě hodiny na západ a pak se dáte na jihozápad starou nepoužívanou stezkou. Soutěskou mezi skalisky se pak dostanete na pláž, kde je i překladiště.

Toto všechno jsou samozřejmě nastrčené informace od Alana a jeho 1. CVO, kdyby náhodou někdo šel po jejich stopě. Tyto informace byly Myškanovi vsugerovány a mají vést případné pronásledovatele k likvidaci.

Krabí pobřeží

Po špatně vystopovatelné pašerácké stezce následuje pláž uzavřená okolními skalisky a mořem. Budou-li ve stopování pokračovat, naleznou pod pískem velké opracované balvany, které slouží jako podklad a usnadňují tak převoz vozů po pláži. Tato maskovaná cesta je dovede až k jeskyni uvnitř útesů.

Jakmile vstoupí do jeskyně, vchod bude zavalen a v místnosti jsou z beden uvolnění tři divocí psi. Ti mají za úkol je jen zdržet, ani tak nejde o zranění či zabití, to se na ně připravuje venku.

Nad pláží totiž havran 1. CVO rozsypan krevety (dělal to již nějaký před tím na mořem) a tato pochoutka vylákala na břeh **obří kraby**, kteří se mají postarat o likvidaci naší družinky.

Podezření by mělo padnout na pašeráky a jejich bezpečnostní opatření, ve skutečnosti za tím však stojí 1. CVO a Alan.

Po souboji mohou v jeskyni nalézt stopy po divném prášku a jiných zvláštních stopových prvcích – po důkladné analýze mohou zjistit, že se jedná o Edgarovy drogy.

Na pláži je k nalezení asi tři týdny starý skelet po zabitém krabovi. Budou-li důkladně hledat, dá se kousek od něj najít rozdrčená kroužková zbroj, v ní zbytky po elfím těle a zašlý odznak Císařského vyšetřovacího oddílu. Obě věci patřili jednomu ze členů 1. CVO, tělo je jednoho z bezejmenných kriminálních a všechno jsou to nastrčené jako důkazy úmrtí prvního oddílu.. Na oko se vše zdá, že vše odpovídá době před sedmnácti dny. Pokud budou ale extrémně podezřívaví a zeptají se třeba pomocí *mluv se zvířaty* zdejších racků nebo ryb, jak stará je ta krabí kostra, dozví se, že ta už tam leží čtyři týdny. Co se týká naražení ostatní důkazů, nebudou o tom vědět zvířata nic, 1. CVO to dělal pod rouškou magie.

Vše by tedy mělo nasvědčovat tomu, že o odstranění se postarali pašeráci a ti, stejně jako všichni ostatní, spadají pod nadvládu Edgara Poety.

Případ II. - Alesándrio Dubovaz

Před 14 dny došlo k výbuchu v lázních. Po explozi začal být pohřešován **Alesándrio Dubovaz**, elf, vedoucí lázní. Nikomu jinému se nic nestalo.

Neví se, jestli při výbuchu neuhorel nebo jej sám nezinscenoval a neutekl s odcizenými penězi.

Jak to bylo

Pravda je taková, že 1. CVO vyhodil do povětří jen část před ředitelnu, aby nikoho nezranili, chtěli všechny jen vyplašit a zahnat do úzkých Alesándria. Věděli, že bude nucen použít tajnou chodbu a na jejím konci si na něj počkali.

Byl svázán do kozelce, omámen Pohádkou, na

hrudník mu byl vyryt známý symbol, byla mu useknuta levá ruka (stejnou zbraní jako hlava Kamnamraze) a pak byl zaživa upálen.

Na místě, kde byl pálen Alésio, jsou také k nalezení stopy po Básničce, aby to vypadalo, že pachatelé mají drog hodně a že se jimi také nadopovali pro vlastní potěchu.

Jaké jsou důkazy a proč by mělo padnout podezření na Edgara

O Alesándriovi se dá zjistit, že nepatřil zrovna mezi nejpochtivější a nejčestnější. Byl hamižný a za speciální služby požadoval speciální odměny. Často se za zdmi jeho lázní odehrál nějaký ten zločin a on byl ochoten to ututlat za jistý obnos peněz.

Dále se dá zjistit, že měl ještě jedno napojení na zločinné praktiky Edgarova podniku. Ve svých lázních poskytoval azyl darebákům, především zločincům, kteří právě utekli z vězení nebo na ně byla vypsána odměna. Ti zde mohli pobýt nějaký ten čas, než se situace uklidní. Za tyto služby dostával také nemalý obnos peněz. Tyto informace se dají zjistit šuškanou mezi zločinnou spodinou, zaměstnanci lázní o tom nebudou dobrovolně nikdy mluvit, už jen proto, že někteří z nich se na tom podíleli.

Dá se usoudit, že Dubovaz požadoval více peněz než kolik byl Poeta ochoten vyplatit a tak jej zlikvidoval, aby jej mohl nahradit někým zpracovatelnějším.

K tomu nahrává i hůře zjistitelný fakt, že Alesándrio byl zadlužen, proto mohl po Edgarovi požadovat více peněz.

Od sekretářky se dá také zjistit, že nedlouho před výbuchem zde Edgar byl a po jednání vyšel z kanceláře rozhněván. Stejně tak ředitel Dubovaz byl po této pracovní schůzce nakvašený.

Postavy také zjistí, že Alesándrio byl chycen a popraven až na samém konci tajné chodby, takže se muselo jednat o někoho, kdo byl s touto skrýší obeznámen. A při správných dotazech se dá zjistit, že Alesándrio se s Edgarem sice zavírali do jeho ředitelské pracovny, ale přesto během jednání nešlo nic slyšet, jako kdyby tam nebyly – to je pravda, ale to bylo díky kouzlům, tajná chodba byla čistě pro

únikové účely.

Případ III. - Hugo Zvon

Hugo Zvon, kroll, byl jako viselec nalezen ráno před deseti dny. Na hrudníku měl vyryt symbol pěticípé hvězdy a useknutou pravou ruku. Tělo se nyní nachází v márnici.

Hugo se přes den živil jako drsný vymahač, přes noc pak byl kápo jedné z tlup Edgara Poety. Patřil mezi nejkřutější, takže často byl využíván pro tu nejspinavější práci.

Jak to bylo

1. CVO si v přestrojení objednali velké množství drog a že chtějí dojednat ještě nějakou službu, což obvykle znamenalo objednávku vraždy či něčeho podobného. Namísto obchodu však čtveřice z 1. CVO zmasakrovala bandu osmi zločinců. Jednoho nechali „náhodou“ přežít. Je to kudůk, který se jmenuje **Harpa**, ale všichni mu říkají **Gnóm**.

Hugo byl během souboje jen omráčen, pak jej nacpali drogami a pověsili na strom na náměstíčku. Příčinou smrti bylo udušení, ruku mu usekli až po posledním vydechnutí.

Jaké jsou důkazy a proč by mělo padnout podezření na Edgara

Důvody můžou být různě vykonstruované, od neloajálnosti vůči Edgarovi až po špatně odvedenou práci, 1. CVO se však rovnou pojistil tím, že nechal přežít Harpu, řečeného Gnóma. Ten si z celého masakru pamatuje jen tato slova, která CVO vynesl vůči Hugovi: „Ty zrádče, víme, že kuješ pikle s Havranem. Takové věci Ěčko neodpouští!“

Kdokoliv v podsvětí ví, že „Havran“ je přezdívka pro Alana Vranovlase, zatímco „Ěčko“ je označení Edgara Poety.

Harpa se nachází v hospodě „U Vyvrhele“, kde se vypíjí ze způsobeného traumatu. Nalézt se dá před spodinu, protože je to jediný přeživší z Hugovy tlupy. Naše družina se tedy také musí vydávat za podobnou chamraď. Dle toho, jak se jim to přestrojení vydaří, tak rychle se k němu dostanou:

- **Přestrojení a chování je velmi**

věrohodné: jen lehce je někdo zdrží, poměrně rychle se dozví, kde Harpa je.

- **Přestrojení a chování jsou průměrné:** „správnej chlap netlachá, správnej mužskej se bije,“ zločinec se přátelsky usměje a se pustí do pěstního souboje s mluvčím družiny. Ostatní přihlížející případně zastaví družinu, aby se do toho míchala, má se jednat chlapský souboj jeden na jednoho. Až si rozmlátí huby, s úsměvem (každý vnímá zábavu trochu jinak) mu to prozradí.
- **Přestrojení či chování jsou podprůměrné:** ostatní zločinci si nejsou jistí, co že to před nimi stojí, takže se rádi nechají přemluvit nějakým právě ukradeným šperkem.
- **Přestrojení či chování jsou mizerné:** nedozví se nic.

Jak to bylo dál

Vyšetřením tohoto případu byl pověřen 2. Císařský vyšetřovací oddíl. Zároveň začíná být Edgarovi jasné, že všechno tohle je Alanova hra proti němu a tak nastupuje tvrdě. Pozve 2. CVO k sobě do Kruhového paláce za záminkou, že Hugo byl přece jeho zaměstnanec a tak by okolnosti s tím spojené rád probral. Namísto toho je však všechny zabije.

O den později byla jejich těla nalezena na tom samém místě, kde byl oběšen Hugo. Byli úplně zdrogovaní a vypadá to, že se pozabíjeli navzájem.

Když se budou postavy pít po této informaci, mohou najít svědky nočního souboje, ti jim dosvědčí, že se zabili navzájem, všichni je ale viděli až na pokraji sil. Na místo byl totiž 2. CVO dopraven již značně zbídačen.

Nyní se těla nachází v márnici a to vše by mělo být jasným vodítkem, že naše družina by se neměla snažit vstoupit do Edgarovu domu, jelikož by se z něj nemuseli dostat živí.

Alan je z úmrtí 2. CVO velmi nešťastný, protože nechtěl smrt nevinných, ale pragmaticky tuto událost použije ve svůj prospěch a potvrdí tím, že Edgar má v těch případech namočené prsty.

Na základě těchto událostí se Alanovi konečně podaří přemluvit správce Korálového kraje k opuštění ostrova, čímž se mu také dostává přístup k měsíčním kamenům, kterými hned tuto půlnoc povolá Pravdonoše.

Vzhledem k tomu, že v tento okamžik je Korálový ostrov bez jediného oddílu císařských vyšetřovatelů, je Alan nucen na druhý den dát dohromady 3. CVO. Tuší, že nebudou mít dlouho životnost a proto tento oddíl složí ze samých zkorumpovaných břídilů.

Místo činu

Oběšení Huga i poslední bitva druhého vyšetřovacího oddílu se odehráli obě na stejném místě, v parčíku na náměstí, což je veřejně přístupné prostranství a tak je tento kus půdy dnem i nocí střežen hlídkou. V okamžiku návštěvy naší družinky bude místo střežit dvojice strážníků **Toník Buřinka** a **Jarda Pérko**. Jarda je trochu nekňuba a k tomu ještě málomluvný, takže z něj informace nepotečou, zato Toník je hovorný a své službě oddaný. Jelikož je jeho tajným snem stát se členem CVO, po prokázání odznakem bude pracovat více než horlivě. Jeho ochota narůstá s každým příslibem přímluvy o jeho povýšení a řekne vše, co ví. Pokud se budou postavy ale vydávat za něco jiného, jeho čest a oddanost službě mu nedovolí cokoli prozradit cizincům a naopak nebude vůbec přívětivý, ale bude je v rámci bezpečnosti a zachování důkazů od místa odhánět.

Konkrétních informací sice mnoho nemá, ale protože není hlupák, umí nadhodit informace prospěšné pro souvislosti. Může tak říci, že lidé Hugova typu se scházejí v hostinci „U Vyvrhele“ a že dost možná tam bude někdo, kdo ví o Hugově zabití víc, nebo aspoň o důvodu, proč sem šel.

Může jim také říci, že když se tak ptají, tak si vybavuje první den po nalezení mrtvol, kdy tady držel hlídku, okolo procházela zdejší kořenářka **Julie Heřmánková** a pronesla něco v duchu: „toto vypadá, ve dne je to ještě horší jak v noci“ - přičemž jim nadšeně připomene, že by z toho mohl být zajímavý důkaz. A opravdu, tato stařena byla očitým svědkem události, když se vracela z půlnočního sběru bylin. Zahlédla temný kočár, který zastavil u parku,

bylo z něj vyhozeno několik postav, které mátožně vrávoraly a pak se navzájem pozabíjely. O kočáru se dá zjistit, že patřil Edgarovi a do jeho sídla se také navrátil.

Případ IV. - Agáta Vlasorudá

Agáta Vlasorudá je půlelfí nevěstkou (z elfí strany krásná, z lidské podnikavá), na které byl před šesti dny spáchán pokus o vraždu a od té doby je zmrzačená, neboť na ňadrech má vyrytu pěticipou hvězdici a byla jí uříznuta levá noha.

Vše se odehrálo v jejím pokoji v podniku „U Boubelaté Helen“, její křik zburcoval zdejší hlídače, ti vtrhli do místnosti a zavčasu jí zachránili.

Nyní přebývá v jiné odlehlé části domu, kde ji chrání pět hlídačů.

Veřejný dům vede **Boubelka Helen**, podle níž je pojmenován, skutečnou a utajovanou majitelkou je však Agáta Vlasorudá. Ta tento podnik dostala darem od svého milence Edgara. Jejich vztah je utajovaný, ale správná místa ví.

Říká se také, že Agáta přestala spát s ostatními muži a plně se věnuje jen Edgarovi, se kterým by chtěla založit rodinu. Proto na něj naléhala, ať opustí rodinu.

Jak to bylo

Za případem opět stojí 1. CVO, který si zjistil, že Edgar a Agáta mají smluvený tajný signál pomocí žlutého tulipánu. Nechali jej tedy doručit, jeden z členů oddílu na sebe vzal podobu Poety a zbylí tři mu dělali tělesnou stráž. Díky signálu s tulipánem byli do domu puštěni zadním vchodem nikým nespátráni. Agáta v nich pochopitelně viděla Edgara a jeho družinu, takže je s radostí pustila dál.

Ten s tváří Edgara se na ni vrhl, láskyplně zašeptal, že si budou hrát a začal ji svazovat a cpát do ní drogy. Ostatní členové mu vydatně asistovali. Bezvládnou a spoutanou Agátu vhodili do vany, vyryli ji na hrudník pentagram, usekli levou nohu a zatížili ji nočním stolkem, aby se utopila. Po vypití lektvaru mlhoviny pak odletěli oknem ven.

Agátě, jakožto zkušené nevěstce, se rychle podařilo dostat z pout, ještě stačila odvalit stolek, aby

se vydrala na hladinu, nadechnout se a zakřičet. Na více jí však síly nestačily, upadla do mdlob. Stačilo to ale na zburcování hlídačů ve vedlejších chodbách, kteří přispěchali a zachránili ji.

Její výpověď

Událost se odehrála před necelým týdnem a Agáta je stále v šoku. Stěží promluví, stále se třese a je potřeba k ní promlouvat konejšivým způsobem. Neustále leží v posteli a civí do zdi. V tomto stavu si vybavuje jen střípky: tulipán, Edgar, provazy, voda a ptáci odlétající oknem ven.

Budou-li na ni použita mimosmyslová kouzla nebo schopnosti, bude čtenář myšlenek vidět situaci téměř tak, jak se skutečně odehrála, jen samozřejmě v o něco zběsilejším podání, neboť byla svazována a zdrogována. Vypoví tedy, že tři strážci kolem Edgara stojící měli na sobě škrabošky podobné převlekům za morové ptáky a že když ji strkali hlavu pod vodu, tak sám Edgar začal nabírat těchto rysů (docházela metamorfóza) a nakonec všichni čtyři roztáhli křídla, zvedla se velká oblaka dýmu a na svých černých perutích odlétli oknem ven.

Jaké jsou důkazy a proč by mělo padnout podezření na Edgara

Motiv se přímo nabízí, Edgar prostě nechtěl skoncovat se současnou rodinou a tak se rozhodl skoncovat s Agátou, která jej k tomu tlačila.

Na zapečetěném místě činu se dá nalézt velké množství drog. Dále je to uschlý žlutý tulipán ve váze.

Jak to bylo dál

Nevydařená vražda Alanovi vrásky nedělá. Starosti mu činí jen zákon, na jehož základě musí povolát z jiného kraje další vyšetřovací oddíl, a tak se rozhodne zažádat si o pomoc do Solnohradu. Věří, že tento CVO přijede až v okamžiku, kdy již bude všechno vyřešeno dle jeho rafinovaného plánu. Naneštěstí pro něj, naše družina zde bude nečekaně brzo.

Případ V. - Nikolaj Topolstoj

Nikolaj Topolstoj byl hobití pyrofor, který pro

Edgara Poetu vynalezl a vyráběl drogy. Výroba omamných látek je prováděna pod továrnou na makové koláčky a před dvěma dny tam došlo k výbuchu, v jehož důsledku byl Nikolaj zavalen a tím zabit. Ještě před tím však byl zdrogován, na hrud' mu byla vyřezána pěticípá hvězda a byla mu uříznutá pravá noha (levou má dřevěnou).

Jak to bylo

Pod rouškou noci a utajení se 1. CVO dostal až do pekárny makových koláčků, která slouží jako zástěrka podzemní výroby drog. Zde vyhledali laboratoř Nikolaje Topolstoje, zdrogovali jej Pohádkou, vyřezali mu emblém na hrud' a usekli zdravou nohu. Přistavili jej k laboratornímu stolu, celou místnost podminovali bombami tak, aby se urval strop a celý pokoj zavalil. Kolem čtvrté hodiny ranní došlo k výbuchu, který celou laboratoř zavalil.

Během akce musel 1. CVO odstranit několik zločinců. Jejich těla dotáhli do téže laboratoře, že je nechají zavalit, aby však byla znesnadněna identifikace, umístili na tuto hromadu mrtvol nálož. Z deseti těl si svůj původní tvar zachová jen jedno (pokud by jej postavy vyslychaly, dozvěděly by se, že se jednalo o čtyři osoby, přičemž jedna vypadala jako Edgar – popis by byl podobný vzpomínkám Agáty). Samotný CVO při akci utrpěl dost velkých zranění, výroba byla velmi dobře chráněna.

Jaké jsou důkazy a proč by mělo padnout podezření na Edgara

Nikolaj Topolstoj vymyslel recept, jak vyrábět drogy. Edgar mu dal možnost tento nápad realizovat a jak se ukázalo, tyto látky mají velký finanční potenciál. Teď Nikolaje nepotřeboval, sám je velmi schopný alchymista, takže v jeho výrobě může pokračovat a zbavil se tak tvůrce výrobku a případného konkurenta.

Událost se odehrála v podsvětí a jako takovou ji na úřadech nikdo nehlásil. Protože zdejší zločinnosti vládne Edgar, je nabíledni, že o tom něco ví a že to bude jeho práce, protože nemá konkurenci.

Sesuvem stropu došlo k velmi důmyslné destrukci, kdy se zničilo vybavení laboratoře a není

tedy rozpoznatelné, jakým způsobem se dají drogy vyrábět, zároveň ale nebyly neponičeny žádné důležité části objektu, což poukazuje na to, že pachatel byl ve svém konání velmi opatrný, aby nezasáhl moc do provozu. Poukazuje to opět na Edgara, který je skutečným vlastníkem továrny.

Množství a použití výbušnin také poukazuje na někoho v této oblasti zdatného, zdejší pořádkové služby takové možnosti nemají a nebo jsou mrtvy.

Proti Edgarovi také může sloužit výpověď oživlé mrtvoly, která popíše, že jeden z nich vypadal jako on.

Navíc do vnitřní části komplexu se dostali bez problémů, boje proběhli až v podzemní části okolo laboratoře, takže museli mít přístup. Opět poukazuje na majitele.

Aby byl motiv co nejjasnější, 1. CVO se pojistilo ještě tím, že do Nikolajova domu ukryli dopis s textem „*Miláčku, jsem tak ráda, že ses rozhodl opustit tento prokletý ostrov a pluješ za mnou. Těším se na Tebe, Tvá Roxana*“ a lovní lístek směřující do Pobřežního kraje. Tím chtěli vyvolat zdání, že Nikolaj chce odjet a tak Edgar pojal podezření, že by snad mohl vyvézt vědomosti o drogách, proto se jej raději zbavil.

Řešení případu

Toto vlákno patří mezi nejsložitější, protože je nikdo o něm neinformuje, patrně se o něm družinka dozví oklikou, kdy se podívá na časové rozestupy mezi událostmi a lehkým výpočtem budou chtít vědět, co se odehrálo před dvěma dny. Nato se dozví, že se v továrně odehrál jen nehlášený výbuch, což je může nalákat a továrnu prozkoumají.

V nadzemní části vše funguje jak má, provádí se tam výroba makových koláčků, není ale těžké zjistit, že suroviny se dodávají i do podzemí. Tam se jen tak nedostanou, objekt je plně střežen. Budou muset nějakou tajnou akci, aby se dostali pod povrch, protože prokázat se odznakem nepomůže. Sice jim nikdo nebude klást odpor, jen je upozorní, že dole je to teď po výbuchu nějaké zamořené. A co že vybuchlo? Ve staré troubě nějaká ingredience na pečení. No, není to tam moc bezpečné. Aha, vy na

tom trváte, no tak pojdte.

Kriminálníci je zavedou do sklepa, do malé místnosti, kde je v přesile obstoupí a pokusí se je zlikvidovat.

3. Císařský vyšetřovací oddíl

Vranovlas musel před sedmi dny zformovat další vyšetřovací oddíl. Dal jej dohromady z tlupy zkorumpovaných, neschopných povalečů, takže i když je musel nasadit do akce, tak nic nevyřešili.

Po celou dobu přítomnosti naší družiny budou sedět v hospodě „Císařský korběl“, kde v přestrojení budou dumat, jak pokračovat dál. Jejich přestrojení není těžké odhalit, vydávají se za námezdní ochranku.

Alan si však nemůže být jist, že banda těchto hlupců náhodou naší schopnější družince něco neprozradí, rozhodne se je tedy v den příjezdu naší party zabít. V noci z nultého na první den jsou otráveni.

Otrava

Alan se obává i naší družiny a tak se je pokusí zastrašit a případně i zlikvidovat. Začne tím, že druhý den je pokusí při obědě otrávit. Je jedno, kde budou jíst, 1. CVO je sleduje.

Jed je Odl ~ 8 ~ 2k6 životů / 4k6 životů. Začne působit po pěti minutách, tudíž to by už měli jíst všichni. Lehkým rozborem jedu je zjistitelné, že obsahuje podobné látky jako ty, které se nacházejí v drogách – toto zjištění se samozřejmě váže k provedení zkoumání drog, protože jinak jsou tyto látky postavám neznámé.

Budou-li se ptát hospodského, jak se jim jed do jídla dostal, nebude vědět. On s tím opravdu nemá nic společného. Je za tím 1. CVO, který celou dobu sleduje počínání naší družiny. Jakmile zjistili, že si sedají k obědu, zjistili pomocí kouzla Cizí uši znění objednávky a počkali, nežli to začal kuchtík připravovat. Během vaření vyrušili kuchaře havranem a zatímco ho vyháněl z kuchyně, pomocí rychlého hyperprostoru dostali do jídla jed. Pokud by situace nenahrávala tomuto plánu, není pro 1. CVO

složité vymyslet jiný plán, jsou mnohem zkušenější nežli naši družinici.

Přepad

Protože naši dobrodruhové jsou velmi nezdolnou skupinkou, je velmi pravděpodobné, že otravu jedem přežili. Proto téže noci, dvě hodinu po půlnoci, je přepadne **tlupa námezdních vrahů**.

Tato akční vložka je důležitá nejen pro Alana, ale také pro spád hry, neboť velká část první akce se dá odehrát bez souboje. Umístění přepadu by mělo být optimálně lehce pro druhé polovině hrací doby. Pokud před chvílí s někým bojovali (Krabí pobřeží, továrna na koláčky), o chvíli tento souboj odložte.

Pokud by některá z družin uposlechla Alanova doporučení, že se případem nemusí zabývat, neboť za tři dny dorazí Pravdonoš, tak právě otrava a přepad by měla v takové skupině vyvolat podezření, že se zde jedná o něco závažného a měli by se o okolní věci zajímat.

Sídlo Edgara Poety

Zámožný obchodník Edgar Poeta sídlí v rozlehlém paláci uprostřed města. Tato budova je znatelně památkou na dřívější civilizaci, je totiž postavena z podobného materiálu. Z něj je také vybudována zeď, která obkličuje celý pozemek a chrání tak panství před vnějšími zraky. Sídlo má jen jeden vjezd, je to velká brána a hlídá ji poměrně velké množství tělesných strážců, kteří jsou dobře ozbrojeni a vypadají zkušeně. Také po celém pozemku a v patřičných rozestupech na zídce jsou tito hlídači. Edgarova pevnost se tak zdá být nedobytná a vše tomu nahrává. Okolní zeď ze záhadného kamene totiž ruší veškerou magii (to při jejím míjení a soustředěném prohlížení alchymista i kouzelník poznají – otázkou je, pod jakou záminkou je nechají hlídači zeď očumovat) a vstupní brána umí magii detekovat.

Pokud by družina dostala chuť promluvit si s Edgarem, pohled na jeho pevnost by jim měl být jasnou odpovědí, že nemají šanci se k němu dostat.

Důkazem také budiž nedávné zabití druhého vyšetřovacího oddílu.

Mohou se jediné pokusit poslat mu vzkaz skrze některého z jeho strážných nohsledů, na něj však nikdy nepřijde odpověď.

Veškeré pokusy o vstup ze vzduchu budou bez varování eliminovány, pokud to bylo prováděno magickou cestou, dojde ke zrušení kouzla, neboť antimagická zeď vytváří nad celých pozemkem protikouzelnou kopuli.

Konec 1. části

První část končí sehnáním důkazů ze tří případů a jejich předložením soudci. V případě časové tísně nebo velmi pádných argumentů se lze spokojit s dvěma vlákny. Nutností však je, aby každá úspěšná družina došla k soudci. Tento fakt je možné během hry několikrát zdůrazňovat, **stačí vyřešit několik případů, nemusí být všechny**, máte-li pocit, že směřují na jednoho pachatele.

V tomto krátkém resumé před soudcem **Oliverem Vrtichvostem** by se měli hráči pokusit co nejvíce objasnit své myšlenky, aby bylo jasné, co všechno se jim podařilo odhalit, co se dovítily a jak si myslí, že to mohlo být. Tyto dedukce se mohou promítnout do jejich hodnocení.

Důležité je, aby jim přišlo logické, že když důkazy směřují na Edgara, je nutné tuto skutečnost prověřit, nehledě na to, jestli si myslí, že za tím Poeta opravdu je či není.

Soudce jim nakonec pokyne, že jejich výpovědi zní více než zajímavě, ale že se nad tím musí ještě zamyslet. Zadumaně pokývá hlavou, prohrábne bradku, pročísne pleš a ... Pán Jeskyně hráčům oznámí, že první část skončila.

2. část

2. část

Jednání se soudcem

S druhou částí dochází k výměně Pána Jeskyně, postavy však stále stojí před stejným soudcem, se kterým se rozloučili na konci části první. Využijeme toho a necháme hráče zrekapitulovat předchozí děj, aby si staříček rozhodčí zákona mohl srovnat myšlenky.

„Jaké jsou vaše důkazy, obvinění a kterým směrem navrhujete pokračovat?“ Po jejich odpovědích přemýšlivě vzhledne ke stropu, potáhne z dýmky a do napjatého ticha pronese: „Dobrá tedy. Uděluji vám tímto oficiální svolení k tajnému průniku do domu Edgara Poety za účelem sesbírání přímých důkazů a jeho zatknutí. Tuto akci značím nejvyšší bezpečnostní úrovní, o jejím průběhu můžete informovat jen Alana Vranovlasem, jakožto nejvyššího velitele zdejších císařských pořádkových služeb, a mne, ze předpokladu, že v případě pokročíte.“

Takto se postavy dozví cíl jejich další mise – Edgarův dům – a budou vyvedeni ze soudcova domu. Další počínání je jen na nich.

Únos Alana Vranovlase

Na sklonku druhého dne po příjezdu družiny je Alan unesen. Tento únos zinscenoval sám Vranovlas a byl proveden pomocí 1. CVO. Na místo události seslali Ticho a Tmu, hyperprostorovali se do Alanovy ložnice, rychle jej znehybnili a umlčeli. Následně ho donutili vypít lektvar zmenšování, vložili jeho miniaturu do připraveného tlumoku a hyperprostorovali se zase pryč.

Celá jeho ložnice nese věrohodné známky oné události, nic nebylo předstírané, Alan a jeho hoši jeli naplno. Dají se nalézt troje stopy, které se zde objevily z ničeho nic, rozházená postel a při důsledném zkoumání drobné zbytky práškovité látky a kapky rozlité tekutiny. Budou-li tyto drobnosti podrobeny zkoumání, lze zjistit, že prášek je z drogy Básnička, pachatelé jsou patrně náruživými uživateli, a kapičky pochází z lektvaru zmenšování – dle

drobných kapek lze usoudit, že nebyl požit dobrovolně.

Stejně tak mohou nalézt několik kapek Alanovy krve, která mu vytekla poté, co byl omráčen.

Čtvrtý z 1. CVO strážil po celou dobu akci ze střechy protějšího domu, jednak z důvodu bezpečnosti, jednak kvůli stopám tří osob, protože kdyby všude byly důkazy po čtyřech bytostech, mohlo by brzy padnout podezření na pohřešovaný 1. CVO.

Zvěst o únosu Alana se dozví družina hned následující ráno, tedy na začátku třetího dne. Zpraví je o tom Alanův pobočník, který se domníval, že jeho velitel zaspal a tak jej šel probudit, namísto něj však našel spoušť. Předpokládal, že by na to měl upozornit i naši družinu, neboť v posledních dnech s Alanem hodně jednali a také jsou nyní v kraji jediným oficiálním vyšetřovacím oddílem.

Alan svůj únos narafičil hned z několika důvodů. Předně dodržel čtyřdenní periodu jako u ostatních případů, takže o důkaz víc, že to souvisí s těmi ostatními zločiny a je nutná účast Pravdonoše.

Dále tak vytváří pocit většího tlaku na družinu, která se musí teď o to víc snažit, aby se dostala k Edgarovi co nejdříve. Předpokládá, že buď družina najde v Edgarově sídle smrt, nebo si je pak podá Pravdonoš, který by následoval jejich stop.

Zároveň ze sebe smývá podezření, neboť se poměrně jasně jeví, že poté, co znovu rozjel vyšetřování případů, byl unesen hlavním viníkem, což patrně je jeho dlouhodobý velký nepřítel – Edgar.

Po únosu majora Vranovlase bude jeho místo zastávat nadporučík **Štěpán Králík**.

Tlačí je čas

Únos Alana Vranovlase by měl družiny vybičovat k co největšímu spěchu, protože jak už to u takových případů bývá, čím později je únosce dopaden, tím větší je pravděpodobnost, že unesená oběť bude zabita. Zároveň ví, že v brzké době má dorazit Pravdonoš, nadporučík Králík usuzuje z informací od Alana, že to bude již zítra. Pravdonošům obvykle dává první povel správce kraje, ale protože ten tady není, převzal jeho místo Vranovlas. Ten ovšem zmizel, takže těžko říci, v čích rukou jsou nyní

měsíční kameny, které ovládají Pravdonoše. Může se tak tedy stát, že Pravdonoš bude jednat sám a za první důkaz vezme některého z obyčejných obyvatel nebo ještě pravděpodobněji někoho z CVO. To se nesmí stát, a tak se ve věci Edgara musí jednat co nejrychleji. Nadporučík Králík se je nebude ostýchat popohnat.

Hledání tajného vstupu do Edgarova sídla

Je jedno, jestli k následujícím rozpravám dojde před nebo až po únosu Alana, v této oblasti mají major Vranovlas i nadporučík Králík stejné informace.

Zásadní otázkou je, proč si Alan a lidé okolo něj myslí, že by do Edgarova domu měla vést nějaká další cesta. Tento dotaz by měl napadnout družinu samotnou, pokud ne a nebude se jim dařit získat potřebné informace jinou cestou, můžete je nařknout.

Domněnku o jiném vchodu potvrzují tato fakta:

- **Útěk hledané osoby:** Asi před rokem našla v Edgarově sídle azyl dcera zámožného obchodníka, která se chtěla provdat za chudého pisálka, ale její otec byl proti. Edgar poskytl ochranu jí i jejímu milenci a zdálo se, že více udělat nemůže, protože kolem celého panství slídili špioni zaplacení obchodníkem a vyčkávali vhodné chvíle, kdy dceruška a její milý vytáhnout paty z úkrytu. Nad celou situací také bděla pořádková ostraha, protože se mohlo snadno stát, že by došlo ke střetu. Přes všechna očekávání ale přišla zpráva, že milenci byli spatřeni na odplouvající lodi a láskyplně se těší na nový domov... Zde vznikla první domněnka o dalším, tajném východu, protože celý objekt byl velmi důkladně střežen a to i za pomoci magických prostředků, které neodhalili použití žádného kouzla.
- **Zkouška otravou a vyhladověním:** oficiálně nemohl Alan nikdy nařídít obklíčení a vyhladovění Edgarova sídla, zkoušel to tedy

rafinovanými a maskovanými způsoby, kdy nechal otrávit některé z dovážených potravin. I přes jeho snahu se ale na hodovním stole Poetovy domácnosti objevovaly zcela požitelné pomeranče, které měly být zkaženy. Vysvětlení kouzlem nebo alchymistickým přípravkem nepřicházelo v úvahu, na to byl rozsah plánovaných škod moc veliký, muselo se určitě jednat o jídlo nově přivezené.

- **Zkouška podstrčením označeného zboží:** asi před dvěma měsíci se podařilo Alanovým lidem odchytit pašeráckou zásilku ještě na kontinentě. Namísto toho, aby ji zabavili, tak ji označili a vyčkávali, jak budou Edgarovi pacholci pokračovat, jestli se pokusí nápadné zboží prostrčit hlavním vchodem, nebo využijí jiného způsobu. Okolí Poetova domu bylo hlídáno dnem i nocí, střeženo pomocí magicky i čichově citlivých prostředků a za celou dobu nebyla zaznamenána blízká manipulace s inkriminovanými předměty. Přesto se věci pár dní poté objevily mezi Edgarovými muži, takže je jasné, že je museli dovnitř propašovat neznámou cestou.
- **Spatření uprchnutého vězně:** pokud přistoupíme na domněnku tajného vchodu, není až tak těžké uvěřit tomu, že jednou za čas se na Edgarově dvoře objeví uprchlý vězeň. A opravdu. O zdejší věznicí se ví, že čas od času podaří vězňům utéct. A po důkladných pozorováních se zjistilo, že když někdo unikl, velmi záhy se objevil i na Edgarově dvoře. Tam většinou pobyl nějaký ten čas, než situace kolem jeho úniku utichla a pak se zase stal součástí zločinného soukolí.
- **Blokáda majáku:** asi před pěti týdny se na majáku podařilo načapat velkou pašeráckou partu. Strážci zákona zablokovali přístup na pevninu, čekali na posily a těšili se, že brzy vyrazí na zteč a pašeráky do jednoho chytí,

protože nebudou mít kam utéct. Když pak došlo k útoku, jaké bylo jejich překvapení, když zjistili, že maják zeje prázdnotou. A brzy na to se pašerácká banda objevila v Edgarově domě. Je sice možné, že zlotřilci mohli mít tu odvahu naskákat do moře, byl večer a strážníci nemohli vidět všechno, ale i tak je pak nikdo neviděl procházet městem – museli tedy použít nějaké tajného vchodu, aby se dostali k Poetovi.

Jak je to s tajným vchodem doopravdy

Jak bylo zmíněno již dříve, nynější město je postaveno na místě osídlení předcházející civilizací. Jako vzpomínka na tuto minulost je asi pětina budov ještě v tom původním honosném stylu, i to kaskádovité zkrocení řeky uprostřed města co dalo městu název je památkou na předešlé obyvatelé. Také množství parků je na císařské poměry nezvyklé.

Tyto věci jsou známy a dobře viditelné, tím však odkazy na původní obyvatelé nekončí, neboť pod městem je rozsáhlý chodební systém, o kterém téměř nikdo neví. Mezi to málo znalých patří především Edgar, pod jehož sídlem se tři hlavní chodby setkávají. A to je také důvod, proč tyto prostory našel.

Když totiž přebral své sídlo po rodičích a začal se řádně věnovat alchymii a dalším činnostem, které by měly zůstat skryty, zjistil při rozšiřování sklepní části, že za tehdejšími místnostmi je toho mnohem víc. Jako zkušenému alchymistovi se mu brzy podařilo odhalit celé původní dědictví a vedle podzemního komplexu, který se nachází pod jeho domem, našel i chodby vedoucí do tří směrů.

Tyto chodby vedou do tří budov na okraji města, které měly pro dřívější obyvatelé nezanedbatelný význam:

- do **hvězdárny** (dnes již rozpadlá nepoužívaná díra)
- do **věznice** (pro původní měšťany však knihovna)
- a pod **maják** (spíše než navigační účel bylo toto místo určeno pro náboženské a okultní

rituály)

Edgar je muž velmi chytrý a podnikavý, takže časem těchto chodeb využil. Částečně upustil jen od používání severozápadní cesty vedoucí do hvězdárny, protože její vyústění se mu nikdy nepodařilo pořádně vyčistit a tak raději namísto toho v polovině cesty vytvořil jiný vstup.

Protože si je Edgar moc dobře vědom potenciálu, které mu chodby poskytují a nechce o tuto výhodu přijít, snaží se používání chodeb co nejvíce minimalizovat, aby snížil riziko prozrazení. Proto má tajný vchod ve vězení na starosti **Velkej Vilda**, vstup pod maják je zajištěn tajným heslem, o kterém ví jen ti nejbližší, a pašerácký vstup směrem od hvězdárny je zajištěn časově otevíranou bránou v různých domech.

Důvěrou ve své lidi, či důmyslným promyšlením vstupu, však Edgar nekončí, podzemní chodby zajistil ještě mnohými nástrahami.

Věznice

Kousek za městem, blízko jeho severovýchodního rohu, leží věznice. Tato velká podsaditá budova s kruhovým půdorysem dříve sloužila jako strážkyně písemnictví, ale císařské obyvatelstvo její účel pojalo poněkud pragmatičtěji.

Budova je postavena ze stejného materiálu jako ty nejstarší domy ve městě, banka, maják nebo Edgarovo sídlo. Na rozdíl od nich však ztrácí svou bělost, je zde vidět značná známka nešetřného používání.

Většina místností se nachází po obvodu budovy a uvnitř by tak vznikl prostorný dvůr, kdyby se jím napříč netáhlo několik dlouhých budov, které tak spojují protější strany obvodu. Často se pro tento půdorys říká věznicí „kolo“ a o trestancích se žertem povídá, že půjdou do kola.

Věznice leží na vyústění severovýchodní chodby z Edgarova sídla a její vstup je chráněn jen vězněm Velkým Vildou a jeho kumpány. Před příchodem císařských vchod střežila i jiná monstra, ale ta padla při dobývání tohoto komplexu. Nyní chrání vstup jen Edgarovi lidé. Nikdo ze strážců zákona o něm neví.

Jak to většinou funguje

Dojde-li k zatčení Edgarova člověka, kterého chce mít na svobodě, nebo prostě touží po některém ze svých bídáků a chce jej dostat ven, pošle Poeta do věznice nastrčeného právního zástupce, který jde navštívit trestance pod podmínkou dojednání obhajoby nebo odvolání za nižší trest. To je však pouze maskovací manévr, ve skutečnosti tato nastrčená osoba se zločincem dojedná cenu, za jakou se nechá viník vykoupit a následně předá heslo.

Chvíli poté nebo i souběžně s tímto setkáním se v jiné části věznice potkají odsouzení komplicové Velkého Vildy se svými příbuznými. Ti mezi řečí prohodí jaké heslo je nyní v oběhu. Tyto informace předává několik lidí, pro jistotu, kdyby kdokoliv z nich byl zadržen. Po skončení schůzky s rodinou pak toto heslo předávají svému šefovi – Velkému Vildovi. Ten na základě informací od svých lidí a od nově příchozího trestance rozhodne, zda-li jej nechá projít tajným vchodem a uniknout.

Velkej Vilda

Velkej Vilda je trpasličí zakrslík, který je tak ošklivý, že i skřeti by z něj měli respekt. Ve vězení je již přes patnáct let a odpykává si zde celoživotní trest za brutální zabití pětadvaceti lidí. Většinu z nich zavraždil vlastníma rukama nebo prokousnutím důležitých cév. Za takto ošklivý zločin měl být krátce po odsouzení popraven, ale již tenkrát si Edgar začal budovat pozici ve svém podnikání a tento vyšinutý zabiják mu přišel jako velmi výhodná investice. Nečekaně se tedy stalo, že jasný rozsudek byl najednou zmírněn na celoživotní žalář, neboť při svých činech byl odsouzený přece v poblouznění a nevhodně vyprovokován.

Ještě chvíli trvalo než Edgar využil Vildu jako dveřníka do svých tajných chodeb, zato jej ale patřičně podporoval, aby měl ve věznici rozhodující vliv. Což nebyl až takový problém, protože s tímto démonem se nechtěl dostat do křížku ani ten nejhoupější z vězňů. Zvláště poté, co se několikrát náhodou stalo, že při procházce po dvoře vykrvácelo pár trestanců, jak se jim tím horkem protrhla hrdla. Nebylo jasných důkazů, ale Vilda si tím preventivně

vysloužil zákaz opouštění budovy, ale také obrovský respekt. Od té doby si nechal říkat „Velkej“.

Dnes, když na něj začíná doléhat stáří, je trochu klidnější, ale stále je to nevrlý hrubián, který uznává jen sám sebe a Edgara, kterému vděčí za život a nynější komfort. Je mu plně loajální a jeho palíčatost nepřipustí, aby jej kdykoliv zradil.

Toho všeho si je Edgar vědom a tak, když před deseti lety objevil podzemní chodby a zjistil, kam vedou, bylo mu jasné, že jeho investice se mu vrátí v ještě větší míře, než očekával.

Systém Velkého Vildy

Díky své povaze a zázemí je Vilda ve věznici velmi oblíbený. A to nejen mezi zlotřilci, ale s přátelskou výpomocí se dá počítat i mezi bachaři. Svou celou prakticky neopouští a na vše má své lidi.

Když má tedy dojít k úniku vězně, přijdou během dne k němu jeho lidé, kteří se při odpoledních návštěvách setkali se svými rodinami, a sdělí mu, jaké je heslo. V průběhu dne je pak k němu předveden i plánovaný uprchlík a ten nejen, že se stvrdí heslem, ale také cenou.

Cena je dvojí částí. Jedna část patří Edgarovi a je dohodnuta již při setkání s právníkem, druhá polovina je pak pro Vildu. Přece jen zajištění úniku, odlákání pozornosti, zdržení bachařů, podsouvaní mylných informací a veškeré zahlazení není jen tak, to přece něco stojí. A tak už si Vilda přišel k hezkému jmění.

Díky úplatkům, které mohl platit z těchto odměn, má dokonce dvě cely. Jednu velkou, která je luxusně a kýčovitě vybavena, druhou menší, která slouží jako skromný předpokoj té bohatější. Tu vybavenou využívá pro osobní radovánky a občasně bujaré večírky, před běžnými zraky ji však střeží, dokonce ji chrání tajnou chodbou. Jednání vede v té skromnější.

Pakliže uzná, že onen trestanec si zaslouží uniknout, nechá mu zavázat oči a svázat ruce a se skupinkou svých nejvěrnějších jej dovede na tajné místo, kde je vchod do skrytých podzemních míst. Před rozloučením mu ještě poradí, jak postupovat temnými chodbami, neboť jsou plné nástrah.

Jak na to může jít naše družina

Aby se postavy dostaly k tajnému vchodu, je potřeba se dostat do věznice. To není až takový problém, když vysvětlí nadporučíkovi Králíkovi situaci, nechá je pozatýkat a uvrhne do žaláře. Rozumnější by však bylo, kdyby si před samotným uvězněním zjistily ještě pár informací.

Zjišťování informací

Ať už se zeptají kteréhokoliv z bachařů nebo nadporučíka Králíka, dozví se, že nejrespektovanějším vězněm je Velkej Vilda. Už to sice není takové zvíře jako dřív, nyní je klidnější a stojí stranou všech vnitrovězeňských bojů o moc, ale všechny trestanecké gangy k němu vzhlížejí.

Dále můžou nahlédnout do vězeňských zápisů uprchlých vězňů. Bude-li je procházet bystrá postava a zaměří se na podivné souvislosti, dá se vypožorovat, že všechny utečence den před únikem někdo navštívil. Ve většině případu se jednalo o advokáty z právnické společnosti Sokol a partneři. Pokud upozorní bachaře na tuto spojitost, budou informováni, že i oni ji odhalili a pokusili se těmto návštěvám udělat přítrž. Mohli to zkusit jen krátkodobě, protože ze zákona mají vězni nárok na návštěvu svého obhájce, ale i přesto se toto opatření ukázalo být neúčinné, vězni stále prchali. To díky tomu, že veškeré informace proudily přes příbuzné a Vildovy pohůnky, cena se dohodla až po úniku.

Při větším nasazení se dá dostat i k seznamu vězňů, kteří se nacházejí ve stejném bloku jako Vilda. O těch je známo, že jsou Vildovou ochrankou a jsou mu plně loajální. Pokud by se družina pozastavovala nad tím, proč jsou Vildovi nohsledi ubytováni v jeho blízkosti, namísto toho, aby byli drženi dál od sebe, kde by nemohli spolupracovat, bude jim vysvětleno, že je to kvůli udržení pořádku. Když je zkusili dát do jiných míst, začaly po celé věznici propukat velké nepokoje a vše se zklidnilo až Vildovým zásahem, který si ale podmínil blízkou přítomností některých vězňů.

Bude-li apelováno, dá se sehnat k těmto blízkým vězňům i jejich seznam návštěv a kupodivu – pro postavy věc jistě nečekaná – časy těchto návštěv jsou

blízké setkáním uprchlíků s právníky, jinak řečeno: také jsou den před únikem.

Budou-li se ptát vězňů, žádný jim nic neprozradí, nic jim do toho přece není, na povídání si s rodinou není nic špatného nebo změkčilého, tak ať už se dál neptají, nebo jim rozmlátí hubu.

Drobné informace však půjdou zjistit od samotných návštěvníků a mezi nimi se nejčastěji objevují tato tři jména:

- **Anna Kameninová:** manželka vlivného zločince Lva Rváče,
- **Ivan Myšilov:** bratr žháře Igora Myšilova,
- **Taťána Nezimová:** choť zlodějíčka Evžena Nezima.

Anna Kameninová

Je to krásná, ale zlá žena, která se z chudé potrhané holky stala majetnou manželkou respektovaného zločince. Její muž sice sedí již poměrně dlouho ve vězení, ale díky ní je schopen nadále udržovat kontakt se svými zabijáky a jeho obchod tak nadále kvete. Jejich manželství je teď již více obchodního charakteru, dávno není drženo láskou. Ona ví, že on není ve vězení žádné neviňátko (správný bachař za dobrou úplatu dodává vhodné mladé dívky) a tak si občas také povyrazí. Protože jim ale jinak vzájemná spolupráce klapě, není důvod, aby na svém sňatku cokoliv měnili.

Povahou je zlá a čím více peněz získá, tím ochotněji spolupracuje. Není ale hloupá, proto nechce, aby celý systém zkolaboval, ale drobné prodloužení trestu manželovi ji až zas tak netrápí – ví, že z viny se vymluví a aspoň bude moci vládnout Lvovým mužům déle.

Družinu uvítá ve svém domě, kde je chráněna osobními strážci. V místnosti, kde budou spolu jednat žádný sice nebude, ale před dveřmi budou na povel své paní čekat čtyři zbrojnoši.

Nejlepším způsobem je přijít k ní v přestrojení a vydávat se za muže podsvětí. Bude chápat, když návštěvníci nebudou úplně tušit, jak celý systém funguje (ale měli by se snažit to alespoň trochu maskovat). Řekne si, že je to někdo, kdo chce bez

Edgarova svolení osvobodit někoho vlastního, a tak jim za lék na paměť (50 zlatých) poradí.

Pokud budou chtít, aby šla a heslo svému manželovi předala, ráda jim vyhoví, pokud jí vynahradí náklady na cestu (dalších 50 zlatých).

Je nutno podotknout, že je jedno, jestli je padesát zlatých vyplaceno v hotovosti nebo v cenově srovnatelném předmětu (za léta zkušeností je schopná jeho cenu odhadnout), podstatné je, že takové množství peněz je opravdu hodně. Družina se bude muset složit nebo krást.

Druhou možností je zkusit to s ní pomocí kouzel. Pak je potřeba dát si pozor na její náhrdelník ochrany proti kouzlům (vytvořen jako s magenergií 20 magů – pravděpodobnost selhání kouzla je tedy $(20 / (\text{magenergie kouzla}) * 100) \%$) a nějak zabavit blízkou ochranku.

Třetí variantou je přiznat se k členství v CVO. Pokud možno, nebude spolupracovat a bude dělat, že nic neví nebo toho tuší minimálně. Nechce jít proti svému muži a lidem, na kterých vydělává. Pokud ale dojde k nátlaku a pohrůzkou zatčení, řekne to nejzákladnější minimum. Pokud ji přinutí k předání hesla, bude Lva Rváče nenápadně varovat.

Ivan Myšilov

Rodina Myšilovů je sebranka vyšinutých lidí. Uvězněný bratr Igor s oblibou zapaluje vše v dosahu a pokud týden nic nepodpálí, neskutečně vyšiluje. Podobně je na tom Ivan, asi padesátiletý řeznický pomocník. Tento nahrbený podivín se šilhajícím zrakem a rozčuchanou slámou na hlavě má v oblíbenosti lámání vazů ptáčkům. Morbidita ho baví na všech zvířatech, ale čerstvě vylíhnuté ptactvo je jeho nejoblíbenější.

Nikdo se s ním moc nebaví, sice si na jatkách cení jeho citlivé a přesné práce, ale všichni jsou rádi, že Ivan bydlí bokem všech ostatních, v malém polorozpadlém domečku.

Naše družina jej patrně zastihne v okamžiku, kdy láskyplně topí kořata. Pokud jej tuto činnost nenechají dokončit, bude velmi nevrlý.

Jakýkoliv převlek či dokladování odznakem CVO na něj nemá žádný vliv, vše je mu ukradené. To už

dávno zjistili i Edgarovi muži a přestali se obtěžovat s čerstvými hnízdy. Jedinou cestou k úspěchu je zde magie. Zhypnotizovat nebo zmámit se dá jednoduše a pak rád půjde za bratrem na návštěvu do vězení, kde mu sdělí heslo a poklábosí s ním o báječném týdnu plném mládětek.

Tatána Nezimová

Mladé tmavovlasé děvče, které je až po uši zamilované do svého muže Evžena Nezima. Ten kučeravý mladík byl malým pouličním zlodějíčkem a jednou se stalo, že při úprku od krádeže nechtěně narazil do statného muže. Tento chlápek si nenechal vysvětlit, že se jednalo o nešťastnou náhodu a na místě vyzval mladíka na souboj. Evžen se jen bránil, nechtěl nikomu ublížit. Ano, byl zloděj a podvodník, ale rváč natož vrah nebyl. Nicméně se stalo, že mohutný chlap upadl a narazil se na Evženův nůž. Na místě zemřel, Evžen byl zatčen a ještě se ukázalo, že jeho oběť byl muž v podsvětí velmi vysoce postavený. Svůj trest tak Nezima bude sedět ještě hodně dlouho.

To je také důvod, proč Tatána, dříve kapsářka, tolik nenávidí Edgarovi lidi a nerada donáší do vězení heslo. Nezbývá jí ale nic jiného, nerada by Evženovi situaci ztěžovala, ale neodpustí si na ně nadávat.

Proto družina převlečená za muže podsvětí to nebude mít jednoduché. Bude jim nadávat, házet po nich nádobí (což může způsobit drobná zranění) a hořekovat, že namísto intrik by měli jejího milého raději propustit, že tak jim bude užitečnější. Nebude s ní skoro vůbec kloudná řeč, pojedje si svou, platit na ni začne až pohrůžka mrzačení jejího milého. Pak je ochotná se částečně soustředit, úsečně odpovídat a případně spolupracovat.

Kouzla na ni budou působit normálně.

Nejjednodušší cestou bude paradoxně prokázat se odznakem CVO. Ví, že se jedná o pořádkovou službu na vysoké úrovni a tuší, že nebudou tolik zapletení do zdejšího podsvětí a naopak se jej budou snažit rozbít, což by mohlo pomoci jejímu manželovi. Vyjeveně tedy na ně bude zírat vyplašeným pohledem a pokud ji družina vysvětlí, proč se jí vyplatí s nimi spolupracovat (hlavním tématem v této věci je její

muž), učiní tak.

Předání hesla

Stačí, aby přesvědčili kohokoliv z těchto tří, aby dodal heslo do věznice. Avšak čím více kontaktů se jim podaří navázat, tím větší důvěru ve Vildovi vyvolají.

Návštěvní hodiny jsou do tří odpoledne, takže do té doby musí stihnout dorazit příčinná osoba do věznice.

Uvrhnutí do věznice

Nechat se zatknout a zavřít do žaláře není žádný problém. Je pochopitelně nutné, aby si postavy ke svému zatčení vymyslely věrohodnou historky a příčinné převleky. Nikdo je nebude znát a tak je potřeba vymyslet velmi dobrou fintu.

Budou muset odevzdat všechny zbraně a brnění a budou obeznámeni, že ve vězení se nedá kouzlit (v místnostech je pravděpodobnost úspěchu snížena o 70 %, na dvoře pouze o 20 %).

Pokud budou vědět o Velkém Vildovi ještě před tím, než se dostanou do vězení, mohou se nechat zavřít do stejného bloku. Jestli o něm nebudou mít ani tušení, budou zařazeni do úplně jiné části.

Zde se teprve budou muset doptat, jak to ve věznici funguje, kdo by jim mohl pomoci a jak se k němu dostat. Navíc se ocitnou mezi přízemními hrubiány, takže jakékoliv vyjednávání bude ztíženo zdejšími poměry. Ve vězení je potřeba vybudovat si respekt. Nutně tedy dojde k rvačce, bit se bude s družinou rovnocenný počet vězňů, tak zvaných **vězeňských rváčů**. Bude se jednat o souboj pouze rukama a nohama.

Vítězství ve rvačce znamená pouze to, že teď už jim začne někdo naslouchat. Pak se dozví vše potřebné, ale oproti situaci, kdy by měli informace, tak ztratí čas a už bude večer.

Stačí se zmiňovat, že by rádi mluvili s Velkým Vildou a velmi brzy jim někdo odvětví, že on už se jim Vilda sám ozve, že už o nich ví. A opravdu, brzy poté si je povolá jeden z bachařů, že je potřeba něco dojednat s dalším vězněm.

Setkání s Velkým Vildou

Celé jednání proběhne ve skromnější cele. Místnost je připravena ještě před příchodem družiny, Velkej Vilda sedí v dřevěném křesle uprostřed, schoulený jako svrasklé jablko a obestoupen čtyřmi svými největšími tělesnými strážci. Po stranách pokoje i před jeho vstupem pak stojí další ochránci, nic není ponecháno náhodě, nikdo přicházející nezná.

Rozhovor bude odměřený a pokud nebude družina projevovat Vildovi příčinný respekt (třeba nesmí zapomínat na celé jméno i s „Velkej“), jeho pohůnci jednájí již automaticky a ušetří opovážlivci výchovný pohlavek („ty nevíš, jak s kápem Velkejm Vildou mluvit?! To ťa naučit!“ – a pěstí do břicha či do obličeje za 1k6 životů). Nebojí se přitvrdit, ví, že výchovná řehole musí být tvrdá a že znalé lidi by nemusel ničemu učit.

Nechá postavy mluvit, proč by je měl pustit ven a co z toho bude mít.

Budou-li mít postavy sjednané heslo, přejde veškeré další vyzvídání a přistoupí rovnou k ceně.

Nebudou-li mít heslo, ale budou tušit o systému a budou se vymlouvat, že heslo jen nedorazilo, že se něco muselo zvrtnout, bude překvapen o jejich znalosti systému hesel a po krátkém dotazování přistoupí dál k ceně.

Nebudou-li vědět vůbec nic a budou pouze prázdně plácát, po chvíli trápení a snižování přejde k ceně.

Cena pro Velkýho Vildu

Vilda si už dávno ve svém malém mozečku rozhodl, že tohle pravděpodobně nebudou Edgarovi lidé. Nemůže si být ale úplně jist a tak s nimi hraje hru dál a prostě je pustí tajných vchodem na svobodu, protože ví, že v podzemí číhá nebezpečí. A o tom se jim samozřejmě zapomene zmínit. Navíc, když už jsou tady, je může využít i pro vlastní věc.

Nechá je chvíli plácát nějaké nabídky, pro něj vlastně nezajímavé, protože už všechno má, ale jen ať se vyždímají. Uspokojivá nabídka je v hodnotě aspoň sto zlatých, nebo se musí jednat o něco výjimečného (drahokam, artefakt) nebo zajímavého (nemovitost,

exotická otrokyně). Čím originálnější tím lepší, jen hezky hráče povzbudíte, že již vše má. Případně je zastaví v okamžiku, kdy bude mít pocit, že už nemají co lepšího nabídnout. Ve všech případech se ale bude tvářit jako největší ubožák, že jej doslova okradli, protože zajištění jejich úniku ho bude stát mnohem víc, než kolik právě od nich získal. Ve skutečnosti si jen připravuje půdu, aby je mohl požádat o malou službičku.

Zavraždění velitele noční směny

Vildovi pro svou neúplatnost vadí nový velitel stráží **Karel Špalíček Smrkový**. Družině však oznámí, že jej musí odstranit z toho důvodu, že je to jediná zbývající překážka v cestě k tajnému východu.

Vzhledem k tomu, že bude Vilda rád, když se zavraždění vydaří, nebude postavám zbytečně házet klacky pod nohy. Informuje je, že o půl dvanácté večer budou Špalíček a jeho lidé procházet dvorem, aby se dostali do protější budovy a tam půl hodiny na to byli vystřídáni jinou hlídkou. K tomu už však nedojde, neboť Vilda má v plánu následně východy z dvora zablokovat, uzavřít tak Smrkového na malém dvorku a nechat družinu, ať si to s ním vyřídí.

Takový je základní plán a je otázkou, kolik času do jeho realizace zbývá. Pokud se družina zdržovala, rvala se ve věznici nebo jinak ztrácela čas, patrně ji již nejvyšší čas, aby přeběhla rovnou na dvůr. Tam je vpustí v okamžiku, kdy Karel Špalíček Smrkový bude uprostřed dvora. Po vniknutí do ringu upevní všechny východy, nikdo nebude moci utéct.

Špalíček bude doprovázen čtyřmi bachaři, pokud je v družině sedm a více hráčů, jinak jeho doprovod čítá tři ozbrojence.

Mají-li času více, mohou si terén prohlédnout a vymyslet případně jiný plán. Podmínkou je, že Karel Smrkový musí být do půlnoci mrtev. Jeho lidi stačí omráčit, ti jsou v očích Vildy poctiví, ti úplatky berou.

Akce se bude účastnit jen družina a jeden pohůnek, který uzamkne východ ze dvora. Hned na to zmizí do své cely, aby při případném hluku nedošlo k prozrazení, že na přepad jsou napojeni Vildovi lidé. Celá akce by měla proběhnout v co největší tichosti, to znamená, že hlučná jsou

povolena jen tři kola souboje. Pokud nedojde k nějakému utišení, dobíhají sem bachaři, kteří po shlédnutí situace rovnou spustí poplach a po postavách začnou střílet z těžkých kuší ve snaze je pozabíjet či alespoň přizabít.

Více informací o přepadu viz patřičná mapka.

Protože u zavraždění nebude moci být ani Vilda ani jeho lidé, je potřeba donést mu důkaz o provedeném činu a tím jsou bachařské výložky na rameni, které určují jeho hodnotu. Tento předmět musí donést Vildovi do půlnoci. Později bude považovat jejich úmluvu za neplatnou. Celý přepad tedy musí být zvládnut do dvaceti minut, jen deset minut zabere cesta z místa činu k Vildovi.

Takto situace nahrává družině k chopení se svých morálních základů, ve které věří každý člen CVO, a mohou nechat Karla Špalíčka Smrkového přežít. Budou již dávno v tajných chodbách, když Vilda tuto skutečnost odhalí.

Celou akci lze pochopitelně řešit i domluvou a chytrými diplomatickými argumenty. Přesvědčování však musí být rychlé a pádné.

Vstup do tajné chodby pod vězením

Jakmile se Vildovi do půlnoci prokáží frčkami Karla Smrkového, nechá jim zavázat oči – přece neprozradí takovou vzácnost, kdyby byli příště v lochu a už znali cestu, tak by starého dobráka Velkého Vildu nepotřebovali, a to naopak nepotřebuje Vilda – a za doprovodu velké ochranky jsou různě zmatečně provedeni, až dojdou na místo určení. Ve skutečnosti je oklikou přes několik chodeb a schodišť dovedou na téměř totožné místo, zastaví před místností, která vypadá jako nepoužívaná údržbářská kóje, a do ní vstoupí samotný Velkej Vilda. Osamocen pradávnému zařízení sdělí tajné zaklínadlo, které zná jen on. Stěna se rozeštoupí a on se vrátí zpět pro naše družiníky. Jeho ochranka je následně ještě se zavázanýma očima postrčí za úroveň stěny, Vilda jim popřeje hodně štěstí a že až se ozve rána, tak si mohou sundat šátky z očí. Chvilí na to s jemným bouchnutím zasune stěna zpět a postavy cítí, že vůkol nich je tma.

Obyčejně Velkej Vilda uprchlíkům ještě radí, jak

mají postupovat podzemními chodbami, u naší sebranky si však není jist, jestli opravdu patří k Edgarovým lidem. Domnívá se, že nikoliv a proto jim radu nedá. A pokud by se mylil, tak jsou určitě Edgarem instruováni, jak si v tunelech poradit.

Cesta dále pokračuje v části „Trocha nostalgie aneb průchod podzemím“.

Jen poznámka na okraj: vchod je vytvořen pomocí magie předcházející civilizace, dal by se tedy najít pomocí kouzel či zlodějova klíče, k otevření vstupu je však potřeba pronést zaklínadlo a to znají jen Velkej Vilda a Edgar Poeta.

Maják

Nejvyšší budova města, vystavěna z bělostně čistých kvádrů. Svou výškou se tyčí tolik do nebe, že vrcholek majáku jde vidět i z města, třebaže to je na vyvýšené pevnině.

Dříve bylo toto místo určeno náboženským rituálům, s příchodem císařských se využití štíhlé věže poněkud zpragmatizovalo a stal se z ní obyčejný navigační bod. Přesto má však svůj opodstatněný význam, neboť Korálový ostrov je obklopen zrádnými a neviditelnými korálovými útesy. Každá loď ráda využije jeho pomoci, zvláště když připlouvá v noci. Zde však dochází ke střetům, proto strážci pořádku pochopitelně nechtějí přepustit toto místo pašerákům pro dovoz jejich nového zboží. Přesto se zločincům daří jednou za čas v potřebný moment převzít maják pod svou kontrolu.

Jak to většinou funguje

Dnem i nocí je maják nepřetržitě a velmi obezřetně střežen pořádkovou službou. Je tedy naprosto nemožné dostat se tam po můstku z ostrova, který je jedinou suchozemskou cestou na výspu. Protože jsou ale strážci i na majáku a mají z něj přehled o celém okolí, je stejně tak nemožné k navigační věži připlout z moře. Jedinou průchozí variantou, o které ale nikdo z lidí zákona neví, je tajný vchod.

Respektive vedou sem tajné vchody. K otevření tajných dveří je potřeba mít magický kaleidoskop a ty mají jen vůdci majákového gangu. Vůdci jsou tři a

každý z nich má svůj kouzelný dalekohled, kterým dokážou nahlížet skrze stěny z velké tajné chodby vespod a zároveň pomocí něj otevírat do stěn průchody a na krátký čas tak vytvářet tajné vstupy do majáku.

Majákový puč provádějí chvíli před příplutím důležité lodi do krizové oblasti. Hned, jakmile dostanou z dálky tajný signál, skočí v Edgarově domě do tajné chodby a co nejrychleji utíkají pod maják. Tam se rozdělí do tří skupin dle svých vůdců a vyčkávají.

Na povrchu a ve věži strážci zatím o ničem neví, sice mohou tušit, že se blíží další přepad, ale neví, jak jinak než početně se na něj připravit. Ale ani to jim nepomůže, protože nepozorovaně se otevrou tři tajné vstupy, jimi jsou vhozeny omračující plyny a veškerá stráž se omámeně sune k zemi.

Dovnitř pak vběhnou lidé z majákového gangu, kteří požili protilátku proti omračovadlu, chopí se majáku a bezpečně ukáží své lodi cestu skrze útesy.

Občas se stane, že ještě doběhnou další vojáci, kteří jsou čerství a neomámení. To pak dojde ke krvavé zteči, ale vzhledem k tomu, že pašeráci mají výhodu věže a stačí jim čtvrt hodina, je taková akce pro strážce neúčinná.

Po úspěšné navigaci se zločinci rychle stáhnou zpět, proklouznou opět tajnými východy, jejich šéfové skryté dveře uzamknou a utíkají nazpátek pod Edgarův dům a z něj pak do svých putyk, kde si bujaře vypráví historiky, kdo kolik zmlátil probouzejících se vojáků. Nad těmito hloupými mořskými krysami se o něco méně hloupě smějí jejich tři velitelé, strážci majákového tajemství:

- **Johann Dlouhán**, čahoun s dřevěnou nohou,
- **Kristián Cvalík**, tlouštíček s hákem namísto pravé ruky,
- **Andrej Vočko**, elfí nahrbenec s páskou přes oko.

Všichni tři spolupracují a nejen proto, že je k tomu určil Edgar, ale především z praktických důvodů. Každý z nich vyvede tajný vchod do jiného patra a proto mají jejich omračovadla mnohem větší

úspěch. Bez vzájemné spolupráce by došlo k větším ztrátám či k případnému neúspěchu a prozrazení celého způsobu vniknutí.

Jak na to může jít naše družina

Pokud se naše družina alespoň trochu věrohodně maskuje, dá se poměrně dobře v pašeráckých hospodách zjistit, že v nejbližší době se žádný dovoz nelegálního zboží konat nebude. Rozhodně ne dnes nebo zítra, kdy to družina potřebuje před příjezdem Pravdonoše.

Při důkladnějším zkoumání se dá zjistit, že pašeráci se dělí na dvě skupiny: na **majákový gang** a **přívoznickou tlupu**. Činnost prvního jmenovaného je popsána o oddíl výše, zajišťují převzetí majáku a proto mají tolik mužů, aby případně mohli zadržet dobývající se strážce. Přívoznická tlupa se stará o odbavení nově dopluté lodě, vyložení či naložení zboží a její dopravu do města.

V tomto případě bude naše lidi zajímat první skupina, ale jen tak se k vůdcům gangu nedostanou. Mohou nanejvýš jednat s jejich pobočníky, vždy mezi dostatečným počtem ostatních lidí, aby nemohlo dojít k žádné nemilé nehodě. Pobočníci jsou dost uvědomělí na to, aby poznali, jestli přednesený důvod je dostačující k předvedení těchto troufalců před jejich pána.

Dobrý důvodem může být vymyšlená informace o nové, neplánované a nelegální dodávce. To samo už zní zajímavě, ale protože pobočník družinu nezná, nebude jim důvěřovat. „Co ta loď“ veze?“ zeptá se. Nad obyčejnými a tradičními věcmi mávne rukou, nad klasickými pašeráckými předměty také, protože o takové zásilce by jeho pán již patrně věděl, neboť s podobným zbožím kontakty sjednané již má. Jediné, co ho dokáže přesvědčit, je oprava originální zboží a také pádný důvod, proč by nemohlo být dopraveno legálně.

Jakmile projdou přes pobočnickovu zkoušku, mohou být uvedeni k jednomu z velitelů gangu. Každý z nich má svého pobočníka, takže volbu, za kým se vydají, musí provést ještě před přemlouváním vůdcova zástupce. Pokud tento fakt pominou,

dostanou se k Andreji Vočkovi.

Johann Dlouhán

Jednání proběhne v soukromém sklípku, kde Johann popíjí po celý den ta nejlepší vína a při tom přemýšlí, kde ještě více nakrást, koho preventivně vytrestat a jak zlepšit příští útok. Degustuje se svými nejvěrnějšími, kteří na začátku schůzky opustí sklepní prostor a v místnosti tak zůstane jen družina, Dlouhán a deset mlčenlivých tělesných strážců.

Johann je suchý asketa se skřípavým hlasem a vratkým krokem. Vnitřně se snaží hrát na aristokrata a pokud je jeho hře nasloucháno a spolupracováno na ní, dočká se družina sice povýšeného ale docela milého přístupu. V opačném případě hystericky povykuje a jednání je s ním dlouhé a obtížné.

Znovu si vyslechne povídačku o exkluzivním zboží, větší důraz ale bude přikládat na jeho podíl. Musí se jednat o něco zvláštního, nejlépe šlechtitelského nebo sběratelského charakteru.

Předběžně na nabídku kývne, podmínkou je dojednání spolupráce s ostatními členy majákového komanda.

Jedinou výjimkou, kdy je ochoten risknout akci bez svých kumpánů, je dodání ještě dnes výstavního kousku význačné olejové malby „Loučení Tritóna“ od Van Roha. Musí mu však dodat originál, nikoliv kopii, která je vystavena v galerii. Původní obraz je ukryt trezoru muzea a Dlouhán rozdíl pozná.

Krádež obrazu „Loučení Tritóna“

Toto podmanivé umělecké dílo, na kterém je zobrazen šupinatý muž s rybím ocasem, kterak svírá trojzubec a smutně zírá do zapadajícího slunce, je velmi bezpečně uzamčeno v trezoru muzea. Družina sama by se tam jen velmi těžko dostala, prostor je chráněn velmi silnými kouzly a pastmi. Pokud to zkusí, vyláme si zuby.

Mnohem důmyslnější bude, když dojdou s žádostí za nadporučíkem Králíkem a poprosí jej o vydání. Pokud to zdůvodní, že obrazu se nemůže nic stát, protože jej předají šetrnému sběrateli, kterého budou sledovat a pak od něj později obraz získají zpátky, navrch ještě dodají informaci, že na základě toho se

dostanou blíže k osvobození Alana a zatčení Edgara, nebude Štěpán Králík váhat a jako pravý umělecký barbar jim tento skvost předá.

Kristián Cvalík

Setkání s tímto žoviálním tloušťíkem se odehraje v jeho jídelně, za stolem, který se prohýbá pod neskutečným množstvím jídla. Další hosté se po příchodu družiny odporoučí do vedlejších jídelen, na svých místech zůstane nehybně stát jen Cvalíkova ochranka v počtu deseti kusů.

Rozhovor s ním bude doslova štavnatý – neustálá mlaská, řihá a v dobrém pronáší sprostá slova. Vypadá nesoustředěně, skoro snad, že jediný zájem budí jídlo vůkol, ale ve skutečnosti pozorně naslouchá a v potřebný okamžik se ozve.

Je nenáročný a pokud za akci dostane sto zlatých a jeho kumpáni do toho také půjdou, bude spolupracovat.

K samostatnému přepadu se nechá přemluvit jen tehdy, když mu dají tři sta zlatých a ještě dnes připraví jídlo, které zaručeně nikdy nejedl. A nejde ani tak o přípravu, jako spíš ingredience.

Pokrm musí být z masa, takže se může jednat třeba o nějakého neznámého mořského tvora, nějaké hlubinné potvory, ke které by se dostali pomocí kouzel, nebo třeba mořské panny. Zde se spíše cení důmyslnost pátrání po takovém mase a aplikace schopností a důvtipu pro ukořistění oné speciality. Obřího kraba už jedl, ale třeba maso z kouzelníkova přítelíčka nikoliv. Stejně tak ještě nejedl lidské, hobití nebo elfí maso.

Andrej Vočko

Temná nevětraná místnost plná knih a zápisků je místem setkání s Andrejem Vočkem. Jediným zdrojem světla je lucerna nad stolem uprostřed a zdá se, že nikdo další v místnosti není, ale temné rohy nedodávají nikomu jistoty. Také je proč, v koutech sice nikdo nestojí, ale za nimi se skrývají tajné vchody, kterými během jednoho kola v případě nebezpečí proklouznout do místnosti nebezpeční zabijáci. Situaci pozorují po celou dobu skrze drobné otvory a stačí sebemenší náznak nebezpečí či

velitelův signál a jsou uvnitř.

Andrej mluví tichým uhrančivým hlasem. S každým slovem máte pocit, že víc a víc přimačkává imaginární polštář neexistující oběti a radostně ji přidušuje. Když dokončí větu, je to jako byste ve vzduchu zaslechli jemné zlomení vazů. Rozhovor s ním je věčný, spíše nechává mluvit postavy a rozpravu iniciuje mlčením.

Jeho cenou je dvě stě zlatých a podmíněná spolupráce jeho kolegů. Neexistuje případ, za kterého by se nechal přemluvit k samostatné akci. Pokud bude na něj v této věci naléháno, odstoupí úplně.

Přepad majáku

Ve smluvený čas dle pokynů družiny podnikne majákový gang přepad. Mezi sebe je nevezmou, protože by to znamenalo, že je musí vzít přes Edgarovo sídlo a to nikdo nepřipustí.

Družina se však může zkusit dostat mezi strážce majáku a když dojde k útoku, využít otevřených tajných chodeb. Předpokladem ale je, že neomdlí, což znamená nebyť tam během prvního útoku nebo mít obranné sérum.

Více informací o přepadu viz patřičná mapa.

Omračovadlo

O omračovadlu se mohou dozvědět od zkušenějších strážců majáku. Ti to popíší jako zelený štiplavý plyn, který spouští krev z nosu a velmi rychle účinkuje. Nikdo zatím nezjistil, jaká je nejlepší obrana proti tomuto jedu.

Tato plynná látka je vrhána v malých flakóncích a velmi rychle se rozprostírá po místnosti. Je to jed Odl ~ 8 ~ 2k6 stínových životů / 4k6 stínových životů. Po dvaceti až pětadvaceti kolech se rozplyne a začne ztrácet na účinnosti. Použije-li oběť mokrou roušku přes tvář, snižuje se účinnost plynu o 1k3.

Vstup do tajné chodby pod majákem

Podobně jako tajný vstup pod vězení, i zdejší průchody jsou původem magie dávné civilizace. Bez kouzelného kaleidoskopu jsou chodby ale nepřístupné a neodhalitelné.

Je jedno, kterým vchodem se dostanou do podzemí, všechny vedou do hluboko umístěné chodby, která se upíná k severu. Dále se pokračuje kapitolou „Trocha nostalgie aneb průchod podzemím“.

Hvězdárna

Družina se mohla doslechnout, že i přes kontrolu vstupu Edgarova sídla se skupince pašeráků podařilo nepozorovaně dostat do domu. To nasvědčuje tomu, že i pašeráci mají svou vlastní tajnou chodbu. I kdyby se postavám podařilo zjistit sebelepší informace, nebude jim to nic platné.

Tajnou chodbu používá přívoznická tlupa, která vstupuje do podzemí pomocí Edgarem uměle vyhloubeného východu, který je uzavřen časově omezeným zámkem. Zámky jsou čtyři, první je přístupný v pondělí prvního týdne, druhý v úterý druhého týdnu a tak dál. Den, kdy družina plánuje vniknutí do Edgarova domu je sobota, kdyby byli rychlí, tak pátek, pokud pomalí, tak neděle, což jim ani jedno nehraje do karet.

Mohou se ale dovtípit, že toto není hlavní vchod, že ten bude jinde. Mohou na to přijít v souvislosti s věznicí a majákem, které jsou mimo město, ale uzamčené domy jsou uvnitř. Všechny tři budovy také tvoří vrcholy trojúhelníka, jehož těžištěm je právě Edgarovo sídlo, tudíž i nápadem jednoduchého dopočtu se to dá odtušit. Vedle toho je hvězdárna další význačná budova mimo město. A pokud budou opravdu nápadití, mohou si říct o magenergetickou mapu města, ve které jsou vyznačeny magické siločáry a tam se dá snadno objevit propojení. Ať tak či onak, těmito způsoby se dá dostat ke hvězdárně.

Hvězdárna oproti ostatním budovám neční do výše, ale naopak je hlubokou dírou v zemi. Díky tomu dokázali předcházející obyvatelé pozorovat hvězdy i za dne. Toto unikum ale císařští nedokázali ocenit, celý účel observatoře jim unikl a tak se jej pokusili použít po svém. Chtěli z hluboké díky udělat alespoň zásobu vody, ale nikdy se jim jámu nepodařilo naplnit. Výkop sahající až pod mořskou úroveň totiž obsahuje nějaký dávný mechanismus, který zapříčiňuje neustálý odtok vody. Po tomto zjištění

nechali císařští osadníci místo ladem.

Hvězdárna tedy časem zašla, zarostla a i zub času se do ní zakousl. Ale také díky tomu, že císařští nepodnikli ve věci hvězdárny žádné další průzkumy, zůstala její původní ochrana téměř stejná. To je také důvod, proč Edgar upustil od dobývání tohoto východu, protože jednoduše zjistil, že je nad jeho síly.

Na dně hvězdárny tedy dřímou starodávni strážci a naše družina bude tím, kdo je ze spánku probudí.

Vstup do hvězdárny

Hvězdárna je třicet metrů hluboká díra, po jejímž obvodu kdysi dávno vedlo spirálovité schodiště, ale to je nyní nepoužitelné, protože je z větší části rozpadlé a zarostlé. Dostat se na dno pomocí lana také není úplně jednoduché, protože kořeny stromů, povolené balvany a drolicí se schodiště vytvořily spoustu převisů a překážek v cestě. Lezoucí tedy může lano využívat jako jištění, můžou ho dolů spustit ostatní členové družinky nebo na něm může slanit.. Při prodíraní se skrz náletové stromky, křoví, přelézání převisů atp. se mu může stát, že uklouzne a jistí-li jej lano rozhoupán ošklivě narazí na stěnu a zraní se. Jedná se o past **Obr ~ 7 ~ 1k3 životů a udržení se na laně / 2k6 životů a znovu hod proti pasti** (postavě klouže lano z rukou)– její nebezpečnost se snižuje o 2 výsledkem udržení se na laně/pustí se lana. Pokud je postava na laně přivázána a ostatní ji spouští, tak nehrozí riziko puštění se lana.

Vzhledem k tomu, že terén je to velmi rozmanitý, háže se při pokusu o šplhání dolů na úspěch každých pět metrů, nikoliv po klasických deseti.

Dno je kruhovitého půdorysu s průměrem jedenácti metrů. Po odházení drobných sutin lze uprostřed nalézt asi metrovou prohlubeň, kterou lze po krátkém ohledání určit jako kanalizaci. Tímto otvorem odtéká veškerá voda, která se do hvězdárny dostane. Po přiložení ucha se zdá, že v hlubokých dálavách kanalizace se ozývá moře. Průchod je příliš malý na to, aby se do něj dalo vlézt. Vzhledem ke konstrukci nehrozí, že by se dal jakkoliv rozšířit, rozbít nebo něco podobného. Vniknout se do něj dá jen pomocí mlhoviny, lektvaru zmenšování nebo

něčeho podobného.

Postavy si mohou povšimnout, že na tomto prostranství končily nyní rozpadlé schody. Je tedy správnou domněnkou, že někde zde musely být i dveře – nyní se však zdají být skryty. Stačí seslat jakékoliv kouzlo nebo použít kouzelný předmět (magie nebo předmět musí být použity na dně, nestačí přiletět kouzlem „Leť“ nebo mlhovinou), načež v reakci z jednoho kusu zdi jemně popadá prach a odhalí se tak zašlá brána.

Dříve by pro vstup bylo potřeba znát heslo, časem a císařskými pokusy se tato ochrana oslabila a nyní stačí použít jakékoliv otevírací kouzlo nebo vyražení silou (**Sil ~ 12 ~ posunutí dveřního masivu o třetinu a ztráta 1k6 životů / nevyražení a ztráta 1k6 životů pro každého vyrážejícího** – dveře se musí vyrazit nejméně natřikrát).

Za otevřenou branou se nachází několik skromných místností observatoře, trochu dál i vstup do podzemí a také strážci hvězdárny.

Hvězdářský souboj

Úvodní aula je místnost prostého vybavení, po stranách jsou kamenná odpočívadla, na podlaze skvostná mozaika noční oblohy a v rohu orientační plán budovy. Chvilí poté, co se první z nohou dotkne hvězd na zemi, ozve se z hloubi hvězdárny něco jako vzdech starých strojů, které se probouzejí k životu. Místnost se trochu zachvěje, zdá se ozve vrznutí, pak následná velká kovová rána a potom... potom nastane hrobové ticho. Strážci hvězdárny jsou vzhůru.

Pokud se postavy zastaví u orientačního plánu budovy, nechť hráči obdrží plánek hvězdárny. Ten bez číslic, poznámky totiž nesou informaci o rozmístění nepřátel.

Ochránců je mnoho, jsou silní a nezastavitelní. Družina by se je neměla snažit všechny zničit, je to takřka úkol nad jejich síly. Pokud se jim to podaří, klobouk dolů, přesto je to potenciál vložený špatným směrem a ztráty jistě pocítí. Správnou cestou je totiž co nejdříve najít tajný vchod do podzemí a vydat se jím. V úvodní místnosti se nachází plánek, takže největším oříškem zůstane proklouznutí kolem

strážců.

V jihovýchodní části se nachází vstup do podzemní chodby. Oproti hvězdárně se najednou jedná o prostý průchod. Dále se pokračuje kapitolou „Trocha nostalgie aneb průchod podzemím“.

Trocha nostalgie aneb průchod podzemím

Dále putování družiny pokračuje pod povrchem zemským, chodbami pod městem vybudovanými předchozími obyvateli. Chodební systém je rozdělen do dvou částí.

První část popisuje dlouhé a prostorné chodby, které se táhnou napříč celým městem a propojují dřívější význačné budovy. Zde stačí udržovat správný směr, není moc kam zabloudit.

Druhou částí podzemního komplexu jsou sklepní prostory Edgarova domu, které jsou mnohem členitější a také se zde nachází mnohem více nástrah.

Podzemí: část první – průchod vnějšími chodbami

Dávná důležitá místa jsou propojena táhlými prostornými chodbami. Dalo by se říct, že stačí jen udržovat směr a na občasných rozcestích se správně rozhodnout. Průchod chodbami však z bezpečnostních důvodů Edgar zkomplikoval.

Chodby jsou převážně suché a čisté, občas jsou zde kaluže, lišejníky a trocha rozdroleného kamene, ale vzhledem k tomu, že se o tyto prostory nikdo nestará, působí velmi zachovale. Široké jsou šest metrů, strop mají klenutý, v nejnižším místě je tři metry vysoko, v nejvyšší čtyři.

Pasti a jejich systém

Edgar nechce ponechat bezpečnost svého domu náhodě a tak udělal patřičná bezpečnostní opatření i ve vnějších chodbách, kterými se dá dostat do podzemí jeho sídla. Zároveň ale tyto chodby používají jeho lidé a bylo by hloupé, kdyby pasti zde nastražené by jim mohly ublížit nebo s každým průchodem by je museli deaktivovat a pak znovu spustit. Proto vymyslel důmyslný systém, který se

naučili používat i ti nejméně důvtipní z jeho pracovníků.

Sedm metrů před každou křižovatkou je z obou stran připravená past. Vzdálenost sedmi metrů je nastavena z toho důvodu, že lucerna dosvítí osm, takže s vynořením křižovatky z hluboké tmy by také mělo přijít zpozornění. Past ale není nastavena po celé šířce, z šest metrů široké chodby jsou pasti obsazeny jen čtyři, dvoumetrový pruh je průchozí.

Dvoumetrový pás bezpečnosti není vždy na stejné straně, pravidelně se střídá. Systém jeho rozdělení je pro všechny chodby stejný. Představte si, že prostor před křižovatkou je rozdělen vždy do tří částí, každý dva metry široký. A pokud si tyto sektory očísľujete zleva doprava 1, 2 a 3, pak už jen stačí počítat, že u první pasti je volná první (levá) část, u druhé druhá neboli prostřední a tak dál. Po trojce se zase opakuje jednička a tak stále dokola. V opačném směru je to podobné, jen se začíná trojkou.

Je tedy velmi důležité, v jakém pořadí a rozložení bude družina kráčet. Nejlépe ať tuto informaci nějak poznačí (figurkami, textem), ať je pak při lámání chleba jasno.

V každé chodbě jsou dvě křižovatky, tudíž čtyři pasti. Každá past se spouští v okamžiku, kdy první stojící stane v polovině její funkční vzdálenosti, tedy 3,5 metru od křižovatky.

- **Past A – otrava plynem:** ozve se tiché syčení a prostor je najednou naplňován zelenkavým plynem, který se rychle rozširuje po okolí. Nyní je jedno, jestli někdo procházel bezpečnou zónou, protože jed zasáhne vše v okruhu s průměrem deseti metrů. Past je **Odl ~ 7 ~ ztráta 1k6 životů / ztráta 1k6+3 životů a 2k6 stínových**. Hod proti pasti je prováděn každé kolo, kdy osoba stojí v plynu.
- **Past B – blesková smršť:** z ničeho nic to vzduchem zajiskří a ze stropu se snáší tucet rudých blesků. Celkově zraní za 10k6 životů, mohou trefit až 6 tvorů a pravděpodobnost zásahu je 66 % (za každého dalšího zacíleného tvora se to snižuje o 1 %).

- **Past C – ohnivá lázeň:** to, co se zprvu zdálo být kalužemi, se s padajícími jiskrami ze stropu ukázalo být petrolejovými loužemi. Velmi hořlavými. Plameny každé kolo ubližují **Odl ~ 8 ~ ztráta 1k6 životů / ztráta 2k6 životů**. Osoby stojící dva metry od ohně oslabuje žár **Odl ~ 6 ~ ztráta 1k3 životů / ztráta 1k6 životů**. Přestože se osobě podaří dostat z plamene, stále hrozí, že věci na ní vzplanuly. Tato pravděpodobnost je 25 % za každé kolo v plamenech. Dokud není uhašena, je zraňována za 1k6+2 životů každé kolo.
- **Past D – zavalení kameny:** s došlápnutím na nevině vyhlížející dlaždici se ozve zlostné cvaknutí. Najednou se ze stropu uvolní několik kamenných masivů a ty vši silou dopadají na postavy. **Obr ~ 6 ~ podaří se uskočit / zavalení, ztráta 4k6 životů a zlomenina jedné končetiny**.

Podzemí: část druhá – procházení Edgarovými sklepy

Velké chodby se na konci svého putování mění v chodbičky drobnější, které se nachází přímo pod Edgarovým sídlem. Tento komplexní labyrint je opravdovým odkazem ke starým časům, takže zde nastupuje čtverečkovaný papír a tvorba mapy.

Popis místností je dost nedůležitý, podobně počty nepřátel, vše je uvedeno na mapě. Mapa je univerzální pro jakýkoliv směr příchodu, stačí ji jen natočit dle správné orientace – tedy tak, aby byl dobře čitelný nadpis, odkud přichází.

Bílý šipka zobrazuje vstup do sklepů, černá do Zrcadlové síně. V komplexu je místnost obsahující všechny klasické nemagické zbraně, pokoj s velkým množstvím brnění a to až do kvality koženého a několik skladů lektvarů – u nich je uveden počet dle počtu členů v družině (x).

Edgarovi služebníci chodí tajnou chodbou přímo nahoru a to bez jakéhokoliv střetu se sochami. Objevení tajné chodby postavami by bylo kontraproduktivní, od dalšího děje by je to pouze zdrželo.

Zrcadlová síň

Zvláštní místností ve sklepním komplexu je zrcadlová síň. Je vystavěna ze stejného materiálu jako hodinová věž a podobně jako v ní i zde se dějí podivné věci. Naštěstí pro postavy jsou ale zdejší jevy mnohem slabší, přesto tento odkaz může být dobrým varováním do třetí části, jejíž kus se odehrává ve věži.

Pokud se chtějí dostat k Edgarovi, nelze se jí vyhnout.

Najednou se před vámi objeví drobná dvířka, na první pohled hned jiná než všechna ostatní. Jsou malá, čistá, zasazena do oblouku plného ornamentů a cítíte v nich nějakou podivnou sílu. Ano, tohle by konečně mohl být vchod do Edgarovy pracovny.

Dveře otevírá první z vás. Jde to lehce, bez jediného vrznutí. Za nimi se nachází dlouhá a temná chodba, vychází z ní mrazivý chlad. Jakmile první překročí práh, zvedne se v chodbě vítr, pohltí prvního návštěvníka a rázně za sebou zabouchne. Ať se snažíte sebevíc, dveře nejdou otevřít. Stojíte před nimi sami, bez svého ztraceného druha.

Do zrcadlové síně se vstupuje jeden po druhém. Je tedy nutno znát, v jakém pořadí plánují jít, či alespoň kdo půjde první. Jakmile první z odvážlivců vstoupí do chodby, je vtažen dovnitř a oddělen od zbytku družiny. Proto zbývající členy vyžeňte z místnosti, ponechte je obavám a věnujte se prvnímu nešťastníkovi.

Vtažen silným proudem letíš stále vpřed. Silný poryv větru již dávno rozmazal slabě osvětlenou chodbu, nyní se všude kolem tebe rozprostírá tma. Jen pohupující se vnitřnosti tě utvrzují v zajetí větrným orkánem, protože tvůj zrak se nemá čeho zachytit. Po chvíli ale pocítíš pod nohama pevnou zem, třebaže okolo je stále neprodyšné temno.

Náhle se ozve břinknutí. Jako by propnutí pásové pily. Pak po druhé, po třetí a dále a dále. A spolu se zvukem napnuté struny se objeví i záblesky. Jeden, druhý. Další. Až kolem tebe vytvoří kruh a tvé unavené oči v nich poznávají zrcadla. Několik desítek velkých zrcadel. Vznášejí se kolem tebe a

třebaže ani nevíš, odkud se to světlo bere, ve všech se vidíš. V některých zepředu, v jiných zboku, stále se to mění, jak překvapeně na sebe zíráš.

Když už si začínáš na absurdnost situace zvykat, ozve se další podivný trilek a zrcadla, jedno po druhém, začnou pohasínat. Zůstane jediné. To přímo před tebou. Vidíš v něm sám sebe. Mladého, krásného a zkušeného, ale také toho, který již zabil tolik lidí. Bylo to správné? Musel jsi?

Chmury protrhne nečekaná událost. Usmál ses na sebe. Tvůj odraz v zrcadle se na tebe usmál. A znovu. Úsměv od ucha k uchu, jak se na nejlepšího přítele sluší. A další. Jenže ten už přechází v škleb. Ozve se strunový břink a se slabým zábleskem mizí i poslední zrcadlo. Odraz ale zůstává. Už není milý ani veselý. Běží proti tobě a útočí.

V zrcadlové místnosti bude každý bojovat proti svému špatnému **Odrazu**. Má stejné charakteristiky jako jeho vzor, jen počet životů je jedna a magenergii má nula. Protože je to odraz, všechny útoky na něj provedené mají opačný účinek. Způsobená zranění mu navyšují životy a kouzla na něj seslaná mu přidávají magy. Jako přelud si této výhody není vědom do okamžiku prvního zásahu, pak ale potěšen léčivým ublížením, sám se vystavuje ranám a namísto obrany zběsilé útočí. Díky tomu má dva útoky za kolo.

Lektvary a jiné léčivé způsoby mu naopak životy ubírají. Léčiva, která se obvykle musí pozřít, stačí na odraz pouze vrhnout, budou jím pohlcena a namísto léčby jej zraní.

Odraz kouzla nesesílá, magenergii jen načerpává, útočí pouze fyzickými zbraněmi. Zranění jím způsobená jsou jen stínová (což ale znamená, že po odpočinku se jich čtvrtina stane skutečnými).

Po celou dobu Odraz opakuje svůj vzor. Změní-li předloha zbraň, učiní tak i Odraz.

Souboj vždy trvá jen pět kol. Na konci pátého kola Odraz zemře. Vždy různým způsobem, pohltí jej jeho fobie, takže jednou se mu roztrhne břich a z něj se vyplazí obrovský pavouk a zabalí jej do sítě. Po druhé se oblečením prodere obří červ a pohltí jej, či po třetí to bude jeho nerudná matka, která vylézající z břicha

mu obrátí kůži naruby a stvoří tak z ní vlastní oděv.

S umíráním odrazu se zvedne vítr, chopí se našeho hrdiny a mrští jej na další místo. Tím je temný prostor jen lehounce uprostřed prosvícen. Nikdo tam není, družiník je tam sám.

V tuto chvíli Pán Jeskyně na chvíli opustí samotného nešťastníka a jde za zbytkem družinky na chodbu.

Po nedlouhé chvíli čekání se ozve zvuk odemykaných dveří. Cvak. Dvířka se jemně otevřenou a prázdná chodba zve dál. Kdo bude další?

Do drobného otvoru se vleze vždy jen jeden dobrodruh. Musí se skrčit a stáhnout, prolezení není nejsnazší. Kdyby se k němu snažil přidat ještě někdo další, dvířka se zabouchnou a nepustí jej dál. Jedinými výjimkami jsou hraničářovi psi a kouzelníkovi přítelíčkové – ti tam také uvidí svůj odraz.

Pán Jeskyně bere z chodby dalšího dobrovolníka a prožívá s ním podobný příběh. Předcházejícího účastníka nechte kochat se situací, zpět na chodbu jej nepouštějte. Zároveň ale, ať neradí, nechť si každý prožije svůj vlastní střet s odrazem.

Takto se situace opakuje pro každého člena družiny. Po souboji s odrazem se vždy přikutálí na lehce osvětlené místo, takže na konci se tam všichni sejdou. Patrně všichni vyděšení a nešťastní. Vidět to nejhorší ze sebe není pohled pro každého.

Všechny životy a magy investované do Odrazů si poznačte. Stejně tak kouzla, která byla proti nim použita. Tyto informace se budou později hodit. Je také potřeba poznačit si výši útočného a obranného čísla a účinnosti u poslední zbraně, kterou odraz držel. To vše se použije při souboji s **Noční můrou**.

Pokud by někdo rozbil zrcadlo ještě před tím, než z něj Odraz vyleze, poznačte si současný počet životů a magů hrdiny a jeho nejvyšší útočné číslo a obranné číslo.

Celý souboj se odehrává v nevyhraněném temném místě. Je zde jen podlaha, neidentifikovatelný zdroj světla a okolní temnota. Zdi a strop nikde, není kam

uniknout.

Souboj s Noční můrou

Družina si nestačila ještě ani chvíli oddechnout, když se kolem nich mihne několik stínů. Jakoby okolo prolétly temné plameny spletené z nicoty. Jeden, druhý, další. Zdá se, že se splétají za hranicí světla. Po chvíli se ozve podivný křik a velký stín kráčí vpřed.

Před postavami se objeví velká, asi čtyřmetrová bestie. Její tělo je neforemné, podivně spletené z různých částí. Až po chvíli jde rozpoznat, že tyto kousky jsou podobné částem našich hrdinů. Propletenec několika tváří a těl. Temný dlouhán řve mnoha ústy, máchá svými nespočetnými pařáty a útočí.

Noční můra má tolik životů, kolik bylo investováno do předchozích Odrazů. Stejně tak má i magenergie. Rukou má jako celá družina, drží v nich zbraně, kterými útočili na Odrazy. Za kolo dokáže ale útočit pouze třemi a to klidně na tři různé osoby. Útočná čísla a účinnosti jsou ty nejsilnější z posledních, kterými byl napaden.

Zároveň dokáže jednou za kolo seslat kouzlo, které bylo sesláno na něj. Je jedno, jestli je hraničářské či kouzelnické, v tomto případě se magie směšuje.

Obranné číslo Noční můry je shodné s nejlepším obranným číslem z družiny. Dokáže se však bránit pouze jednou za kolo.

Podobně jako při souboji s Odrazy i v boji s Noční můrou budou léčivé lektvary zraňovat. A opětovně zbraně, kterými se již útočilo na Odrazy, budou životy přidávat. Stejně tak totožná kouzla. Ke zranění je potřeba užít jiných zbraní a rozdílných kouzel než v předcházejícím střetu. Ty pak zraňují běžně.

Souboj to bude lítý, jen na život a na smrt.

Po skolení Noční můry, která zmizí požráním sebe sama, se v dálce rozsvítí malé světélko. A za tím světlem jsou drobná dvířka. Jdou zlehka otevřít, vypadají naprosto běžně, sama se nezavírají. Za nimi jsou obyčejné chodby.

Setkání s Edgarem Poetou

Do Edgarovy laboratoře zbývá ještě několik chodeb, ale všechny jsou prázdné, a tak příchod k němu je již jen otázkou času.

Za honosnými vraty se otevře velké podzemní prostranství. Obrovská kruhová místnost s bělostnými stěnami. Uvnitř je spousta skříní, poliček, stolů a dalšího nářadí. Vás však hned na první pohled upoutá stařík sedící uprostřed.

Vlasy šedivé a sčesané vzad, drobný knírek, kruhy pod očima, ale lišácký pohled. Nahrbený stařec začne loupat další pomeranč, usměje se a chraplavým hlasem pronese:

„Rád vás vidím. Ano, rád. Mnohem raději, než Pravdonoše.“

Po těchto slovech sklapne Pán Jeskyně své poznámky a ohlásí konec druhé části.

3. číst

3. část

Pokračování hovoru s Edgarem

Poetou

Edgar na ně s pokorou čeká. V klidu si požívá pomeranč, ví, že ač by jim byl zdatným protivníkem, ale nemá smysl stavět se jim na odpor. Jeho poslední nadějí byla Noční můra. Teď je ale naopak rád, že jsou zde. Mnohem raději, než kdyby zde byl Pravdonoš. S ním by se nedalo licitovat. V diskuzi tedy bude přiměřeně milý a nápomocný, s blížícím se Pravdonošem přišlo i smíření.

Nebude zapírat, že vede obchody na hraně zákona. Chápe se ale bude snažit vysvětlit, že dělá vše proto, aby onu pověstnou hranu nepřekročil. Že občas zaměstná lidi, kteří mají problém tuto hranici udržovat, je chyba, ale není chybou jeho, ale těch patřičných lidí. Proto nechápe, proč by měl být obviněn z organizovaného zločinu.

Každopádně to není důvod, proč se v jeho laboratoři objevila elitní družina. Je tedy na čase pustit se do vysvětlování těch případů, které je sem dovedli. A že s tím nemá nic společného. Za vším je přece Alan Vranovlas, který po něm jde jako kočka po myši. Už je to pěkně dlouho, co Alan proti Edgarovi brojí a dělá vše proto, aby dostal Poetu za mříže. Je to snad proto, že jeho manželka byla zabita nějakým pouličním gangem? Cože? O tom jste nikdy neslyšeli. Hm, možná už tenkrát mu ruplo v bedně. Každopádně důvody ponechme stranou, pojďme se podívat na jednotlivé případy.

Edgar svede řeč ke své obhajobě, o Alanových důvodech se moc bavit nechce, tuší, že by mohlo dojít k odhalení některých usvědčujících věcí a přišel by tak o šanci na záchranu. Jeho cílem je totiž očistit se od zločinů, které nespáchal a zároveň udělat vše proto, aby byl Pravdonoš zastaven. Raději bude sedět ve vězení, než aby umřel.

Takže nejdříve Mišo Kamnamraz? Proč bych jej zabíjel? Vždyť jsem s ním dlouho spolupracoval a vzájemná pomoc nám byla prospěšná. Že by mne vydíral tím, že vím, kolik mám peněz nebo jak s penězi nakládám? Nesmysl! Pokud bych s ním

spolupracoval, vyzrazením by uškodil i sám sobě. A hlavně, když bych jej zabil, musel bych počítat s tím, že na jeho místo přijde někdo další. Někdo, s kým se neznám. Někdo, s kým se teprve budu muset naučit spolupracovat. Myslíte, že tohle by se mi vyplatilo? A i kdybych tam dodal svého člověka, nebylo by to naopak moc podezřelé? Není lepší tam nechal někoho s tradicí, se kým již kontakt mám?

Že jste našli vyděračský vzkaz? Hloupost! Hmm, ukažte. A teď porovnejte s mým písmem tady na stole. Nejen tvar písma, ale i inkoust je jiný. Jak chabé.

Že jste našli přítomnost omamných látek? Ale pánové. Já jsem obchodník a jako takový prostě prodávám. A někdo zase kupuje. Takže dostat se k takovému zboží není až zas takový problém. Když víte, jak na to.

Co vražedná zbraň? Našli jste ji? Patří snad mně, nebo třeba někomu z mých zaměstnanců? Že jste ji nenašli? A že i všechny ostatní vraždy byly provedeny stejnou zbraní? Pak ji asi stále má někdo v držení? A kdo asi? Nepřišlo vám třeba zvláštní, že krátce po Kamnamrazově vraždě zmizel 1. Císařský vyšetřovací oddíl? A najednou se každé čtyři dny odehrávala nějaká podivná vražda? Nevidíte třeba v tom souvislost? Našli jste snad někde jejich těla? Jste si opravdu jistí, že zemřeli, jak je vám podsouváno?

Pak došlo ke zmizení Alesándia Dubovaze – co bych z toho měl? Sám do lázní chodím, s Alesándriem jsem se znal, poskytoval mi skvělé služby. A že chtěl trochu více peněz? Kdo je v dnešní těžké době nepotřebuje? Ano, prý poskytoval mým zaměstnancům střechu nad hlavou. Pánové, ale co já s tím? Co si dělají mí podřízení ve svém volném čase je čistě na nich. A už jste jej našli? Zdrhl? Ne? Byl zabit v nějakých tajných chodbách? O žádných nevím. Jen o těch, kterými jste sem přišli.

Pak tady bylo oběšení Hugo Zvona. Ano, přiznávám, trochu divoký živel, ale byl velmi pracovitý a rád jsem jej zaměstnal. Chápu, že bokem prováděl nějaké lumpárny, ale mně vždy poctivě pomohl. No, používal jsem ho na běžnou přemlouvací práci. To víte, mám hodně peněz, někdo si půjčí, zapomene zaplatit a pak je potřeba tam

poslat urostlého chlapa. Rozhodně jsem nechtěl, aby někoho mlátil. Vždyť jen stačilo se na něj podívat a všichni spolupracovali. Co bych tedy z vraždy Huga měl? Vždyť to byl můj člověk.

Aj, pak došlo k nemilému střetu s 2. Císařským oddílem. Jistě, pozval jsem je k sobě domů, abychom si mohli promluvit. Vždyť Hugo byl můj dobrý zaměstnanec – vidíte, jaké jsem o něj měl starosti – a tak jsem byl jen rád, když se do toho zapojili CVO a chtěli objasnit jeho vraždu. Po našem jednání jsem je nechal v sále, ať se posilní před dalším vyšetřováním. Že si pak vzali nějaké látky, se kterými neuměli zacházet, je mi opravdu líto. Pak se začali rvát, sesílat mi tady kouzla, tak jsem je prostě nechal vyvézt. Jaké tragédie, že to s pohádkou a básničkou přehnali a došli takového tragického konce.

Dále vás určitě zajímá zmrzačení Agáty Vlasorudé. Co bych z toho měl? Vždyť byla mojí favoritkou! Cožpak nevíte, že už nespala s nikým jiným a, dá-li se to takhle mezi chlapy říct, něco jsme k sobě cítili? Myslíte, že se mi bude líbit zmrzačená ženská? Chuděra. Že se mnou chtěla založit rodinu? Ale prosím vás, i kdyby to byla pravda, co muži v mém postavení brání, aby se tak stalo? Snad žárlivost mé manželky? Cožpak si myslíte, že je tak hloupá a o mých avantýrách neví? Proč bych tedy něco takového dělal?

A úmrtí Nikolaje Topolstoje, mého věrného alchymistického druha? Co bych měl z vraždy kolegy, se kterým jsme objevili kouzla pohádky, básničky a lejstra? Že bych převzal jeho výrobu a odstranil jej od zisků? Ale pánové, jsem především obchodník a ten levně nakupuje a draze prodává.

Otrava třetího vyšetřovacího oddílu je pak jasným důkazem, že někdo nechce, aby pravda vyšla napovrch. A že byli otráveni příměsí s drogami? Vždyť tyto látky jsou veřejně dostupné. A myslíte, že kdybych to opravdu spáchal já, tak tam podstrčím tuto stopu?

Pánové, všechno to jsou důkazy nastrčené. O všechno se postaral Alan. Vždyť zabil lidi, se kterými jsem nějak spolupracoval, stýkal se s nimi, nebo měl je rád. Cožpak bych já někdy něco takového dělal? Proč? Jak by se mi to vyplatilo?

A co všechna ta rozsekaná těla? Vidíte snad v mé laboratoři, že bych dával dohromady nějakou stvůru? Takovým zvrhlostem já nerozumím, jsem jen obchodník.

Pak také prý došlo k únosu Alana. Viděli jste ho tady snad někde? Chcete si projít celý můj dům? Věřte, že ho tady nikde nenajdete. Únos totiž patrně jen zahrál a někde ve skrytu pokračuje ve svém plánu.

Edgar se bude nadále hbitě obhajovat a ukazovat, že v tom prsty nemá. Naopak vše ukazuje na Alana. Sám o případech ale neřekne víc, než je potřeba. Ví, že jeho podnikání není úplně čisté a případné rozkrývání pozadí a vazeb mu může ublížit.

O Alanovi a Pravdonoších

Když už družina uzná, že v těchto případech Edgar prsty nemá a za vším patrně stojí Alan, mělo by také dojít na otázku, proč tak činí. Poeta důvody tuší a o své domněnky se nezdráhá podělit.

Alan se Edgara snaží zbavit již nějakou tu dobu a zatím bezúspěšně. Když za ta léta ztroskotaly všechny Vranovlasovy pokusy, musel přistoupit ke způsobu nejdrsnějšímu – k Pravdonošovi, před kterým nelze utéct. Udělal tedy vše proto, aby případy vrhaly podezření na Poeta a aby si to všechno pojistit, přivlastnil si měsíční kameny. Cožpak jste si nevšimli, že správce kraje byl z bezpečnostních důvodů odvezen mimo ostrov?

Vlastnictví měsíčních kamenů má pro úspěch Alanovy akce rozhodující vliv. Jejich držitel totiž při prvním setkání Pravdonošovi řekne, čím se má zabývat, jaký zločin je potřeba odhalit, či případně, na koho se vrhnout. Pokud by tyto kameny měl správce, ukázal by na mrtvolu v márnici a mohlo by se stát, že dříve či později by Pravdonoš odhalil skutečnost, že za tím stojí Alan a byl by zabit. To nemůže Vranovlas riskovat. Raději se on sám zmocnil kamenů a až přijede Pravdonoš, pošle jej rovnou po Edgarovi. S domněnkou toho, že tyto zločiny spáchal on. Pravdonošové by sice zjistili, že se tak nestalo, ale za to by Poeta zaplatil životem.

Alanovi musí být jasné, že pokud to družina přežila, tak také spoustu věcí prokoukla. Edgar jim

vysvětlí, že patrně teď budou první na ráně oni, aby stopy byly zamety. Hned po nich bude on, takže ať chtějí nebo ne, nastal nejvyšší čas spolupracovat.

On jim poví to něco málo o Pravdonoších co ví, oni jej na oplátku zachrání před jistou smrtí.

Jak zastavit Pravdonoše

Pravdonoš připluje o nedělním poledni. Již bude v pohotovosti a bude jen čekat na zadání úkolu. Vydá se tedy k měsíčním kamenům, které jsou uloženy v hodinové věži. Tam patrně také čeká Alan, který mu řekne, koho všeho prozkoumat. To ovšem pro předmět zkoumání znamená smrt. Po poledni se Pravdonoš vydá na svou výpravu a nikdo z družiníků, ani Edgar se s ním nesmí střetnout, nebo dojde k jisté smrti. Tak to alespoň líčí Poeta.

Edgar se dále zamýšlí nad tím, že Alan pravděpodobně předpokládá, že během odpoledne Pravdonoš vše vyřídí. Měsíční kameny a tím i Pravdonoš se dají ovládat jen o půlnoci, proto asi po celý den bude čekat v hodinové věži. A cílem družiny bude dostat se do věže před půlnocí, aby mohla zastavit Alana. Nejlépe ještě o něco dřív, aby měli větší šanci uniknout Pravdonošovi.

Zdejší město není tak rozlehlé, aby se dalo před Pravdonošem nějak dlouze ukrývat, proto je půlnoc stěžejní. Alan to ví, takže dle (správného) mínění Edgara přivolá Pravdonoše zpět a pokud svou práci splnil, odvolá jej, aby nemohl zabít už nikoho dalšího a hlavně samotného Vranovlase.

Pokud by je napadlo, že by se dostali do věže ještě před tím, než tam dorazí Pravdonoš, tak by si moc nepomohli, protože i důkazy a osoby, po kterých má jít, se zadávají za půlnoci a to už Alan udělal nejpozději předchozího dne.

Jak do hodinové věže

Nyní díky Edgarovi družina tuší, že je nutné dostat se do hodinové věže mezi polednem a půlnocí. Čím dříve, tím lépe. Jenže tím informace od Poety nekončí.

Dostat se do hodinové věže je jedna věc, projít jí až na samotný vrchol je věc druhá.

„Pamatujete si ještě na Noční múru, kterou jste potkali před mými dveřmi?“ zeptá se lišácky Edgar, „cha, tak to je oproti hodinové věži velmi slabý odvar. Jako kapka oproti moři. Přesto čekejte něco podobného.“

Dále Poeta popisuje, jak je věž radnice starobylou stavbou a předcházející obyvatelé tam vybudovali hnízdo emocí. Tímto mumrajem snů, představ a zvráceností může projít jen ten, kdo drží měsíční kameny. Na samotném vrcholku věže je měsíční pohár, do kterého stačí kameny vložit a dají se použít. (Měsíční kameny po celém císařství mají svůj vlastní ochranný systém, tohle je zdejší.) Alan u sebe artefakty měl, nic se mu tedy nemohlo stát. Postavy to štěstí ale nemají, a tak musí projít věží jinak.

Pokud by vstoupily do věže bez přípravy, všechny ty touhy, naděje a splíny by je hned roztrhaly. Proto je nutné, je co nejvíce omámit.

Kdysi dávno byly s věží postaveny i další čtyři menší budovy. Pro předchůdce byly emoce jen další element a to dokonce ten nejsilnější. Proto okolo stojící domy zasvětili čtyřem známým elementům a pomocí nich emoce krotili.

Každý dům stojí sto metrů diagonálně od svého rohu. Již dávno je jejich pradávný účel zapomenut, přesto se domy nerozpádají. Naopak, pro svou architekturu jsou hojně využívány císařskými a tudíž i dobře střeženy. Úkolem prvním bude dostat se do domu. Pro některé z CVO by to mohl být i morální problém, spadají do bezpečnostního ranku IV. úrovně, zatímco naše družina je oprávněná jen ke III.

Jedná se o budovy:

- **Úřad evidence obyvatelstva**
- **Úřad územní zástavby**
- **Zbrojnice**
- **Poštovní úřad**

Úkolem druhým bude rozpoznat, jakému živlu tento dům sloužil. Následně tento živl oživit v co největší možné míře. Ve všech budovách by měla být velikost oživených elementů podobná, v případě emocí se nerovnováha může stát horší než slabost.

Jistě se budou Edgara dotazovat, co znamená probudit element. On sám si není úplně jist, nikdy to

nezkoušel a na ležení v knihách také není, ale teorie praví, že by mělo stačit koncentrované množství daného živlu. Pro ohnivý element to bude pochodeň, pro vodní hrnek vody a podobně.

Dále bude potřeba se s daným živlem provázat. Bude stačit zabořit ruku do hlíny? Nebo musím naopak nějakou polknout?

Po těchto základních opatřeních by se měla situace ve věži uklidnit. Alespoň oproti běžnému stavu. Pro hladký průběh to ovšem nestačí, ještě bude potřeba vydávat se za emoce. Ty silnější to sice prohlédnou, ale ty menší a útočnější to zmate a hlavně, o něco více od sebe odvádějí pozornost a Alan je zbystří až o něco později. To jim dá čas na patřičný útok a znemožnění Alanových plánů.

Přestrojení za emoci nemusí být nic komplikovaného. Pocity jsou neforemné, rozpuštěné, rozevláté, ale také někdy směšně lidské. Podstatný je důraz, s jakým se projevují. Emoce jsou přece extrémní.

S těmito informacemi se může družina pustit do pátrání po Alanovi a měsíčních kamenech.

Příjezd Pravdonoše a jeho pohyb

Pravdonoš připluje v poledne a bude pokračovat tak, jak se domýšlí Edgar. Pokud by náhodou zahlédl některou z postav, půjde okamžitě po ní. Umí vyvinout rychlost srovnatelnou s během. Díky jeho éteričnosti mu nedělají problém ani nerovnosti terénu, ani překážky v cestě. Pokud se někdo přemístí kouzlem, dokáže identifikovat, kam se přemístil (ať už odposlechem magie, nebo vnímáním okolních změn, které upozorní na teleportovaného). Trpělivě jej bude pronásledovat, až jej nakonec dostihne a zabije.

Družina se tedy střetu s Pravdonošem musí vyhýbat za každou cenu. Následující soupis ukazuje, kde se bude pohybovat. Procenta uvedená za místem jsou pravděpodobností, že uvidí družinu, protože jde po její stopě. Pokud se postavy nachází ve stejné lokaci, šance se zvyšuje o 50 %. Při přímém střetu je pravděpodobnost stoprocentní.

- **12:00** – přístaviště / 0 %
- **12:15** – hodinová věž / 0 %
- **12:30** – márnice / 0 %
- **13:00 – 14:00** – prochází první místo činu, které družina navštívila / 10 %
- **14:00 – 15:00** – prochází druhé místo činu, které družina navštívila / 20 %
- **15:00 – 16:00** – prochází třetí místo činu, které družina navštívila / 30 %
- **16:00 – 17:00** – náměstí před radnicí / 40 %
- **17:00 – 19:00** – prochází místem, kde vstoupila družina do podzemních chodeb / 50 %
- **19:00 – 20:00** – podzemní chodba / 10 %
- **20:00 – 21:00** – Edgarovo sklepení / 20 %
- **21:00 – 22:00** – Edgarovo sídlo / 70 %
- **22:00 – 23:00** – okolí Edgarova domu / 80 %
- **23:00 – 23:55** – náměstí před hodinovou věží / 90 %
- **00:00** – hodinová věž / 100 %

Uvedená šance není pravděpodobností v tom pravém slova smyslu. Ukazuje, jak moc se kolem nich začíná stahovat Pravdonošova smyčka. Postavy by měly pochopit, že před ním není úniku. Výše procenta ukazuje, jak blízko jim Pravdonoš je. Takové stvoření neunikne pozornosti, takže lidé budou křičet, utíkat, omdlávat hrůzou, nebo také překvapeně civět. A našim hrdinům by s postupujícím časem mělo vysychat v ústech.

Pokud postavy nechají vše na poslední chvíli a přesto se po celou dobu mistrně skrývaly, dojde k setkání až v hodinové radniční věži.

Co udělají s Edgarem?

Velké nebezpečí samozřejmě hrozí především Edgaru Poetovi. Jak s ním družina naloží? Bude jej vláčet s sebou? Už není nejmladší. Nebo ho někam schová? Ale co když ho Pravdonoš vypátrá? Je přece dokonalým vyhledávačem stop.

Nejlepším řešením asi je, pokud jej vezmou s sebou, aby ho pořád drželi co nejdál od Pravdonoše a měli o něm přehled. K tomuto postupu ho bude ale potřeba přemluvit, bojí se, že na ulici mu hrozí nebezpečí nejen od Pravdonoše, ale také od různé spodiny a pořádkových služeb. Převlek by mohl být správným řešením.

První pokus o likvidaci na ulici

Alan může doufat v úmrtí družiny při pátrání po Edgarovi. Zároveň ale musí počítat s variantou, že to solnokrajský vyšetřovací oddíl přežil a proto nasadí svůj 1. CVO na hlídání situace. Sám si je ve věži jist svou bezpečností, ale pokud by nemělo dojít ke střetu, nerad by, aby se odehrával zde. Jako případný předvoj bude sloužit skupina jeho věrných.

Vranovlas si o naší družince nemyslí nic zlého. Dost možná jsou mu i sympatičtí, protože jsou schopní. Je mu ale jasné, že jeho plán nemusí vyjít, pokud se nezbaví všech překážek. Nechce ale zbytečné ztráty na životech, proto své jednotce dá rozkaz, ať se je snaží pouze zajmout.

1. oddíl zná město velmi dobře, má vybudované kontakty a zpravodajské sítě, tudíž dříve, či později se dozví, že naše družina je zpět na povrchu. Pověsí se na ně a chvíli je budou sledovat. Jakmile se postavy ocitnou na rušném místě, kde je spousta lidí (nejlépe náměstí nebo široká ulice), zaútočí na ně ze střechy.

Budou útočit pouze tři osoby ze čtyř a to otrávenou šípkou. Opodál stojí zneviditelný mág a jeho havran, celou situaci sledují bokem, aby v naléhavém případě mohli zasáhnout.

Prvnímu oddílu je naprosto jasné, které postavy jsou v boji nejnebezpečnější a jaké mají šance, proto prioritou vystřelení otrávených projektilů na naše družiníky je následující:

1. kouzelník
2. zloděj
3. alchymista
4. hraničář
5. válečník

Dle smlouveného signálu ve stejný okamžik vyletí tyto tři střely:

- 14/+1 – lehká kuše, Jiří Luskal, člověk, lupič
- 14/+1 – lehká kuše, Štěpáno Klackolez, hobit, pyrofor
- 8/+1 (+3 +5/+1) – dlouhý luk, Quentin Jemnoruký, elf, šermíř

Každý projektil je namazán omamujícím jeden s účinností **Odl ~ 10 ~ 1k6 stínových životů / 1k6 stínových životů a oběť si hází znovu každé kolo proti stejné pasti, jen s nebezpečností o jedna nižší.**

Dokud komando nezaútočí, je neodhalitelné. Po výstřelech na sebe pochopitelně upozorní, využijí ale ještě slunce v zádech, situaci plnou překvapení a zmatku a vystřelí ještě jednou. Dav začne šílet a lidé se rozbíhají do všech směrů.

Nyní přichází ke slovu družina. Pokud jsou akční a rozhodní, 1. CVO začne utíkat pryč. Jestli ale budou zmatení, zaskočení a nebudou vědět, co si počítat, tak střelba bude pokračovat.

Vylákání do pasti a druhý pokus o zneškodnění

Předcházející mise neměla za úkol nikoho omráčit, ani způsobit velké škody. Celý manévr byl jen vylákáním do výhodnějších míst pro Alanův oddíl. Proto také Vranovlasovi lidé utíkají po střechách stále v dohledu naší družinky, ale zároveň v patřičně bezpečné vzdálenosti. Honička bude svižná, plná skoků a zdolávání překážek, občasného výstřelu, aby udržela pozornost pronásledovatelů. Někdy se může stát, že se prchající ztratí, když o chvíli později se prozradí za komínem. Zběsilý střechní běh končí seskokem dolů do ulic a uprchlíci mizí ve vyhořelém pavlačovém domě.

V ohořelém rozpadající se budově čekají na družinu. Šermíř Quentin stojí uprostřed dvora, lupič Jiří Luskal vyčkává s kuší na pavlači prvního patra a

hobití pyrofor Štěpíno střeží situaci o poschodí výš. Bokem ve druhém patře stojí neviditelný mág Francis a na protější straně jeho havran. Všichni vyčkávají příchodu družiny a očekávají, že se zde odehraje souboj.

Přesto, jakmile postavy vkročí do dvora domu, Quentin zvučným hlasem přednese nabídku, že se mohou vzdát. Pokud družinka na nabídku kývne, budou omráčeni, uvězněni a odklizeni tak dlouho, než se Alanův plán zdaří. Tím by pro ně dobrodružství skončilo.

Pakliže na nabídku nepřistoupí, nedojde již k žádnému licitování, rovnou se rozjede boj. 1. Císařský oddíl se bude snažit postavy zajmout, proto bude útočit na plochu a i nebezpečná kouzla bude používat s mírou.

Budou bojovat do poslední krve, z boje rozhodně neutečou. Pokud dojde k jejich polapení, ani tím nekrutějším výsledkem jim nevyzradí. Jsou Alanovi a jeho věci plně oddaní.

Ovládnutí domů s živly

Po udatné výhře nad Alanovým komandem se mohou naše postavy pustit do zajišťování budov s elementy. Všechny důležité prostory v těchto domech jsou přístupné jen lidem s prověřením IV. bezpečnostního stupně. Družina takovou prověrku nemá, nachází se na III. bezpečnostní úrovni, tudíž oficiální cestou ji tam nemůže nikdo pustit.

Pokud se budou ale pít, k mapám se dostat mohou, na to jim jejich bezpečnostní osvědčení stačí.

Místa nejsou nějak zvlášť střežená, pro naše zkušené družiníky by to měla být hračka. Jedinými otázkami jsou, jestli v tom stresu a časovém tlaku neudělají chybu, jak naloží se strážci (budou je zbytečně zabíjet?), jak dlouho nad tím stráví, jestli rozklíčují správný živel a jak probudí element.

Úřad evidence obyvatelstva

Vysoká budova dříve zasvěcená elementu vzduchu. Stále je příjemně prodyšná a větraná, proto císařští usoudili, že tohle bude nejvhodnější místo pro zalidněnou a dusivou instituci Úřadu evidence obyvatelstva.

V neděli se zde nenachází žádný úředník, chodbami se jen líně prochází strážní. Jejich pozornost není největší, co za tajemství a bohatství je také na osobních údajích, že?

Rituální místnost je v nejvyšším patře malé věžičky. Občas bývá označována jako Oválná pracovna pro svůj elipsovité půdorys, ale ve skutečnosti zde nikdo nepracuje. Oproti zbylým částem domu je zde drobný průvan, průduchy ve zdi sem prosakuje jemná vlhkost přímořského větru a za stěnami jde slyšet občasný tlukot prolétajícího poryvu větru.

V pokoji jsou do kruhu uspořádány kamenné lavice, uprostřed leží ohromná bělostná mísa. Její průměr jsou dva metry, mělké dno je prázdné.

Zde se dříve uctíval a krotil vítr. Postavy to mohou poznat dle stále čistě proudícího vzduchu, jemnosti a ladnosti místa a dle jeho umístění.

Nyní je čas probudit živel.

Úřad územní zástavby

Robustní rozložitá stavba byla chrámem elementu země. Císařští úředníci rozhodli ale využít jejich rozsáhlých chodeb a prostorných místností pro skladování svých map a plánů výstavby.

V nedělní den nepracují ani ti nejpilnější z císařových úředníků, proto je zavřeno. Na bezpečnost úřadu dohlíží jen hrstka strážných, kteří jsou znuděni horkým letním odpolednem.

Posvátná místnost je ukryta v suterénu. Jedná se o rozlehlou čtvercovou místnost s nevysokým stropem, který je podpírán desítkami sloupů. Je zde sucho a poměrně i teplo.

Díky velkému prostoru a stálým podmínkám jsou zde uloženy štopy map, náčrtů, architektonických skic a plánů. Stěny a sloupy jsou lemovány spoustou knihoven a poliček. Jen prostředek haly je trochu volnější, nachází se zde masivní kvádry k odpočinku a mezi nimi bělostná mísa.

Na tomto oltáři se vzdával hold elementu země. Usoudit se to dá dle podzemní lokace místnosti a robustní výbavy.

Nadešla chvíle vzkřísit další živel.

Zbrojnice

Vzhledem připomíná malý hrad či snad tvrz, vzpíná se totiž k nebi čtveřicí štíhlých věží. Tři stojí v rozích trojúhelníkového půdorysu, čtvrtá se pne uprostřed. Pragmatičtí císařští se chopili nabízeného vzhledu a svatyni ohně proměnili ve zbrojnici.

Pro příslušníky vojenských a pořádkových služeb neděle neznamena žádná volno, proto se to zde hemží spoustou ochránců zákona v plné zbroji. Nikdo z nich neprojevuje ale velkou pozornost, jen hlupáka by napadlo přepadnou sklad zbraní a místo na ozbrojence tak koncentrované. Snad jen hrstka těch, kteří stráží velitelské kanceláře a nepřístupné kanceláře jsou v pozoru.

Místnost zasvěcená ohni se nachází v nejvyšším patře prostřední věže. Svým umístěním tak sloužila, a pro císařské i nadále občas slouží, jako suchozemský maják či rozhledna. Prostor je trojúhelníkovitý, o stěny se opírají štíhlé kamenné lavice a uprostřed leží mělká mísa.

Na tomto podnosu se pálily dary pro element ohně. Napovědět k tomu může plamenovitý ráz zdejší architektury, majákový účel či drobný průduch uprostřed střechy, který sloužil jako komín.

Nechť je jiskřivý živel probuzen.

Poštovní úřad

Přízemní stavba se čtveřicí drobných věží po stranách a zastřešeným jezírkem uprostřed byla vždy místem pro element vody. Císařští štíhlých chodeb využili pro zpracovávání poštovních zásilek, které v případě potřeby mohou odkládat na zastřešený vnitřní dvůr. Proto se také voda do rybníčku už nenapouští, ubíralo by to na místě, zjištěně je prohlubeň zužitkována jako odkladiště balíků.

V neděli je poštovní provozovna zavřena, proto, až na pár lenošivých hlídačů, je zde liduprázdno.

Svatyně vody se nachází v nejvyšším patře na dvoře stojící kupolovité budovy. Místnost je klenutá, v půdorysu kruhová a ve zkosených stěnách jsou kulatá okna. V podlaze jsou zazděné otvory, které dříve mohly sloužit jako propojení s jezírkem o patro níže.

Pro její vytříbený vzhled zde má kancelář ředitel

poštovního úřadu. Svůj stůl a knihovnu umístil od ústraní, vnitřní prostor obklopený kamennými lavicemi nechal volný. Uprostřed se nachází úchvatná bělostná mísa, v níž je nevkusně naaranžována hromádka ovoce.

Z této mísy byly prováděny rituály k uctění a uklidnění vody. Vytušit se to dá blízkostí dřívějšího jezírka, kruhovým tvarem a vodní architekturou.

Račme probudit živel vody.

Hodnocení elementů

Probuzení elementu znamená umístit na podnos ve správné místnosti co největší množství patřičného živlu. Jak přesně tohle bude realizováno necháme na fantazii a schopnostech družiny. Zde jsou jen pro orientaci uvedeny srovnávací tabulky, které ukazují výši úspěchu.

Element vzduchu

úspěch	provedení
1	foukání z úst
2	ovívání rukou
3	ovívání deskou či předmětem
4	vítr z kovářského měchu
5	tři lidé ovívají deskou nebo předmětem
6	tři lidé pumpují vzduch z kovářského měchu
7	ve stěně prorazí nebo dočasně udělají větší díru než současné průduchy a zapříčiní tak průvan

Element země

úspěch	provedení
1	hrstka hlíny
2	hromádka hlíny velká jako pomeranč
3	hromada hlíny výškou po lidská kolena
4	kopa hlíny člověku po pás
5	kopec hlíny po lidská ramena
6	hora hlíny vysoká jako lidská postava
7	tolik hlíny, že to převyšuje člověka

Element ohně

- úspěch provedení
- 1 malá jiskra
 - 2 hořící zápalka
 - 3 plápolající pochodeň
 - 4 zapálená louže oleje
 - 5 podpálená hromádka dříví
 - 6 táborák šlehající až po strop
 - 7 vatra sálající žár po celé místnosti

Element vody

- úspěch provedení
- 1 kapka vody
 - 2 drobná louže vody
 - 3 mísa vyplněná vodou
 - 4 vědro vody ještě k tomu
 - 5 sud plný vody
 - 6 vana vrchovatě naplněná vodou
 - 7 kád' převyšující člověka plná vody

Pro účel oživení živlu jsou asi nejvhodnější elementálové. Ne každý je však má k dispozici, proto bude zajímavé, jak s tím poradí a kolik času tomu věnují.

Protože dopravení se za Alanem a souboj s ním bude nějakou dobu trvat, je potřeba, aby živel byl krocen a přiživován po celý tento čas. Dovolí si obětovat někoho ze svých řad, vykašlou se na to, nebo to vymyslí jinak?

Svázání se s živlem

Provázání se s elementem je velmi důležité, kdo tak neučiní, bude se moci v hodinové věži jen bránit, ale nikoliv útočit. Jeho pokusy budou neúspěšné, protože za ním nestojí žádný živel a tak jej budou jeho zástupci ignorovat.

Pro co největší úspěch se musí každá postava provázat s každým elementem. Čím větší oběť, tím větší úspěch:

úspěch provedení

- 1 nechat se ovanou, smočít ruku, ohřát se
- 2 nadechnout se, napít se, sníst kousek hlíny, nechat se lehce ožehnout
- 3 ukápnout kapku krve na podnos s živlem
- 4 obětovat míse větší množství krve

Přestrojení za emoce

Jak již říkal Edgar, převlek není tak důležitý, jako spíše procitěné vydávání se za určitou emoci. Každopádně i dobrá kostýmní kamufláž pomůže, Alan si takových výtržníků všimne o něco později.

Důležité ovšem je mezi emoce zapadnout. Až se ocitnou v hodinové věži, měla by se každá z postav snažit stát se jedním z okolo prolétajících pocitů. Jeden bude rvát jako zuřivec, další lkát jako neštěstí, třetí se znuďeně rozhlížet jako lhostejnost. Fantazii se meze nekladou, čím věrohodnější, tím lepší.

Je jasné, že ne každý hráč a každý Pán Jeskyně jsou postaveni na divadelní prožívání rolí, proto ani není tento přístup vyžadován. Přesto by se mělo jednat o roleplaying v tom pravém smyslu, kdy se sice nemusí rvát přes celý dům, ale stačí své tiché prohlášení patřičně vysvětlit, prodat, ozvláštnit. Nejdůležitější je tedy míra zapálení pro věc a snaha o co nejlepší realizaci ve světě postav, nikoliv hráčů.

Protože přístupy finálových družin se budou velmi lišit, nebude zde uvedena žádná komparační tabulka. K zhodnocení dojde na místě po vyslechnutí a shlednutí snažení všech družin v třetím kole.

Vstup do hodinové věže

Hodinová věž je součástí radnice. Vchod přímo do ní je bráněn bezpečnostní prověrkou V. úrovně, ale v tuto chvíli by již neměl být problém poradit si s několika strážnými.

Vstupujete do hodinové věže. Doposud jste ji znali zvenku, jako dominantu města, která svým obřím ciferník odměřuje lidem jejich životy. Nyní jste uvnitř a mimo jiné i plní očekávání, co za podivný mechanismus tento stroj pohání. Když však zavřete vstupní dvířka, vaše překvapení nemá

konce.

Vůbec nemáte pocit, že jste uvnitř vysoké věže, naopak se vám teď zdá, že jste se ocitli na dně mořského příkopu. Nad vámi se ladnými pohyby vznášejí postavy připomínající chaluhy a prostorem proplouvají jako medúzy. Z výše se přes ně prodírá bělostně zářivě světlo, jakoby svit měsíce. V pomalých prouzcích se líně snáší dolů, kde se dočista rozpouští. Vše okolo se tváří tak snově, vše se jemně vlní a prohýbá, že už i okolní stěny a dveře se rozpustily. I vy ve své dolní temnotě pociťujete, jak již nemáte pevnou zem pod nohama, ale lehce se vznášíte a cítíte, jak si okolní proudy jemně hrají s vašimi vlasy a oděvem.

A vedle toho se uvnitř vás samotných začíná probouzet pocit opravdového propojení s živly, které jste rozdmýchávali. Hřejivé teplo v žaludku, chladivý vánek v kadeřích, co smyslnějšího může být.

Vznášíte se uprostřed toho kouzelného rozlehlého oceánu bez vody a rozhlížíte se, kde by mohl být Alan. Mezi těmi rozevlátými bytostmi není. Snad je to ten tvor, který zdá se stojí blízko tomu měsíčnímu světlu. Dokonce, jako by přímo stál na hladině, která tam někde na vrchu musí končit...

Postavy se opravdu nacházejí v prostoru připomínajícím hluboký mořský příkop. Nadnášejí se jako ve vodě a krom obvyklého pohybu do stran, vzad či před sebe, mohou plout vzduchem i nahoru či dolů. Za kolo tak mohou urazit vzdálenost srovnatelnou s jejich bonusem za pohyblivost, nejméně však dva metry.

Alan se nachází na samotném vrcholu, na hladině pomyslné kapaliny. Ode dna až nahoru je to 50 metrů. Věž samozřejmě takto vysoká není, to jen v tomto podivně zakřiveném prostoru se to tak jeví. Podobně není z boku ničím ohraničen.

Souboj s Alanem Vranovlasem

Jakmile vyplují z temného příkrovu dna, začne interakce s ostatními emocemi. Ty jsou zmateny jejich převleky, ale po chvíli otálení na ně zaútočí. Není v tom žádný nepřátelský úmysl, je to prazáklad

jejich existence – emoce se pošfuchují.

Útočí vždy dvě emoce, každá z jedné strany hezky tváří v tvář, dobrovolně nebude žádná z nich nalétávat z vrchu nebo zespoda. Neútočí jedině na ty, kteří se maskují za stejnou nebo podobnou emoci jako ony (smutek neútočí na neštěstí a podobně).

Postavy mají stejná útočná a obranná čísla, stejně tak se nemění žádné další charakteristiky. Jen to má najednou všechno takový přízračný ráz.

Výše útočného a obranného čísla emocí závisí na tom, jak se postavy popraly s uctíváním elementů. Výše útoku i obrany je pro každou emoci 20 a toto číslo se snižuje za každý stupeň úspěchu, kterého postavy dosáhly v okamžiku souboje s emoci (je potřeba zohlednit, že oheň pohasíná, vítr už nemusí dout a podobně).

Emoce se nedají zabít, ale s postavami si budou hrát vždy tak dlouho, než přijdou o imaginárních 20 životů. Pak odplují zase někam bokem.

Pokud neprovedly ani nejmenší oběť danému živlu (všechny emoce jsou svázány s patřičnými živly – více v Bestiáři), mohou se jen bránit, ale nejsou schopny způsobit žádné zranění.

Nové emoce se k nezvaným hostům přidávají pravidelně po určité době. Tato doba je určena mírou úspěchu při obětování. Počet kol, za který přiletí další emoce je roven stupni úspěchu.

Kouzla ve věži působí normálně, výjimkou jsou kouzla prostorová. Zdejší prostředí je totiž natolik zpřehýbáno a proházeno, že kouzla jako hyperprostor zde nefungují.

Nad tím vším stojí Alan. Na počátku je vzdálen 50 metrů. Postav si všimne na 30. metru, pokud se dobře vydávají za emoce, tak až na 20.

Vranovlas může útočit tradičně svými chodeckými schopnostmi nebo může střílet z luku. Navíc může jednou za tři kola na postavy přivolat další emoci. Tuto schopnost má díky používání měsíčních kamenů.

Pokud by mělo dojít k souboji v tváří v tvář, tak on do něj rozhodně nepůjde a pustí se s postavami do diskuze.

Souboj tedy končí dosažením hladiny podvodního prostoru. Postavy budou mít pocit, že s vytažením

rukou nad hladinu je celý svět pod nimi najednou vyloupl o něco výš a ony se najednou opírají o podlahu, jako kdyby vylezly z bazénu, který pod nimi není.

Tato část nemá být nutně postavena na hodu kostek. Mnohem více má vzbuzovat atmosféru a napínavé finále. Postavy mají pocítit, nakolik byly schopné zkrotit jednotlivé živly a jak je jim to teď nápomocné. Protože ve výsledku budeme nejvíce hodnotit to, jak si s elementy poradily v přípravné fázi než to, jaká v posledním souboji padala útočná čísla.

Konec 3. části

Setkáním s Alanem na pevné podlaze nejvyššího patra věže končí bodování třetí části. V tento okamžik se možná ví, kdo se stane Mistrem republiky, ale příběh ještě stále pokračuje a ještě stále nevíme, jak ten skončí.

Hovor s Alanem a jak s ním dál naložit?

Alan jim uznale poblahopřeje k takovému úspěchu, který prokázali. On, jakožto bývalý elitní člen CVO, dokáže takové nasazení ocenit. Neskrývá zároveň ale svou mrzutost z nepovedeného plánu. Nejde mu ani tak o osobní neúspěch, spíše je smutný, že situace se vrátí do stejných kolejí. Městu bude vládnout zase podsvětí a bude to ještě horší než před tím, protože Alan bude uvězněn do žaláře.

Nebo snad Alanovi pomohou? Jaký bude morální přesah této hry? Nechají zatknout Alana i Edgara? Či po zastavení Pravdonoše předají Edgara spravedlnosti a s Alanem budou hrát mlčenlivou hru a neprozradí ho?

Nechme se překvapit, rozhodnutí je na hráčích.

Zestíoač

Bestiář

Alan Vranovlas

člověk, chodec – 14. úroveň
major

Životaschopnost: 14 (100 životů)

Útočné číslo: 15/0 (chodcův meč z 11. sféry,
10 mg vlastních)

Obranné číslo: 12 (kroužková zbroj 10. sféra, štít)

Magenergie: 47 magů, zrcadlo 20 magů

Vysloužilý elitní člen CVO. Není nejmladší, ale jeho atletická postava tomu nenapovídá. Jen ta trocha stříbrných vlasů v jeho havraní hřívě a posmutnělé vrásky v tváři prozrazují vysoký věk.

Je vrchním velitelem pořádkových služeb na Korálovém ostrově a říká se o něm, že jeho metody jsou sice někdy trochu tvrdé, zato ale zaručeně účinné. Stejně tak je znám jeho postoj k Edgaru Poetovi, kterého označuje jako šéfa podsvětí. Jeho snaha dostat ho za mříže nezná mezí.

Mnozí říkají, že za to může pouliční vražda jeho manželky a tento skutek jej krvelačně žene za pomstou. Jenže paměť města je krátká, Alan proti zločinu horlivě vystupoval již dlouho před touto nešťastnou událostí. Samozřejmě, chvíli si dával za vinu, že za její smrt může on sám a jeho snaha potírat zločinnost, časem ale zmoudřel a pochopil, že takové věci se stávají. Na svou ženu vzpomíná s láskou, ale s jeho činy to nemá nic společného.

Přes veškerou snahu a úsilí se mu ale ani po dlouhé době nedařilo dostat na kobytku Edgarovi, a tak nakonec přistoupil k řešení nejrazantnějšímu – rafinovanou cestou povolal Pravdonoše.

Edgar Poeta

člověk, pyrofor – 16. úroveň

Šedivý shrbený stařík se sípavým hlasem byl dítkem zbohatlíků. Brzy převzal dům i jejich mění, ustal ve svých toulavých výpravách za poznáním a více než své alchymistické dovednosti začal

upevňovat svůj vliv ve městě. Díky talentu, počátečním penězům, zkušenostem ze světa a trochou alchymistických udělatek se dopracoval na špici podsvětí.

Už je to dávno, co se tak stalo a teď si již svého postavení může vážit jako respektovaná veřejná osoba a užívat si života jako rentiér. Přesto nadále hýbe nitkami celého zdejšího zločinu. Rozhoduje o všem, jen na špinavou práci má své lidi a o ničem nechce vědět.

Jeho věčným sokem je Alan Vranovlas, ale ze všech obvinění se vylhal. Buď tomu pomohla úplata právnímu systému, nebo se obětoval někdo z jeho lidí.

Alanovy snahy byly doposud neúspěšné, nastávající stav ale Edgarovi radost nedělá.

1. CVO – Quentin Jemnoruký

elf, šermíř – 10. úroveň
nadporučík

Životaschopnost: 10 (70 životů)

Útočné číslo: 14/+1 (magický kord 3. sféry (8/+1)
- 2 útoky / kolo

Obranné číslo: 10 (kožená zbroj + plášť)

Schopnosti:

Šerm: +2 k ÚČ a OČ při boji proti šermíři
útok z obrany
velení (dává +1 k ÚČ i OČ všem spojencům)

1. CVO – Štěpíno Klackolez

hobit, pyrofor – 9. úroveň
poručík

Životaschopnost: 9 (63 životů)

Útočné číslo: +4 + 8/+2 = 12/+2 (magická lehká
kuše 5. sféry)

5/+15 (granáty, 5 kusů) – plocha 4m²

Obranné číslo: 10 (magická kožená zbroj 6. sféra)

Schopnosti:

surová magenergie 400 mg
suroviny 300 mg
lektvary dle potřeby

1. CVO – Jiří Luskal

člověk, lupič – 8. úroveň
praporčík

Životaschopnost: 8 (48 životů)

Útočné číslo: $+4 + 8/+2 = 12/+2$ (magická lehká kuše 5. sféry)

$5/+5$ (žiletková struna, útok zezadu +3k6)

$5/0$ (dýka)

boj beze zbraní

Obranné číslo: 10 (magická kožená zbroj 6. sféry)

Schopnosti: viz lupič

1. CVO – Francis Snyvážný

elf, mág – 9. úroveň
praporčík

Životaschopnost: 9 (45 životů)

Útočné číslo: $5/+1$ (hůl)

Obranné číslo: 4 (magický plášť)

Magenergie: 54

Kouzla:

Hypnóza, Davová hypnóza, Kouzlo spánku, Neviditelnost, Pamatuj, Poslání, Sugescie, Svaž postavu, Usni, Vidění dvojmo, Vzpomeň, Zapomeň, Zenerova karta, Zmatek, Cizí jazyk, Cizí oči, Cizí uši, Neslyšitelnost do 4 sáhů, Metamorfóza, Metamorfóza II, Hyperprostor, Hyperprostor II, Modré blesky, Zelené blesky, Rudé blesky

Tlupa námezdních vrahů (4 poskokové)

Životaschopnost: 3 (30 životů)

Útočné číslo: $8/+2$ (šavle)

Obranné číslo: 5 (kožená zbroj)

Banda námezdních hrdlořezů. Čím více peněz, tím méně dotazů. Kvalita provedené práce není jistá, výhodou takových band ale je, že jsou snadno k sehnání.

Tlupa námezdních vrahů – velitel

Životaschopnost: 5 (50 životů)

Útočné číslo: $8/+2$ (šavle) – 3 útoky / 2 kola

Obranné číslo: 5 (kožená zbroj)

Největší z pouličních drsnáků. Většinou jeho tvář zdobí ošklivá jizva a zažloutlý škleb. Pozici přirozeného vůdce si vydobyl pěstmi a proto si zaslouží největší podíl.

Fjodor Postoj

Životaschopnost: 3

Intelligence: $15/+2$

Úsečný trpasličí finančník, který vede účtárnu v 1. trpasličí bance. Bude tvrdit, že on nic neví, že je dobrý pouze na čísla, ale za to sakra dobrý. Pod nátlakem je ochoten něco málo prozradit, ale rozhodně ne víc, než musí. Díky hovoru s ním se dá přijít na špinavé obchody Miša Kamnamraze a Edgara Poety.

Krab obří

Životaschopnost: $12 + 3$

(průměrný počet životů: 180)

Útočné číslo: $(+5 +5) = 10$ (klepeta 2x za kolo);

$(+3 +1) = 4$ (kousnutí)

Obranné číslo: $(+2 +6) = 8$ (trup)

$(+2 +4) = 6$ (klepeta)

Odolnost: 30

Velikost: C

Bojovnost: 12

Zranitelnost: zvíře, ale H+, oheň G $1/2$, K $1/2$

Intelligence: 1

Bojuje klepety, má jimi dva útoky v každém kole a může útočit na dvě různé postavy. Kousnutím útočí až ve chvíli, kdy o ně přijde. Ve chvíli, kdy ztratí druhé klepeta, dává se na rychlý ústup.

Postavy mohou útočit na jeho trup (a snažit se ho zabít), nebo na klepeta ve snaze zbavit ho možnosti útočit. Každé klepeta má jednu třetinu počátečního počtu životů. Useknutá klepeta časem dorostou.

Drtivé a sečné zbraně mají k útoku bonus +3.

Útok střelnou nebo bodnou zbraní, či kontaktem účinkuje až tehdy, pokud je součet ÚČ a Útočnosti vyšší jak 12 (to kvůli tvrdému skeletu).

Oliver Vrtichvost

člověk, soudce – 10. úroveň

Čestný, spravedlivý a zároveň velmi rázný. Postarší muž se silným hlasem si dokáže sjednat pořádek v soudní síni a pídí se jen po faktech. Domněnky a fantazie jej nezajímají, ty případ neuzavírají, ty plní jen plytké stránky Sluncesvitu.

Štěpán Králík

barbar, bojovník – 9. úroveň
nadporučík

Vranovlasův zástupce. Je na něj spolehnutí a patří mezi Alanovi nejvěrnější. Vranovlas mu však ze svého plánu neprozradil ani kousek, nechtěl Štěpána ohrozit a ani šířit myšlenku dál, než je nutné.

Když by přišlo na věc, bojoval by těžkou palicí, což je drtivá varianta válečné sekery.

Velkej Vilda

trpaslík, sicco – 13. úroveň

Trpasličí zakrslík s tváří svaštělého jablka. Dříve byl nerudný a zlomyslný, dnes má na starosti tajný východ z vězení a své emoce o něco více pod kontrolou.

Anna Kameninová

člověk, zloděj – 5. úroveň

Krásná, ale zlá žena. Manžela má ve věznici a liščí boa na krku. Pokud se postavy budou vydávat za podsvětí, dá se podplatit a za 50 zlatých řekne něco o systému. Za dalších padesát půjde i do věznice a předá heslo.

Při použití kouzel je potřeba dát si pozor na její náhrdelník ochrany proti kouzlům (vytvořen jako s magenergií 20 magů – pravděpodobnost selhání kouzla je tedy $(20 / (\text{magenergie kouzla}) * 100) \%$) a

nějak zabavit blízkou ochranku.

S CVO nebude spolupracovat víc než musí.

Ochranka Anny Kameninové

Jedná se o 3 statné barbary.

Životaschopnost: 4 (50 životů)

Útočné číslo: 9/0 (široký meč)

Obranné číslo: 7 (kroužková zbroj)

Ivan Myšilov

barbar, řezník – 1. úroveň

Rozcuchané slámové vlasy a oči podivně těkající prozrazují podivné myšlenkové pochody. Pozornosti postavám věnovat nebude, kdyby bylo ale k uškrcení malé telátko nebo k utopení mladá kočička, to by byla jiná.

Tatána Nezimová

hobit, zloděj – 4. úroveň

Tmavovlasá drobná kráska, která je nešťastně zamilovaná do svého muže Evžena, který je násilně držen ve věznici. Podsvětí spílá, špetka naděje u ní svítne až s odznakem CVO.

Vězeňský rváč

Životaschopnost: 5 (50 životů)

Útočné číslo: 10 – 3 útoky / 2 kola

Obranné číslo: 5

Velikost: B

Tito chlapíci zažili ve vězení již ledacos a rvačky jsou tudíž jejich denním chlebem. Bijí se jen pěstmi, cokoli jiného (kopy, bojová umění – lupičovy manévry) je považováno za slabost a zbabělost.

Pokud některý rváč přijde jedním útokem o 20 stínových životů, omdlí, neboť je knock-outován. To samé platí o postavách.

Pokud by postavy chtěly, aby bojoval jen jeden muž z každé strany, pak za rvače nastoupí Lamželezo.

Lamželezo

Životaschopnost: 8 (80 životů)
Útočné číslo: 12 – 2 útoky / kolo
Obranné číslo: 8 (beze zbroje)
Velikost: C

V souboji s Lamželezem se smí používat cokoliv.

Karel Špalíček Smrkový

elf, šermíř – 10. úroveň

Životaschopnost: 10 (100 životů)
Útočné číslo: 12/+3 (2 šavle) – 2 útoky / kolo
Obranné číslo: 10 (kroužková zbroj, kryt šavlemi)

Doprovod Karla Špalíčka Smrkového

člověk, válečník – 4. úroveň

Životaschopnost: 4 (40 životů)
Útočné číslo: 8/0 (široký meč)
Obranné číslo: 7 (šupinová zbroj, štít)

Johann Dlouhán

člověk, lupič – 11. úroveň

Pohublý čahoun s dřevěnou nohou, který velí jedné části majákového gangu. Zná heslo k jednomu z tajných východů z majáku, ale neprozradí jej.

Účastnit se přepadové akce majáku je ochotný jen za předpokladu, že do toho půjdou i zbývající vůdčové majákového gangu, nebo výměnou za vzácné výtvarné dílo „Loučení Tritóna“.

Kristián Cvalík

hobit, sicco – 10. úroveň

Vyžraný vůdce jedné části majákového gangu. Namísto pravé ruky má hák, přesto na život nezanevřel a užívá si jej plnými douškami.

Na přepadnutí majáku se bude podílet jen tehdy, když do toho půjde celý majákový gang, nebo mu postavy připraví krmi, kterou nikdy neochutnal.

Andrej Vočko

elf, mág – 10. mág

Tajemný pán poslední části majákového gangu. Má pásku přes oko a z jeho slov jde strach.

Maják je ochoten přepadnout jen tehdy, když do toho půjdou všichni z majákového gangu.

Ochranka vůdců majákového gangu

člověk, zloděj – 4. úroveň

Životaschopnost: 4 (30 životů)
Útočné číslo: 10/0 (krátký meč a dýka)
Obranné číslo: 10 (kožená zbroj a zbraně)

Ochranka Andreje Vočka

člověk, lupič – 6. úroveň

Životaschopnost: 6 (30 životů)
Útočné číslo: 12/0 (krátký meč a dýka)
Obranné číslo: 10 (kožená zbroj a zbraně)

Mramorový vazoun

Životaschopnost: 15 (180 životů)

Útočné číslo: 10/+10

Obranné číslo: 15

Velikost: C

Oživlý kus mramorového masivu sahá až po samotný strop hvězdárny. Plouží se pomalu, ale zasahuje s drtivou účinností.

Mechanický obr

Životaschopnost: 10 (110 životů)

Útočné číslo: 12/+5

Obranné číslo: 12

Velikost: C

Dovedně rozpořbovaná soustava ozubených kol a železných trubek nebyla původně určena na zabíjení, ale efektivnost jejích paží v této věci nelze přehlédnout.

Hliněný golem

Životaschopnost: 5 (40 životů)

Útočné číslo: 7/+3

Obranné číslo: 8

Velikost: B

O něco málo vyšší než člověk, za to robustnější a vytrvalejší. Nepostradatelný pomocník je vynikající především ve skladovacích a stavebních pracích, když je ale potřeba, umí se i on proměnit ve válečný stroj.

Jílová socha

Životaschopnost: 3 (25 životů)

Útočné číslo: 10/-3

Obranné číslo: 6

Velikost: A

Drobná postavička uplácená z hlíny je dobrou pomocí v jakékoliv laboratoři. Mezi její vlohy rozhodně nepatří žádné bojové nadání, přesto je ochotna pro majitele laboratoře padnout.

Odras

Životaschopnost: jako postava, se kterou bojuje

Životy: 1 (na začátku, pak přibývají)

Útočné číslo: jako postava, se kterou bojuje

Obranné číslo: jako postava, se kterou bojuje

Odolnost: jako postava, se kterou bojuje

Velikost: jako postava, se kterou bojuje

Bojovnost: 12

Zranitelnost: zvláštní

Intelligence: jako postava, se kterou bojuje

Po prvním zásahu se přestává bránit a bojuje dvojnásobně za kolo.

Zranění mu způsobená se přičítají jako životy, naopak léčení mu ubližuje. Kouzla na něj seslaná nemají žádný efekt, přidávají mu magenergii vynaloženou na seslání.

Vždy používá stejnou zbraň jako jeho předloha.

Souboj s ním trvá pět kol. Na konci pátého kola umírá hrůzostrašnou smrtí. Více viz kapitola „Zrcadlová síň“.

Noční můra

Životaschopnost: 8

Životy: součet životů předcházejících Odrazů

Útočné číslo: nejlepší, s jakým se setkal

předcházející Odraz

2. nejlepší...

3. nejlepší...

Obranné číslo: nejlepší, s jakým se setkal

předcházející Odraz

Odolnost: 21

Velikost: D

Bojovnost: 12

Zranitelnost: zvláštní

Intelligence: 21

Útočí zbraněmi třikrát v jednom kole. Používá zbraně, se jakými bojovaly Odrazy v předcházejících soubojích.

Zároveň může jednou za kolo seslat kouzlo, které bylo sesláno na Odraz v předešlém střetu.

Útok zbraněmi, kterými bylo útočeno na Odrazy, mu životy přidává. Podobně u kouzel, stejné kouzelnické triky mu magenergii navyšují.

Léčivé lektvary a kouzla mu životy ubírají. Zraňují jej také zbraně, které nebyly v předcházejícím souboji použity.

Střet s Múrou je na život a na smrt. Více viz kapitola „Souboj s Noční múrou“.

Emoce

Životaschopnost: po 20-ti životech odplouvá

pro účely kouzel stejná jako postava, co kouzlo sesílá

Útočné číslo: 20 – úspěch u daného živlu

Obranné číslo: 20 – úspěch u daného živlu

Bojovnost: utíká po ztrátě 20-ti životů

připlouvají další dvě po x. kolech
(x = úspěch za obětování)

Emoce vypadají jako na cáry roztrhané panenky vznášející se na dně mořského příkopu. Jsou rozděleny dle elementů a jejich síla závisí na tom, jak si postavy poradily s patřičným živlem.

Rozdělení dle živlů je následující:

- **vzduch:** lehkost, lhostejnost
- **země:** uraženost, zpuštění
- **ohně:** hněv, zbláznění
- **voda:** smutek, neštěstí

Pokud postava neudělala ani nejmenší oběť danému elementu, bude její útok neúspěšný.

Pravdonoš

Informace uvedené v části pro hráče se skutečnosti pouze blíží. S Pravdonoši je zacházeno velmi šetrně a jsou používáni zřídka, protože vedle jejich vyšetřovacích úspěchů jsou známy také tragické následky.

Co je známo méně a co veřejnost trochu pomíjí je velká Pravdonošova výhoda – je bezpochyby nejlepším možným vyhledávačem stop. Dokáže i z těch nejmenších stopových prvků získat potřebnou informaci, stejně tak si dávat dohromady myšlenky na první pohled nesouvisející. Jeho talent na nacházení a analyzování důkazů je opravdu dokonalý.

Navíc informace jím zjištěné může sdělit právě a jen správci měsíčního kamene.

Grázy
a odpovědi

Otázky a odpovědi

Zde se nachází odpovědi na dotazy Pánů Jeskyně a autora dobrodružství, které vyvstaly během čtení textu.

Kolika kraby je uskutečněn přepad na Krabím pobřeží?

Krabů je pět. Více o jejich rozložení na mapě patřičného souboje.

Poslední výzkumy ukazují, že zvířata nemají pojem času. Při případném vyzvídání o stáří kostry tedy nemohou posloužit přesným časovým údajem. Nebo lepší skelet nastavit tak, že by byl vyplaven výše a časový odkaz by byl zjištěný dle povídaček ve městě o velké mořské bouři?

Ponechal bych to spíše na uplatnění zvláštních schopností postav, ale ve výsledku je to jedno. Pokud budou postavy extrémně podezřívavé a snaživé, mohou objevit lehkou nesrovnalost. Tento rozdíl by ale neměl celé pátrání otočit, jen na něj vrhnout trochu podezření.

Jestli to chápu dobře, tak 2. CVO dostal nakládačku u Edgara, potom je nadrogovali a oni se pobili navzájem, zatímco byli v rauši – je to tak?

Ano, je to tak.

Není už tajná chodba mezi celami Velkého Vildy trochu moc?

Není. Tajnou chodbu z toho Vilda udělal až posléze, aby jednoznačně oddělil svůj skromný a honosný život. Každopádně stále se jedná o dvě různé místnosti, které jsou propojeny jedněmi dveřmi a ty jsou trochu zakryty. Jejich objevení ale není nic složitého.

Jsou podzemní chodby pod městem úplně neprodyšné nebo jsou po cestě i nějaké větrací šachty?

V chodbách jsou i větrací průduchy, které jsou ale dost malé na to, aby se jimi protáhla postava. Pochopitelně se jimi dá dostat za pomoci kouzla, například mlhoviny, ale to spíše při cestě cen. Kdyby chtěl někdo dovnitř, je potřeba aby někdo zevnitř si pro něj došel a ukázal mu místo. Z venku je odvětrávání nenalezitelné.

Mají články Sluncesvitu nějakou informační hodnotu?

Ano, mají. Předně je nutné si uvědomit, že Sluncesvit je bulvár a jako takový tedy podává zprávy poněkud zkreslené. Na bulvárnost poukazují už titulky „první zaručeně pravdivé noviny“ a „nejčtenější plátek v celém císařství“.

Článek „Vraždy v Horobydle mají už pátou obět“ seznámil hráče s Pravdonošem a jeho metodou vyšetřování. Později mohli hráči porovnat, že zde byl povolán již po čtyřech dnech, zatímco v textu o Pravdonoších mají dní pět. To poukazuje na určitou nesrovnalost v hráčských informacích a že tedy povolávání těchto zástupců zákona může podléhat i jiným pravidlům. Stejně tak se mohli čtenáři dozvědět, že Pravdonošové nějakou informaci zjistili, což je opět v rozporu s tím, co ví. (Pravdonoše může povolat majitel měsíčního kamene kdykoliv a jedině on se dozví, co Pravdonoš vypátral.)

Důležitá byla také omylnost Pravdonoše, která vychází z toho, jak byl správcem poslán.

Odstavec „Mysterium“ jen poukazuje na existenci magických tvorů v tomto světě.

Podobně navazující „Mořské panny“, které ještě více podtrhují bulvárnost plátku.

„Záhada Sedmijezeří odhalena“ ukazuje druh práce pro CVO a je tím také vyzdvížena jejich výjimečnost.

Text „Skoro nikdo jim nevěřil, ale vyhráli!“ je pochopitelně oslavou vítězství České republiky v hokeji, ale v posledních odstavcích se lze dočíst, že přes rasovou různorodost je císařství jednotné a je na to hrdé.

„P/Omluva“ je výkvetem bulvárního pokrytectví, podobně jako je druhá polovina článku „Úsměvy dne“ ukázkou bulvární zábavnosti.

Mezitím se nachází nenápadná informace o propojení právnických struktur s 1. trpasličí bankou na Korálovém ostrově, což je pak dobrou indicií pro první případ v první části.

Rozsáhlý text **„Případ dřevařských zlotřilců odhalen“** je vynesemím důležitosti bezpečnostních prověrek.

Článek **„Veřejné zděšení na LXVI. Magickém sletu“** byl názornou ukázkou vnímání magie císařskými obyvateli. Mezi řádky se dalo dočíst, že ve zdejších krajích skřeti neřádí.

„Podlá rvačka za bílého dne“ je oblíbeným bulvárním podtržitkem.

„Masakr v Horobydle. Kdo ještě zemře?“ ukazuje další z případů pro CVO. Dále se zde mluví o povolávání Pravdonoše, jehož příjezd závisí na rozhodnutí správce.

„Další změna v císařské ústavě?“ jen dává na vědomí, že všechny rasy císařství jsou si rovny a nejsou zde rasové problémy.

Bulvárnost článku **„Je Perleťov spořádané město“** snad netřeba ani zmiňovat. Vedle toho je zde ale poukázána hierarchie v pořádkových službách a ve městě.

„Gratulujeme k povýšení“ poukazuje na výjimečnost Císařských vyšetřovacích oddílů a jejich členění na velitele a jeho zástupce, kteří patří mezi elity oddílu. Což šlo ruku v ruce s herní výhodou sedmé a osmé úrovně.

Informační hodnotou v textu **„Manžel Dany Úderné se stěhuje“** není jejich manželský život, ale zvěst o tvrdém a rázném vyšetřovacím oddílu v Korálovém kraji. Jedná se o 1. CVO, jehož zapálení bylo opravdu až fanatické.

A článek **„Lepší než pivo“** pochopitelně napovídá o existenci drog.

Mapa císařství je spíše schématického charakteru, ale opět upozorňuje, že skřeti se nacházejí až za hranicemi státu a že v tomto světě jsou i mýtická a magická stvoření.

Mají jména v textu nějakou svou předlohu?

Ano, všechna jména krom Velkého Vildy mají svůj vzor. Rozluštění však nechám na čtenáři.

Přílohy

Bodování 1. části

V levém sloupci je uvedena hodnocená činnost, v pravém se nachází maximální počet bodů. Body udělujte celé.

Setkání s Alanem

Základní info	0
Rozšířené info	1
Odborné zkoumání mrtvol	1

I. Mišo Kamnamraz

Našli papírek	1
Objevíli jed ve víně	1
Informace od Fjodora	2
Dozvěděli se o propojení se Sokolem	1
Následují vyšetřování 1. CVO	1
Našli mrtvolu 1. CVO	1
Napadne je motiv vydírání	2
Dovtípí se, že pašeráci jsou pojátkem na Edgara	2

II. Alesándrio Dubovaz

Že ukrýval vězně	2
Dozví se o hádce	1
Dozví se o dluzích	2
Našli tajnou chodbu	1
Počítali s pastmi	1
Dovtípili se motiv	3

III. Hugo Zvon

Jednání s Toníkem	2
Julie Heřmánková	1
Nalezení Harpy	2
Jednání s Harpou	2
Jednání se spodinou	2
Mají více informací o 2. CVO	2
Dovtípili se motiv	1

IV. Agáta Vlasorudá

Zjistili, že je Agáta majitelka	2
Že má něco s Edgarem	1
Dozvěděli se o tulipánu	1
Že plánovala s Edgarem rodinu	2
Konverzace s Agátou	2
Dovtípili se motiv	2

V. Nikolaj Topolstoj

O výbuchu od Alana	0
O výbuchu počtem dnů	1
Zjistí, co je továrna zač	2
Dostanou se pod továrnu	4
Nalezení laboratoří	2
Výslech mrtvoly	3
Prohledání Nikolajejova bytu	3
Dovtípili se motiv	2

Obecné

Zjistili více o drogách	1
Zemřelá postava	-x
Povahové rysy	3
Co je Edgar zač	1
Práce v utajení	2
Využití pravomocí CVO	2

Přepad

Předcházeli přepadu přípravou	2
-------------------------------	---

Otrava

Po úmrtí 3. CVO je napadlo prověřování jídel	2
--	---

Družina číslo _____

#	Jméno	Rasa	Povolání	Životy	Povahový rys
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					

Počet bodů za 1. část:

Počet bodů za 2. část:

Počet bodů za 3. část:

Celkový počet bodů: _____

Družina číslo _____

#	Jméno	Rasa	Povolání	Životy	Povahový rys
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					

Počet bodů za 1. část:

Počet bodů za 2. část:

Počet bodů za 3. část:

Celkový počet bodů: _____

Družina číslo _____

#	Jméno	Rasa	Povolání	Životy	Povahový rys
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					

Počet bodů za 1. část:

Počet bodů za 2. část:

Počet bodů za 3. část:

Celkový počet bodů: _____

Časová osa

Před 18 dny

Byl zavražděn **Mišo Kamnamraz**, vedoucí banky.

Před 17 dny

Mizí **1. Císařský vyšetřovací oddíl**, který byl pověřen vyšetřením vraždy Miša Kamnamraze.

Před 14 dny

Zmizení **Alesándria Dubovaze**, vedoucího městských lázní.

Před 12 dny

Alan se snaží přemluvit správce kraje, správce **Karl Klobouček** však neodjíždí.

Před 10 dny

Je oběšen zlotřilec **Hugo Zvon**, drsný vymahač a kápo jedné z tlup Edgara Poety.

Před 9 dny

Je zavražděn **2. Císařský oddíl**, který byl oficiálně nasazen na šetření vraždy Huga Zvona.

Před 8 dny

Správce opouští ostrov. Alan je dočasně jmenován držitelem měsíčních kamenů a povolává Pravdonoše.

Před 7 dny

Alan dává dohromady **3. Císařský vyšetřovací oddíl**.

Před 6 dny

Byl spáchán pokus o vraždu na **Agátě Vlasorudé**, půlelfi nevěstce a milence Edgara Poety.

Před 5 dny

Posílá depeši do Solnohradu se žádostí o CVO naší družiny.

Před 2 dny

Výbuch v továrně na makové koláče. Během něj byl zavražděn **Nikolaj Topolstoj**.

Den nula (Čtvrtek – 15. července)

V jedenáct dopoledne připlouvá naše družina. Večer je zavražděn 3. CVO.

Den až dva poté (Pátek až sobota – 16. - 17. července)

Naše družina je přepadena 1. Císařským vyšetřovacím oddílem. Alan se je snaží odstranit, ví toho příliš.

Den druhý či třetí (Neděle – 18. července)

Přichází Pravdonoš. A spolu s ním také zúčtování a finále.

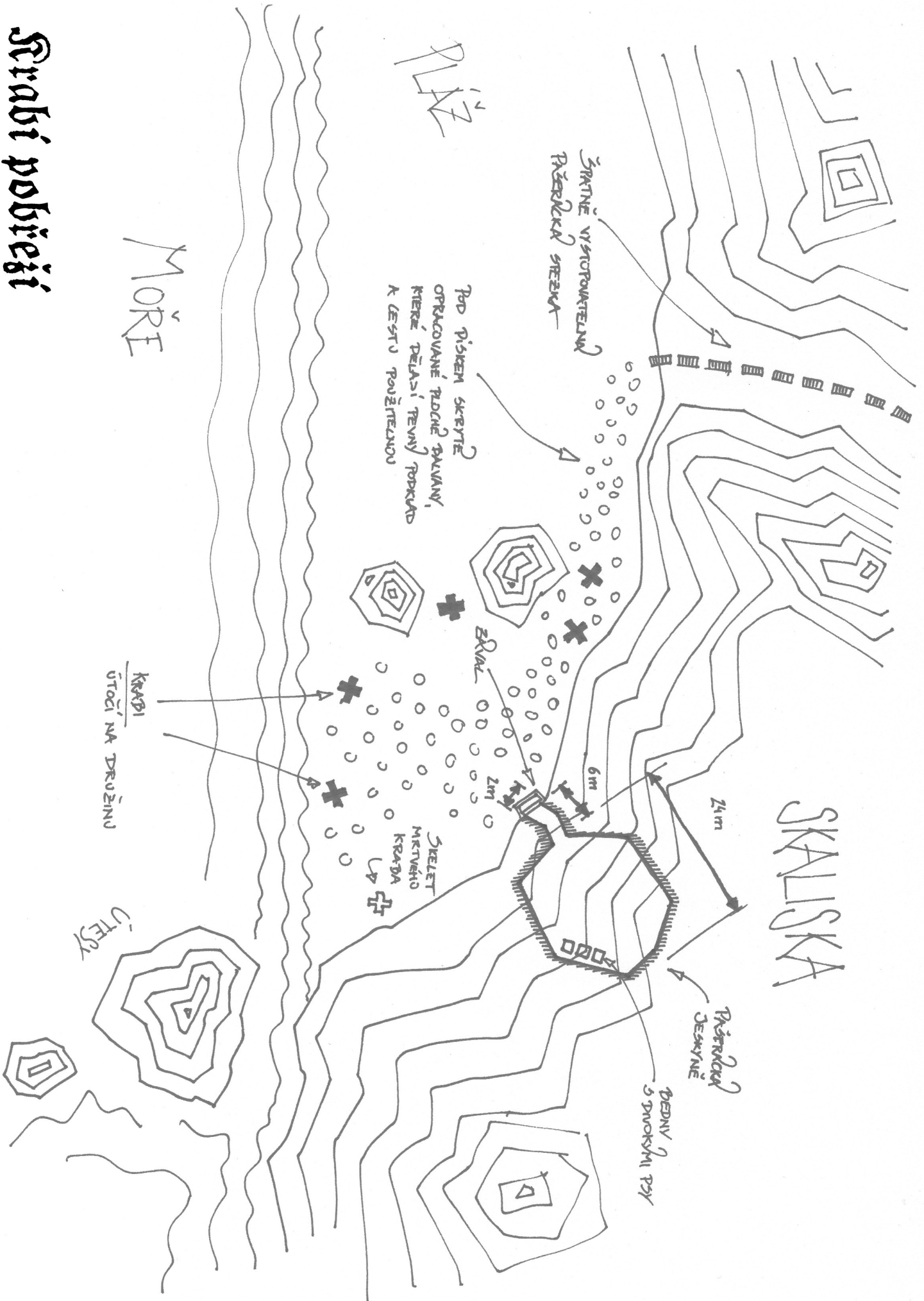




1. hřbitov
2. vítězný památník císařství k založení Korálového kraje
3. slunečnicové pole
4. cesta do vnitrozemí
5. hvězdárna, ale lidmi označována jako odpadní díra
6. třpasíčí banka
7. místo poprav y Hugo Zvona a pak nalezení 2, CVO
8. hospoda U Vyvrhele
9. Edgarovo sídlo
10. Úřad územní stavby
11. radnice s hodinovou věží
12. Poštovní úřad
13. Zbrojnice
14. Úřad evidence obyvatelstva
15. lázně
16. cesta na sever ostrova
17. věznice
18. obilné pole
19. cesta na východní pobřeží
20. maják
21. nevěstinec U Boubelky Helen
22. továrna na makové koláčky a drogy
23. špičák pořádkových služeb a márnice

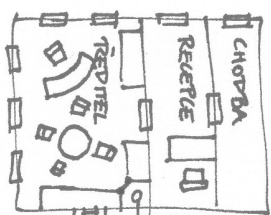
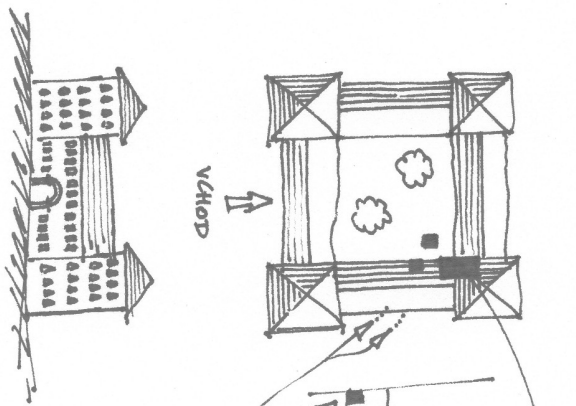
Grabi pobiěži

MŔE



ÚTESY

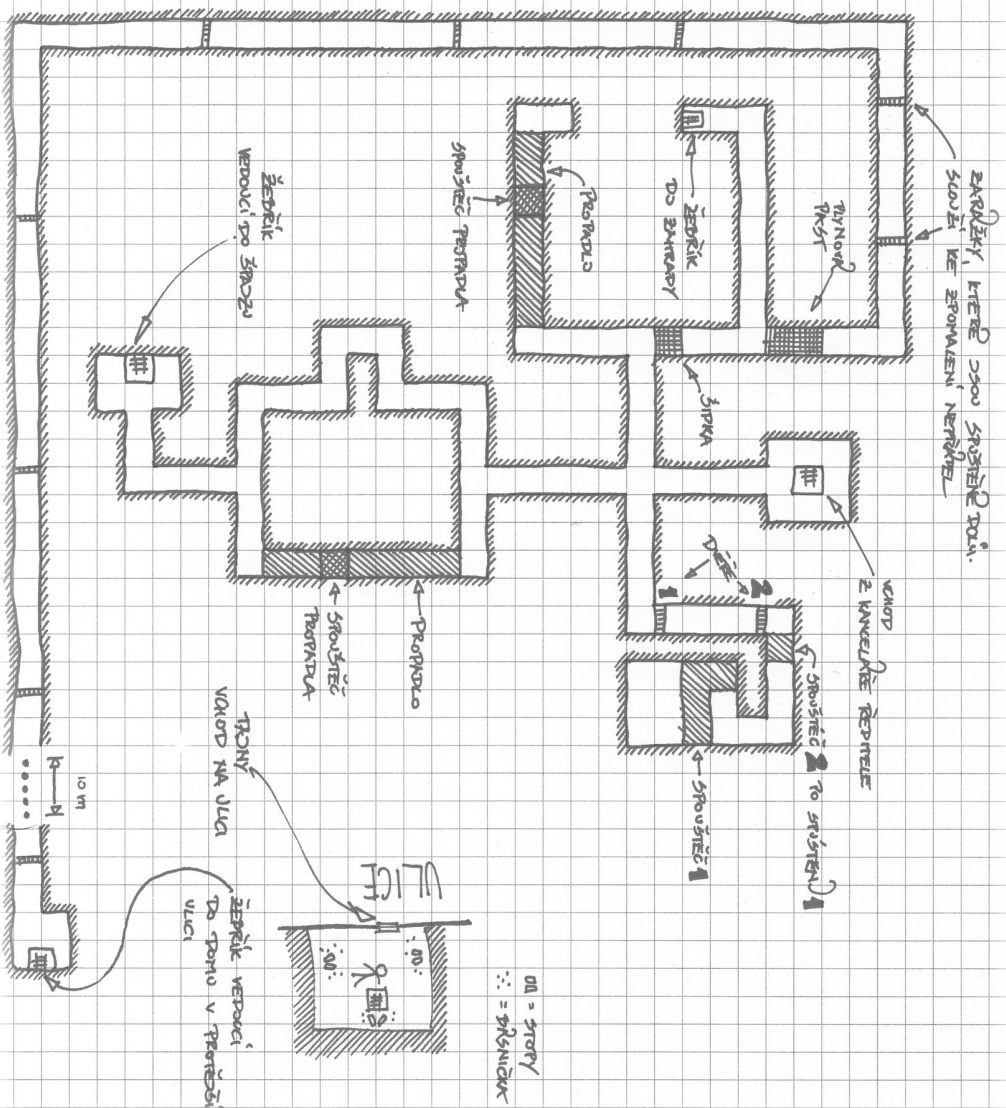
Článě

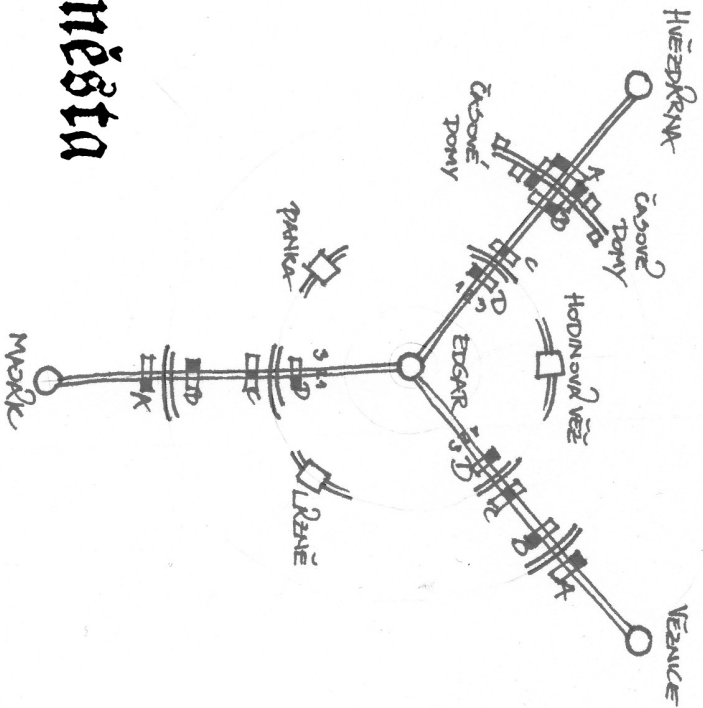


REDITELNA

VCHODY Z TRÁVNÍKA CHODBY

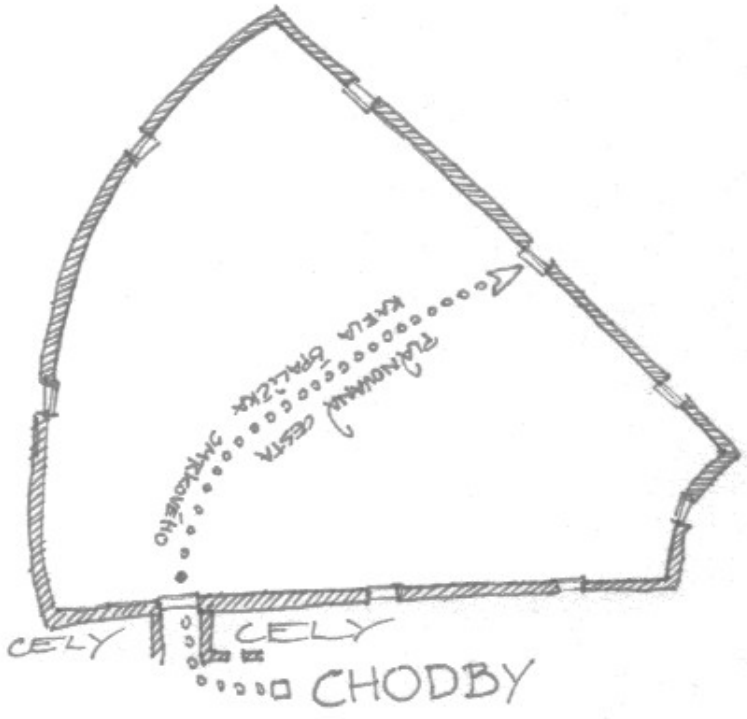
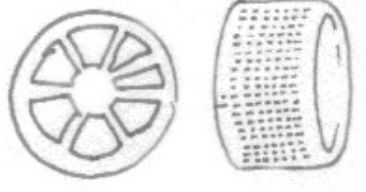
SEDĚK - PRÁZDNÝ
 TAJNÁ CHODBA
 ŽEBŘÍK VEDE DOLŮ



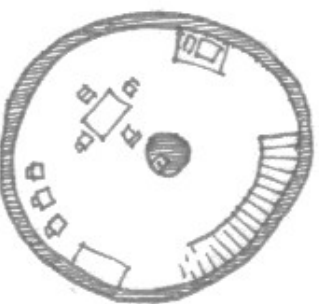
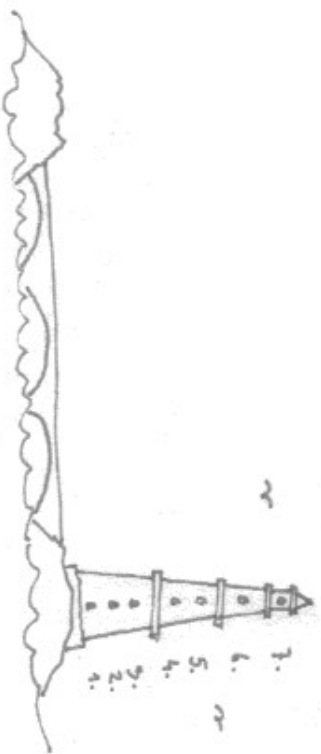


Šchéma podzemí města

**Část věžnice,
kde bude proveden přepad
na Starla Špalíčka Smrčového**



Stajáň

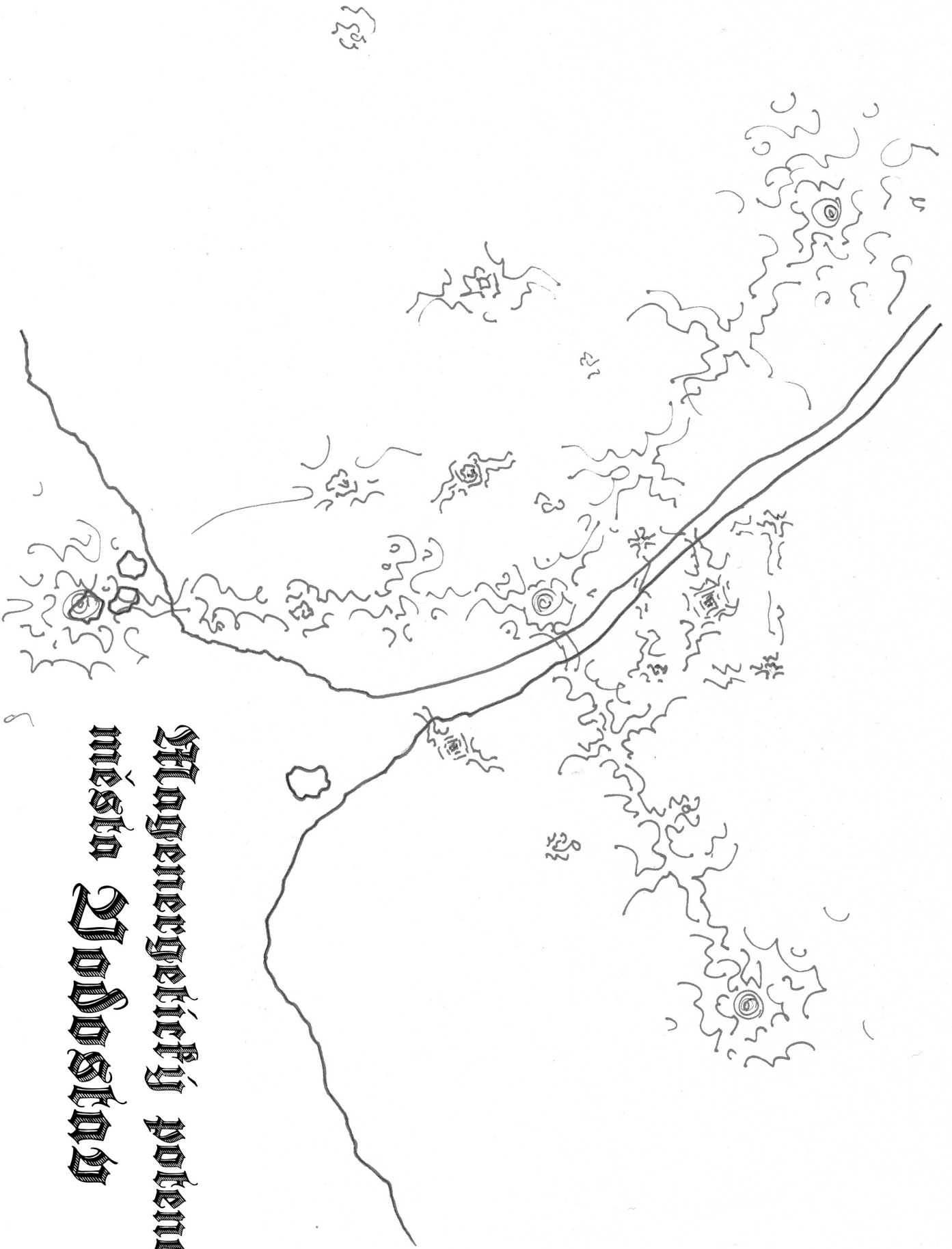


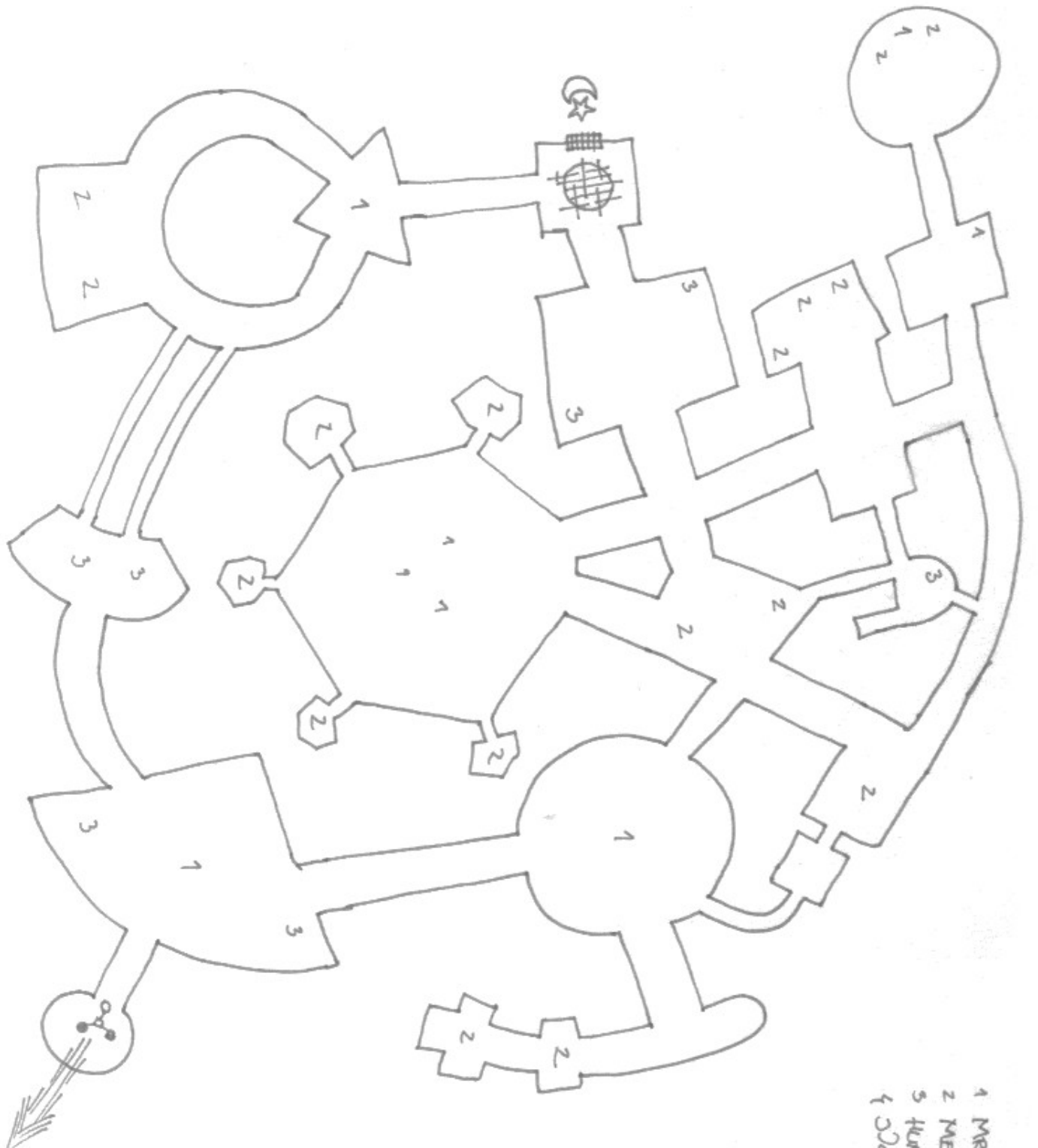
VŠECH SEDM PATER VYRAK PODOBNĚ,
JEN KAŽDĚ VÍŠŤ JE O NĚCO MENŠÍ,
NEŽ TO PŘEDCHOZÍ.

Počty vodorovů v jednotlivých patrech:

- 1. = 10
- 2. = 6
- 3. = 4
- 4. = 4
- 5. = 4
- 6. = 4
- 7. = 2

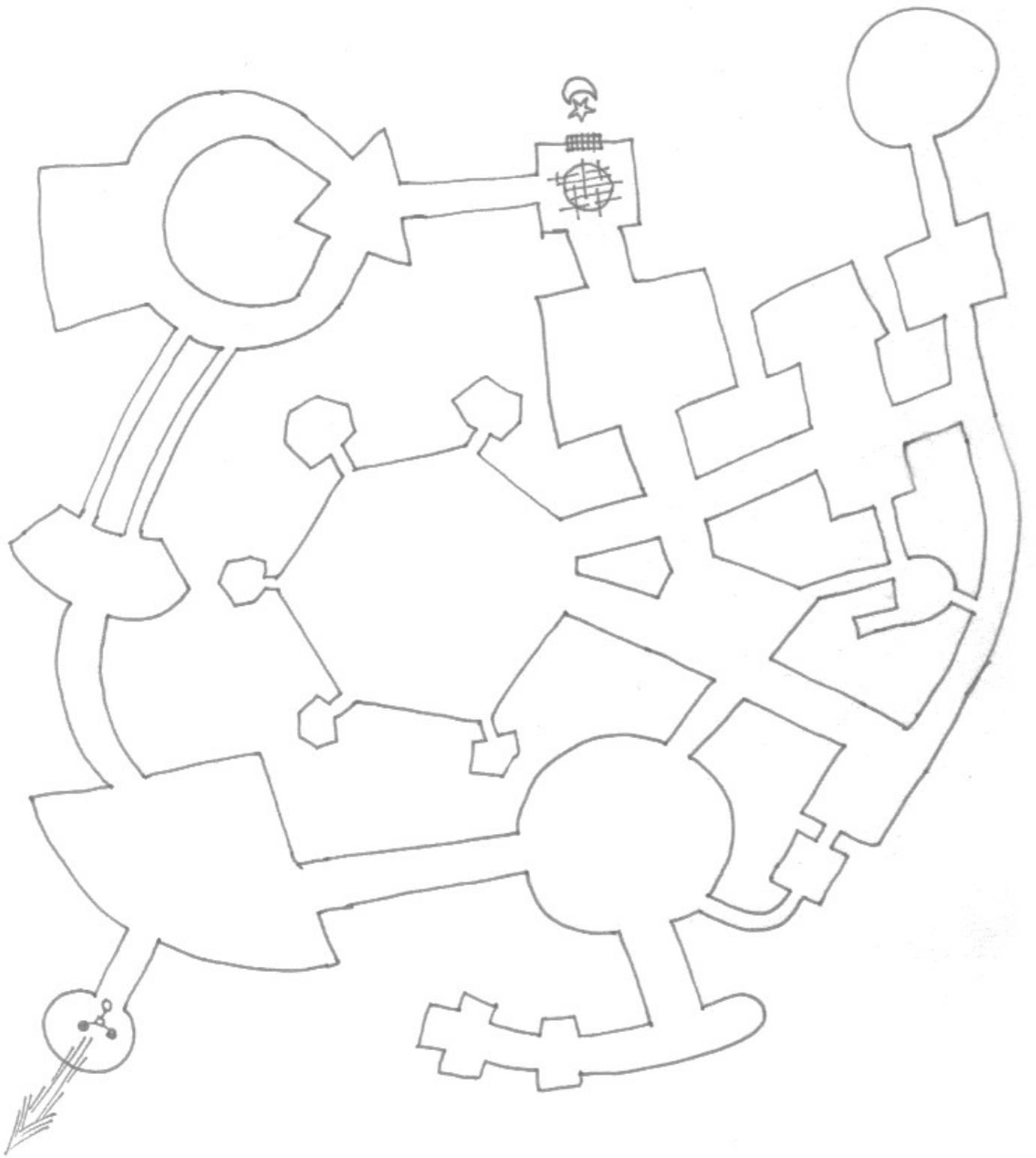
**Stagenergetický potenciál
města Znojmo**

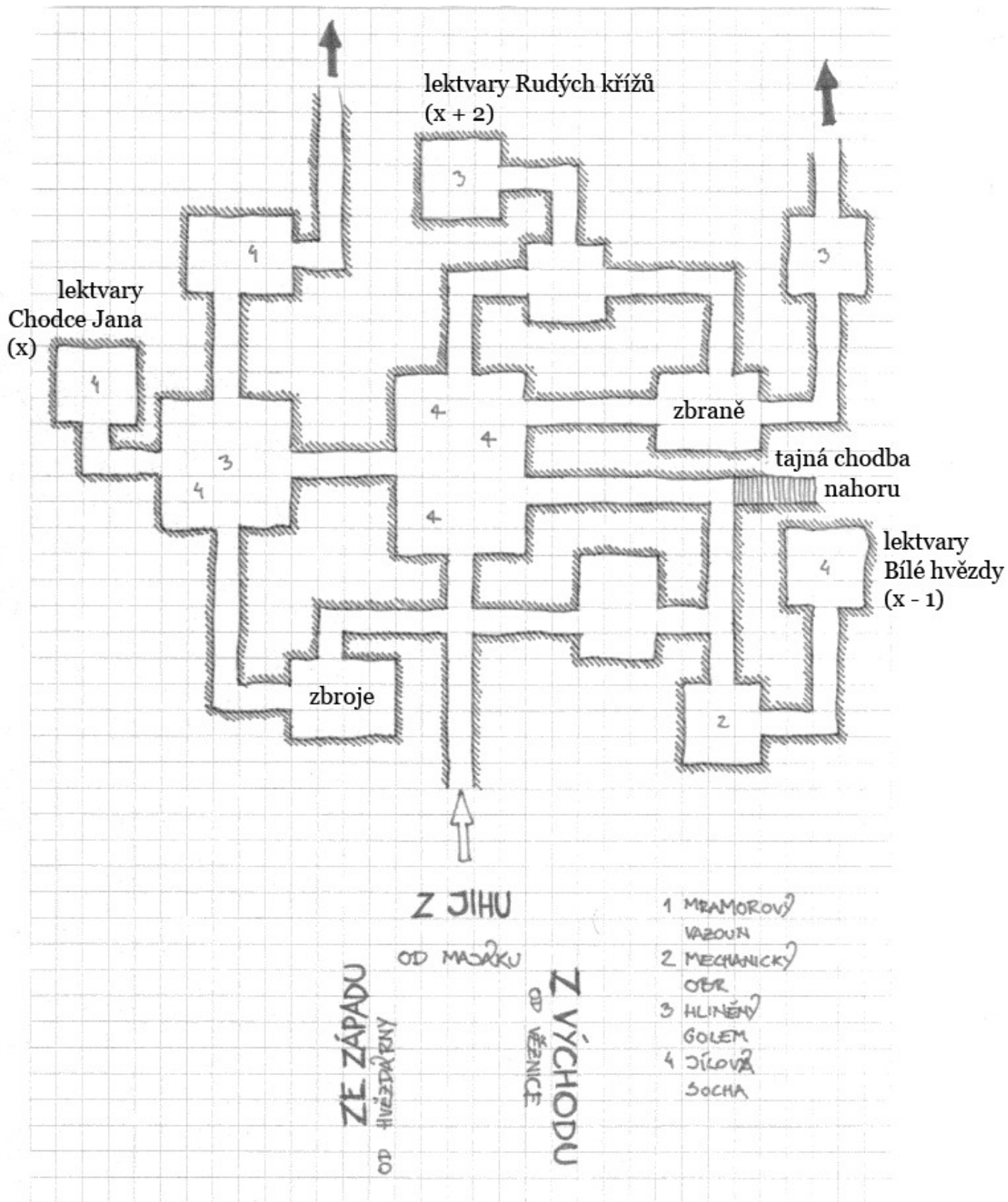




- 1 MĚSTNOROVÝ VĚZOVNÍ
- 2 MECHANICKÝ STŘE
- 3 HLAVNÍ STŘE
- 4 DĚLOVÝ STŘE

Švédárna

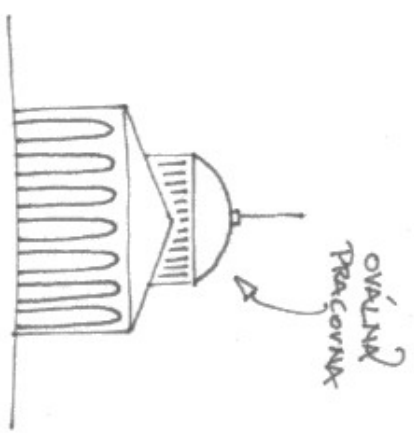




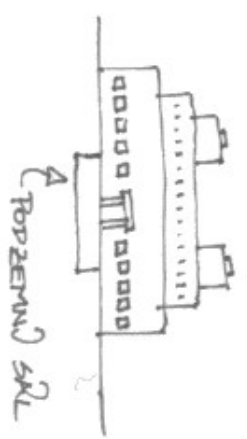
Edgarova sklepení

Domy židli

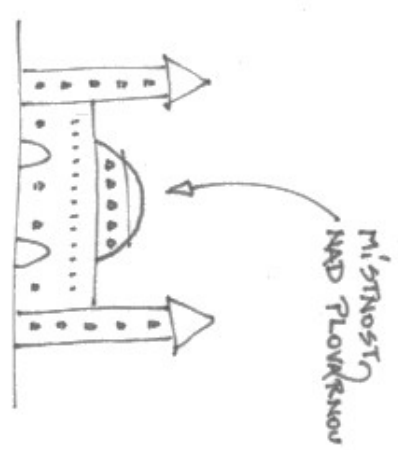
úřad evidence
obyvatelstva



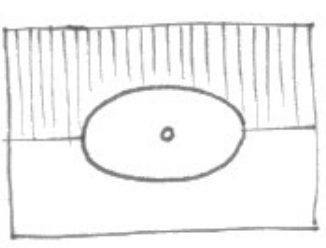
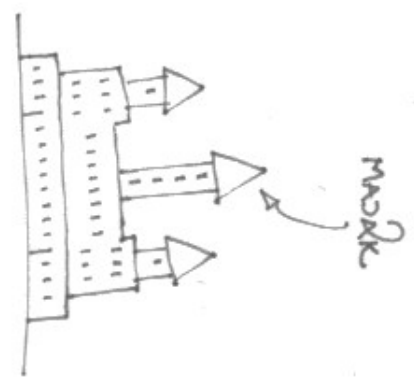
úřad územní
úřadby



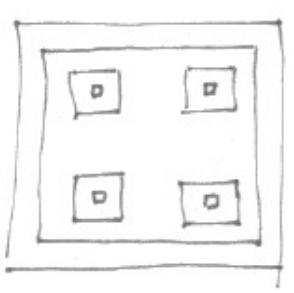
žbrojnice



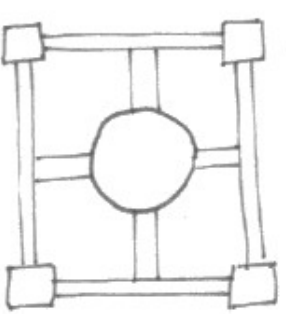
poštovní úřad



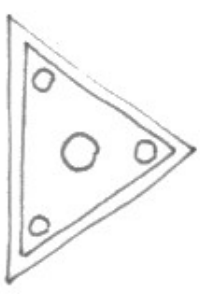
víduch



země



ohni



voda

šovinista / feminista



„Na to nemáš abys mne přemohla. Jsi... tsssss... ženská.“
„Si nějak veříš...?“
Zhyřek slova zanihla barbarovi v křiku z bolesti. Vlastní bolesti. To jak její tráčka nakopla do slabh.

Přístup vzáhu mužů k ženám a naopak. Ově dvě pohledy se domnívají, že je to druhé podcenění. A z pohledu tohoto charakteru tomu tak vážně je. Ať ženy, tak i muži s tímto rysem se domnívají, že na jejich pohled svět stojí a padá.

negramotnost (absolutní)



„Co to znamenat?“ ozval se krolli žoldák.
„Platba dle smlouvy eos označil křížkem. Co je psáno, to je dáno.“

Osm mrtvých mincí topadlo na stůl vešle usoknuté hlavy bazliška.

Všichni přistupujeme k písmu s tím, že mu každý rozumí. Není to však pravda. Pro negramotného člověka má hvězdička stejný význam jako kolečko. Stejně tak nerozumí lebec se zkrácenými hánky na flakónu s jedem. Vidí značku, ale neví, co může znamenat.

rasismus



„A to vám povídám. Jsme nejlepší na světě. Nikdo z Vás nekdeš tak dobré luky. Nikdo nekove tak jemné šperky. Nikdo, nikdo nemu spíjet tak jennou magii. A víte proč? Víte? Protože nejste elfové.“

V každé rase se najde nejeden takový, který se domnívá, že právě jeho rase je vyvolená. Ostatní jí mají pouze sloužit nebo s ní spolupracovat. Taci pohrdají úspěchy jiných ras. Dokáží s nimi spolupracovat, ale vždy to mírně skřípe.

alcoholismus



„Napijte korbele pivem a rumem, pak po té dostii spolezně pudem, na hrbet jí vyřezu já nebo ty, do břicha zahrtneme sekery tři...“
Vsaule kolem bylo ticho. Miesto se otravovalo před nájezdnicí již před řemi výhny.

Mit rád alkohol je jedna věc. Ztráčet povědomí o skutcích, které za ním kráčí, je věc druhá. Alkoholik dokáže nept. Jakmile však ale spustí, je těžké jej zastavit. Pak je jen otázkou, co provede.

pacifismus



„Používání násili je cesta do pekla. Svez se jí.“
„Ale tati. On mne napadnul.“
„Ale proto jej nemuší zabít.“

Pacifista nikdy nevolí cestu, která by vedla k ublížení na někým zdravý. Nepodporuje násili, ani její nevyhledává. Nevyhrozuje. Hledá mírnou cestu k řešení každého problému. Násili není vždy cestou k cíli.

strach z uzavřených prostor



„Zalez tam! Děleji!“
„Nikdy. Přisahal jsem, že pod zem se dostanu až po smrti. Ale jak koukám na tu přesilu, tak bych řekl, že ta chvilka je blíž než bych chtěl.“

Klaustrofobie je poměrně rozšířeným strachem. Projevuje se nervovým vypětím z uzavřených prostor. Stejný efekt mají i zavazané oči, slepota, apod. Jde o strach spočívající v tom, že jeho obě neví, kudy z daného místa uniknout.

strach z dětských zvířat



Krollice se schovávala za elfa a snažila se dělat, že neexistuje.
„Urko. Nemuší se bát. Tohle jsou suiltanovi sloni. Ten se chtějí mazlit.“
„Já se sloni nebála...“ a Urka byla pryč.

Tuhnoucí svaly, pot na čele, třes. Klasické projevy panické hrůzy z živých tvorů větších než je jehliček sám. Tvorů, kteří neohodí vzpřímeně. Tvorů, kteří nejsou moc inteligentní. Prostě ze zvířat.

strach z čísla (k6 + k10)



„Tucet zlatých... druhý tucet zlatých. Přesně jak znela dohoda.“
„Dohoda ale znela: ‚Každému třiňá...‘ ruka na ústech a pruněk skubnutí zionilo žoldákoví vaz.“
„Nikdy neřikej před Hadim mluhem zakázané číslo!“

Někdy vychází obava z pověřivosti. Někdy ze skrytého zákona. Bad jak bad, lidé věřící v síla a osud se některým konkrétním číslem vyhýbají. Vyhybají se jim slovem a často i číhny. Naopak si nachází jiné číslo, které je pry šťastné.

přehnaná sebeobvěra



"To tomto mostě může přežít jen ten, kdo mne porazí v souboji s holemi. A to se tak často nestává."
Strážce mostu se opíel o dubovou tyč a usklíbnul se.

Leckterý dobrodruh se domnívá, že je nejlepší z nejlepších. To je přímá cesta k suverénnímu chování. Některý pak hledá větší výzvy. Jiný se chce utvrdit v tom, že opravdu není nikdo lepší.

brutalita



"Šéfe, mám zabit u malíčku nebo palce?" řekl s úsklebkem vymahač.

"Já to zaplatím. Přísahám," křičel obchodník.

"To víš, že to zaplatíš. Chachaacha." Křipnutí pěti prstů nebylo skoro slyšet.

Brutální lidé se vyžívají v mučení. Fyzickém či duševním. To je jedno. Hlavně, když druhý trpí. V trápení druhých nachází brutální osoby své radosti. Svou euforii. Některí dokonce zachází tak daleko, že mučí rádi i sebe.

šufničářství



"A Ty jste odkud slečno? Váš jsem tu ještě nepotkal. Bých si jistě zapamatoval."
"Hej senkvři přines slečně pohár vína, ať se tak nectverná."
Novička poslušně sklopila zrak před chtrým pohledem slečnice.

Šnaha poznat každou sukni nebo prozkoumat každé slusné kalhoty v obci. Tak se projevují, šufničkáři. A když už nemohou danou osobu tloučit, tak jí alespoň notně potrápí provokativními návrhy či škatky.

galantnost



"Slečno, Váš kapseník," paladin vykouzili na tváři mlý isměv.

"Děkuji. Já... myslela, že kavalíři jít vymíteli."

"To máte pravdu. Jsem jen vašim snem," s těmi slovy se duch hrůhy rozplynul.

Tech, kteří dokáží být galantní a slusní je minimum. Ohleduplnost, pomoci druhým v nouzi, nezájnost. Tyhle hodnoty se dnes již nemosí. Jen pár posledních jedinců však stále drží tyto tradice. Najdete je mezi rytíři, magy i potuhlými bardy.

cholericé jednání



"Pohár mé trpělivosti právě přetekl. Ty zatracence,"
Šermíř, jindy klidný a vyrovnaný, skočil po horalovi jako smyslí zhavený. Běsil do něj pěsmi jako o život. Požitlé rudé oči, na čele mohutná žíla.

Necekané psychické zvraty jsou charakteristické pro choleryky. Vee, které lóbkáze s klidnou hlavou přežil skoro každý, vyprovokují tyto duševně nevyrovnané osoby k nečekaným činům. Někdy jen křičí, jindy provokatéra přímo insultují fyzicky.

prolhanost



"Postavit se nepříteli bylo na hranici možného. Sám proti pěti, ne šesti vojákům, jen s tímhle žabkuchem? Jestě že mám za sebou speciální vycvik od mistra Terpentína..."

"Já tam byl. Hehhehe. To nás bylo pět. A on měl jen nůž. A ty jsi zalezl pod stůl."

Být prolhaný je klasická vlastnost básníků a pěvců. Tak dlouho si vymyšlí příběhy plné polopravd a upravených pravd. Tak dlouho vymyšlí lepší konec eposu. Tak dlouho lžou druhým i sobě. Nakonec nedokáží pravdu a lež vůbec rozlišit.

nedořadnost



"Už tam budeme? ... A teď?"
"Ne. A dej mi pokoj."
"A až tam budeme, půjjeme po tom trakoví hneit? Že jo, tati. Prosim. Prosim."

Každý den má 1440 minut a minimálně tolik má nedočkat se otázek nebo činů. Skále někam pospíchá. Nedobráze sedět na místě a nic nedělat. Vždyť by to byla věčná škoda promarnit život čekáním.

poctivost

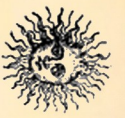


"Sire, Váš meč. Sire, Váš plášť. A Sire, Váš vak s 263 zlatými. Nechybí jediný."

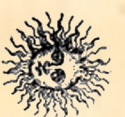
"Léš chátro. Připravil jsem si 300 zlatých na koupi koně."

"Nikoliv! Sire. Připravil jste si 263 zlatých a kus železné rudy."

Někdy je poznáte na první pohled, jindy až na první posleeh. Poctivci. Ti kteří nedovolenou říci lživého slova, ani kdyby je to mělo stát hlavu. Některí se k tomuto uchýlíjí z ludy, jini z přesvědčení. Všichni však věří, že ve světě, kde se nelže, se může žít lépe.



SVĚTOVĚNĚ LÍSOVĚSTVÍ



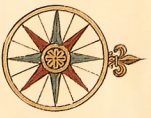
Severní ledové moře



nebepečná monastra



mošské národy



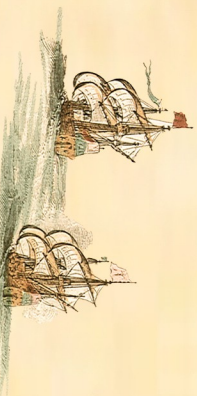
Severní hřbitvě moře



Sordlovij



Středové teplé moře



obchodní plavby



nevyhynatelné bestie



šifetti



švejetimské oblady

Slunčesvit

první zaručeně pravdivé noviny



nejčtější plátek v celém císařství

Vraždy v Horobydle mají už pátou oběť

Jsou tomu přesně tři týdny, co se v Horobydle, hlavním městě Horského kraje, stal hrůzný masakr čtyř dětí známého obchodníka Petra Beznoha. Petr Beznoh, který se vypracoval z obyčejného kramáře na největšího obchodníka s ovocem a zeleninou, se stal obětí zrůdy, která usmrtila jeho čtyři krásné děti. O tomto strašném zločinu vás náš Slunčesvit informoval jako první. Nezastrčili jsme tento případ do šuplíku a přicházíme s hrůzostrašným pokračováním.

Místní vyšetřovací ponechán svému osudu. složky v Horobydle Mistr řezník se chlapce nezjistily, kdo je za zločin ujal, jako svého a u správce města ho nechal zodpovědný. A zdálo se, že z pana Beznoha bude jen další nešťastný člověk, který se nedočká spravedlnosti. Jenže do případu se vložil správce města Venceslav Pozval a sjednal převzetí případu Císařským vyšetřovacím oddílem.

Jednotka zvláště vycvičených vyšetřovatelů zajistila mnoho stop a ukázalo se, že děti byly zabity na nádvoří jejich haciendy a k pískovišti jen dotazeny. Císařský oddíl také zajistil seznam osob, které se mohly v danou dobu pohybovat na haciendě či v jejím okolí. Celkem sedm podezřelých bylo předvedeno k výslechu a podrobena neúprosným vyšetřovacím praktikám.

Jasným kandidátem na možného vraha se stal učeň místního řeznického mistra Ján Chodil, který do haciendy měl přinést maso na připravovanou sváteční hostinu. Mladý učeň má velice smutnou minulost. Žena řeznického mistra ho našla jako batole v košíku na ulici, kde byl



dívky. To byl čin, za který se tak styděl, že ho nepřiznal a tak nebyl schopen vysvětlit časovou nesrovnalost. Za své chlapecké zapírání však zaplatil cenou nejvyšší. Horobydlovský vrah má tedy pátou oběť, zásahy způsobeny pravdonoši jsou nenavratitelné.

Učeň nadále pokračuje a je otázkou, jestli po tomto masakru zůstanou ve hře pravdonošové. Příklad budeme stále sledovat a jediné v okukuval koupající se brzy dozvíte něco víc.

Mysterium

Zajímají vás mořské panny? Jsou nebezpečné, vlné nebo pomáhají? Přečtěte si v zítřejším Slunčesvitu.



Sluncesvit

první zaručeně pravdivé noviny



nejčtenější plátek v celém císařství

Mořské panny

O mořských pannách měl šťastné vyústění, toho opravdu moc kdyby Ondra Pulec nevíme a proto vyrážíme do Vlnolamu do známé krčmy U Krabáka. Zde u každého stolu sedí ostřílení námořníci. Objednáváme láhev rumu a sedáme si k jednomu ze stolů.

O mořských pannách tu ví každý. Ale nejvíce zkušeností má lodivod Ondra Pulec. Lodivod Pulec říká: „S jednou z nich jsem se málem oženil. Byla krásná, rty jako sumec, oči jako štika a barvu těla jako žralok.“

Jak jste se seznámili, ptám se. „Přepadl jsem při bouři z můstku, má láska mne zachránila, doplavala se mnou na nedaleký ostrov, kde mne objevila hlídka.“

Tento smutný příběh by měl šťastné vyústění, kdyby Ondra Pulec nemusel opustit svou lásku. Na dotyčném ostrově totiž slavil svou záchranu kvašeným kokosovým mlékem a tak si ani nevšiml zachránců a absence své dívky. Ocestoval bez ní a zesmutněl. Na dně láhve nám lodivod slíbil, že neustane ve hledání své lásky a bude nás informovat o pokroku. Tak jaké jsou tedy mořské panny? Pomáhají lidem, milují je, ale bojí se jich. A proto pokud ztroskotáte, nebojte se těchto nymf a chovejte se k nim přátelsky. Ony jsou jistou spásou pro každého trosečníka.



Záhada Sedmížeří odhalena

Určitě si ještě živě pamatuje, kterak jsme Vás nedávno ve Sluncesvitu varovali před neuvěřitelným nebezpečím v Kraji u sedmi jezer.

V tamních vodách se objevila obrovská nestvůra hadích tvarů a psí tlamy, ze chřtánu dštila proud horoucí vody a po svých obětech se sápala nekonečnými slizkými chapadly.

Správce regionu baronet Johaness Loch vyhlásil

proti hrůzné bestii mnoho výprav, neb za svou pokojnost vyžadovala mladých dívek a značného bohatství, leč jen přicházel o chrabré hrdiny zpod zčeřenou vodou.

A byl to pochopitelně Sluncesvit, kdo o případu první informoval a díky němu o se o monsturu dozvěděli i nepokořitelné Císařské vyšetřovací oddíly a zrůdu odstranily.

CVO však odhalily, že netvor nebyl dílem natura

naturans, ale vše bylo dobře promyšlený podvod černokněžnických šarlatánů.

Na zločin je v současné chvíli uvaleno vyšetřovací tajemství, ale to by nebyl Sluncesvit, kdyby již nyní neměl nějaké zásadní zvěsti.

Za podvrhem stojí dvojice Hugo van Toch a Radoslav Bondy. První jmenovaný je zneuznaný metalurg a „vynálezce“ pošetilého návrhu na

nesmysl zvaný potrubiňácká. Druhý byl fámulem u uznávaného mága a čarotvorce Magiceluse Pod-v-Ondry. Tomuto zhrzenému páru se podařilo náhodou sestrojiti podobnou konstrukci ježerním drakům a díky ní ukořistili ohromné bohatství a zakusili mladých dívek, které následně prodávali do zájezeří.

Toliko utajené zprávy, brzy prozradíme více.

Sluncesvit

první zaručeně pravdivé noviny



nejčtenější plátek v celém císařství

Skoro nikdo jim nevěřil, ale vyhráli!

Včera v podvečer to naši kopáristi zvládli! Nikdo jim nevěřil, s podporou to bylo na štíru a ti nejlepší to raději vzdali hned z kraje. Celé to byla velká blamáž, která dopadla jinak, než každý čekal a to bez kouzel a vyšší moci.

Ale pěkně od počátku. Před pár dny v Suchém důlku u Středového moře byl zahájen turnaj kopálistů tohoto roku. Vedením naší družiny byl určen císařský trenér pro sportovní dění Kazimír Tulipánek. Ten sepsal pozvánky kopálistům a nechal je rozeslat nejlepším hráčům.

Nečekaným a velkým překvapením byl počet omluvenek pro zdravotní problémy nebo jiné potíže.

Pět z Horského kraje, pět od Sedmi jezer, tři z Železného regionu, dvě z Křišťalového kraje, čtyři ze Solné oblasti a další čtyři z Korálového ostrova, celkem tedy třiadvacet omluvenek od

našich nejlepších. Doběla rozezlený a naštvaný Tulipánek povolal do hry nováčky, nezkušené, teprve zakusující zodpovědnosti a náročnosti velkých utkání. Podziměk Mygr, mator dor kopálistů, k tomu řekl: „Co může být více než hrát za Sluneční císařství? Ať se jdou bodnout, my je

nepotřebujeme, vyhraje i bez nich. Je to jejich boj.“ Základní skupina pro nás byla jako na vahách. Výhra, prohra, nejistá výhra, velké útrapy a tak dále. Nejmenovaný expert na kopálistiku na adresu

našich družiny poznamenal: „Samotný Tulipánek je špatný trenér a náš tým nemá šanci na umístění.“ Doufáme, že nyní má pan expert na hlavě velkou hromádku popela. Náš tým v poslední chvíli nečekaně překonal Mokrý Severany a nakonec porazil i Rudé ďábly z Chladných plání. Velký dík

patří Thomasi Štikovi a Podzimku Mygrovi, kteří celou kompanii semkli dohromady a dokázali, že velké srdce a vůle je více, než dovednost jednotlivce. A tím přesně vystihují sílu našeho milovaného císařství: všichni svorně ruku v ruce, jedno z kterého jsi kraje, nad hlavou ti svítí slunce, císařská vlajka blaze vlaje!

Takže třikrát hurá, Císařští jsou mistři. My jsme mistři!

Na počest oslav jsou na náměstích všech hlavních krajských měst pořádány bujaré hodokvasy. Při takovém veselí se občas stane nějaká ta nehoda. Čtete Sluncesvit a dozvíte se více zajímavostí.

P/Omluva

Vymezujeme se vůči nařknutí, že jsme v některém ze starších čísel Sluncesvitu sami pojali podezření, že Kazimír Tulipánek není hoděn vést našeho hochy do mistrovství, ba že jsme cokoliv psali o jeho zženštilém jméně.

Pokud jste se něčeho takového náhodou dočetli, jedná se samozřejmě o překlep způsobený nepřejícnou a neschopnou konkurencí, která se

ke lžím a Omlouváme se, že jsme tomu nebyli schopni zabránit. Od začátku jsme věděli, že Tulipánek a jeho chlapeci to dokáží a na stránkách Sluncesvitu jsme vám předávali všechny podstatné zprávy. Jsme mistři! Radujte se a zdržte se šarvátek. Čtete Sluncesvit, dozvíte se vždy pravdu a pokaždé jako první.

Ponechme finanční zprávy stranou, ty v tento radostný a mistrovský čas nemohou zajímat ani bankovníky či penězokaze, přesto v krátkosti blahopřejeme právníkovi Ondřeji Holubovi k výhodné akvizici Mořským národem ve prospěch Korálového kraje a tamější 1. trpasličí banky.

Snad vás tato zpráva potěšila a nyní již slibované šprýmy dne:

Úsměvy dne

„Kukačko, kukačko! Zakukej mi, kolik mi ještě zbývá let.“

„Ku...“

„Proč tak má...“

Ke kramáři s domácími zvířaty přichází člověk a rozrušeně oznamuje: „Pes, kterého jsem u vás před dvěma dny koupil, chečpnul.“

„To je zvláštní, u mě nikdy nic takového neudělal!“

Sluncesvit

první zaručeně pravdivé noviny



nejčtenější plátek v celém císařství

Případ dřevařských zločinců odhalen

Dnes císařská informační agentura vydala prohlášení, ve kterém potvrzuje, že Bedřich Neveselý a Jan Hamižný nejsou majiteli čtvrtého stupně bezpečnostní prověrky, jak uvedli ve svých přihláškách pro komisi těžby dřeva. Obelhávali komisi, aby se do ní mohli vloupat a ovlivňovat její rozhodnutí podle potřeb jejich kamarádků, jak odporné!

Pisatelé Sluncesvitu se pro naše čtenáře pustili do zjištění bližších podrobností.

Oba obžalovaní výtečníci Neveselého a Jana se přihlásili do výběrového Hamižného.

Bedřich Neveselý říká: „V minulém roce jsem u řízení do nové skupiny řídicí těžbu dřeva. Císař si totiž uvědomuje, že neřízená těžba může přivést přírodu na pokraj zničení. Proto byly určeny maximální hodnoty pro těžbu a obchod mimo císařství.“

Petr Hlavatý, nově jmenovaný předseda komise, řekl: „Považuji naši práci za velice důležitou a náš názor sdílí i náš prozíravý císař, proto naše komise spadá přímo pod císaře.“

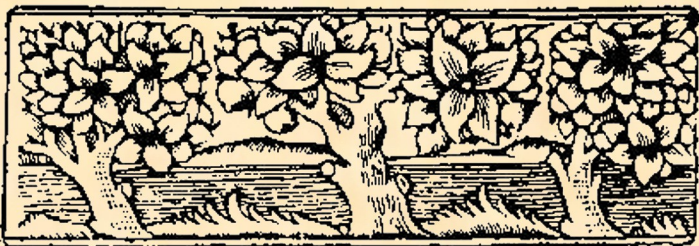
A dodává: „Jak Neveselý, tak i Hamižný vystupovali jako odborníci přes těžbu i obchod. Ale samotné vědomosti nestačí, je třeba získat potvrzení o nestrannosti a čestnosti, kterou vydá císařská informační agentura.“

Chtěli jsme se dotázat přímo šéfa agentury, ale jeho jméno není známé, víme jen, že to je někdo z nejužšího okruhu poradců císaře a spolupracujících s CVO. Komunikace s ním se vede jen přes podatelnu u správce. Rozhodli jsme se, že pokud není možný rozhovor s ním, zeptáme se na názor lidí, kteří měli tu čest, tedy Bedřicha

Jana Hamižného jsme zastihli u dveří domu lásky „U nakousnuté broskvičky“. Ten nám k celé kauze řekl: „Jsem obyčejný člověk, který má rád mladé ženy, staré pití a velké peníze, ale především mladé stromy. Stromy jsou má velká láska, které se věnuji dnem i nocí a to by mělo komisi stačit. K čemu prověrka, když mé úmysly jsou čisté?“

Ke konci rozhovoru nás obstoupila skupina mužů, která se prokázala jako CVO a dotyčného zatkla. Lze tedy předpokládat, že celý podvod bude mít ještě dohru, nejspíše v žaláři.

Nám všem je jasné, že falšování bezpeč. prověrek nevede k ničemu dobrému, o tom mluví císařské předpisy naprosto jasně.



Sluncesvit

první zaručeně pravdivé noviny



nejčtenější plátek v celém císařství

Veřejné zděšení na LEWJ. Magicfém sletu

Jako každoročně i ozývat hrůzyplný křik, jsou skřeti!“ mladá na davové podvědomí. tentokrát se šestého lidé začali zděšeně utíkat, copatá školačka Pidlie Druhý jmenovaný se bránil šestý ku příležitosti oslav padali jeden přes druhé Jasněnková ještě teď stěží nařčením praktickou založení první oficiální a v houfném strachu se popadá dech, „ti skřeti, ukázkou, která mu sice kouzelnické univerzity ušlapávali. o kterých nám tvrdí, že v dala za pravdu, ale ve Slunečném císařství Po chvíli se vše císařství nejsou. Ale mě výsledek vidíte.“

konal Magicfý slet. Toto uklidnilo, nebyť je to všechno jasná, já Ano, spoušť okolo nás setkání v Novoměstě bývá pohmožděných lidí na jsem toho hodně přečetla. je obrovská, lidé převrhli často kritizováno pro své hromadách, jeden by Teď je tady sice nikde stánky, poškodili při bujaré a okázalé večírky neuhodl, že se něco dělo. nevidíte, ale oni se jen svém úprku spoustu věcí a tudíž u toho nemůže Využili jsme chvíle a schovali a brzy se vrátí. a mnohdy se navzájem i chybět Slucesvit, který začali jsme se vyptávat Já to všechno vím.“ ošklivě zranili. Obáváme vám zaručeně sdělí, kdo okolních. Podobných výpovědí se, že porušením zákona měl nejlepší róbu a kdo „Ani nevím, vodkad' jsme vyslechli stovky, o veřejné bezpečnosti nejnudnější přednášku. ten drak přilít,“ začal ale až zpráva od neuváženým použitím Nepsaným pravidlem stánkař s uzeninami staříčkého a zasloužilého magie si Kelius Svistojasný bývá, že na časných Mek Dolina, „prostě mi čaropravce Nikolase zadělal na potíže. Naštěstí ranních přednáškách bylo jasný, když vostatní Perníka nám odhalila je tento akademik velmi novináři jen odpočívají, křičej, že mam zdrhat. zdejší záhadu: „Za celou štědrý a ke způsobeným aby šetřili své síly na A tak sem to šupnul do věci stojí akademická škodám se vždy hlásí. večerní žurnalistiku, strouhy. Podívejte, jak rozmíška mezi profesory Přesto, jak se říká: nemůžeme vám tedy teď vypadám. To budu Gromitarem Alejem a podobně jako dítě s přesně popsat, čím celá chtít zaplatit.“ Keliusem Svistojasným křesadlem ve stodole není událost začala. Najednou „Jekot lidí na ulici mi na konci přednášky O zárukou bezpečí, nemůžete se však odevšud začal byl jasným znamením – to iluzionistických vlivech si být jisti ani kouzelníky.

Podlá rvačka za bílého dne

Včera dopoledne byl obdělávají, napadlo mne, pravdu. vyšetřovacích oddílů brutálně napaden náš že se přidám. Ale byl to Zaměstnanci Sluncesvitu o ochranu. Ti nám novinář Karel „Rychle“ taková sušinka, že mi se domnívají, že se jedná o o ochranu. Ti nám Brko. Život mu zachránilo přišlo vtipnější pobavit se odplatu Jana Hamižného, protože každý touží po jen jeho volání o pomoc, s těma dvěma.“ který byl Sluncesvitem dalším čísle Sluncesvitu. které zaslechl strážce Květnatě popisuje, jak odhalen jako podvodník, který se snažil vloudit do CVO totiž podle našich jednoho místního rozdával rány, ale pro komise pro těžbu dřeva. Hamižný má kontakty obchodníka. množství krve a násilí informací odhalila, že Jan Hamižný má kontakty jednoho hrdina Jan nemůžeme tento popis CVO totiž podle našich Kladivo zasáhl velice zveřejnit. Jedno je jisté, informací odhalila, že Jan Hamižný má kontakty odhodlaně, jako uragán dostali co proto. Hamižný má kontakty – oba útočníky odhodil Co je ale opravdu Hamižný má kontakty a smrstí ran donutil k záhadou, proč někdo když je Hamižný stále pod zámekem, jeho kumpáni ne. útěku. Jenda Kladivo k napadne slušného A také proto Sluncesvit tomu říká: „Když jsem spisovatele, který vždy A také proto Sluncesvit uviděl, jak toho ubožáka velice poctivě napíše celou požádal velení Císařských



Slunecsvít

první zaručeně pravdivé noviny



nejčtější plátek v celém císařství

Masakr v Horobydle. Kdo ještě zemře?!

Tři desítky mrtvých – výslechy nikam nevedly, to je důvod, proč císař možná nařídí vypuštění Pravdonoše. Strašná Paní Hana, Bělina matka, nám řekla: „Mistr Marek byl vždy velice poctivě. Slunostěn nezárí, ale je smutný a pláče.

Co se stalo? Zřítily se zde tři budovy, ve kterých zahynul kovářský mistr Marek, celá jeho rodina, služebnictvo, uční, obchodní zástupce a slečna Běla z protějšího pekařství.

CVO začalo vyšetřovat tuto hromadnou vraždu, jako by cílem zabít měl být jen mistr Marek. Následně byla prověřována skutečnost, že se jednalo o boj v kovářském cechu. CVO se do toho opravdu opřelo a nenechalo na nikom niť suchou.

Vyšetřováním si prošla celá ulice, ale také všichni, co měli v Slunostěnu co společného s kovem a alchymii. Jeden mistr výbušnin a dýmů dokonce výslech nepřežil. Ale

pořád nebyl nikdo obviněn a nálada jen houstla.

Nedokážu si představit, kdo by mu mohl chtít ublížit.“ Vzpomíná, že před samotným zhroutilím budov došlo k velké ráně, která se stala pro CVO vodítkem o možném výbuchu. „Všechno si zapisovali, na všechno se ptali, byli dost nepřijemní, až dotíravý. Vůbec nebrali ohled na mou ztrátu. Chápu, že musí být důslední, ale špetka slušnosti by neškodila,“ dodává paní Hana.

Důsledností je CVO pověstná, ale i přesto jsou tito naši ochránci vždy slušní. Vydali jsme se za správcem, který měl v ten moment nejvíce informací. Potvrdil, že pokud se stane něco takového, je nutnost zásahu Císařských

vyšetřovacích oddílů začal bohatnout. Dům pro něj, další jako dílna, sklad, kuchyně a jídelna. A jeden Pravidonoše, ale nechtěl tomu, protože se čistě pro zaměstnance. obával dalších mrtvých. Vystává otázka, zda Jednotkám CVO dal byly domy postaveny dle přímý rozkaz vyšetřit tuto vraždu co nejrychleji a se na materiálu. Podkrovní nejdůsledněji. Ptáme se bylo totiž zaskládáno správce, zda nemohlo materiálem a zbožím. A dojit jen nehodě. Správce tak, pokud se někde šidilo, odpovídá: „Tuto myšlenku mohli by dojit ke zřízení patra.

Na řadu nyní přichází stavitel domu. Ten vše hází na mistra, který dům navrhl. Ten zase tvrdí, že na trámy bylo použité špatné dřevo. Tesař vidí vinu ve staviteli. Všichni jsou zatčeni a předvedeni, ale i nadále hází vinu jeden na druhého. Správci povolují nervy a hrozí povoláním Pravidonoše. Ten by jistě celou věc vyřešil, ale za jakou cenu, říkáme si. Tato smutná událost má na kontě už jednatřicet nevinných mrtvých. Kdo postavil před pěti léty, ví, kolik jich v příštím týdnu ještě přibude.

Ukazuje se, že všichni slyšeli velkou ránu, ale nikdo ji neviděl. Trosky se převážjí mimo město a dělníci je rozkládají dle pokynů velitele CVO. V ten moment jeden z oddílů odhaluje skutečný důvod pádu domu. Tak tedy žádný výbuch!

Mistr Marek totiž nebyl vždy mistrem a dům, kde žil, byl postaven nedávno. Podařilo se zjistit, že mistr Marek si nechal domy postavít před pěti léty, kdy se obchody hnuly a on

Další změna v císařské ústavě?

Vodní národy z Prístoupí na to císař? Když se něco podobného událo naposledy, zvedly se po celém císařství velké vlny protestů. Tenkrát šlo o uznání krollů a jejich práva, namísto povzbuzení se však odevšud ozývalo hučení a vyvolávání do

hlupců. Nebyť jejich národů. „A v tom je naše síla!“ zvolal císař Otakar VI. Rozumný. Krollové byli do ústavy rychle včlenění a držíme palce našim vodním přátelům, aby se jim dařilo podobně, protože jejich spolupráce císařství velmi prospívá.

Sluncesvit

první zaručeně pravdivé noviny



nejčtější plátek v celém císařství

Je Perleťov sporađané město?

Sluncesvit jsou první která způsobovala spaní volala jméno kapitána pořádkových noviny v císařství, oddanost a přítulnost alchymisty a to vzbudilo služeb a nečekaně sám které informují o žen, které se této směsi nadýchaly. I hned ženu kapitán Iganác Hromvolný n e p ř e d s t a v i t e l n é Během probral a ta mu s pláčem nepřišel domů. Správce šlamastice, jež se udála v vyšetřování se přišlo řekla celou pravdu. Perleťova Jan Strnulý městě Perleťov. na to, že tento smilník Tlapák nelenil a na všemu okamžitě udělal

Patří v vonný lektvar vlastnil druhý den hned ráno našem císařství mezi několik měsíců. Kolik navštívil krám alchymisty. Velitel stráží se ke ta nejhonosnější. Město žen svedl a zneuctil, není Stačilo pár pohlavků a všemu přiznal, vysvětlil vystavené v blízkosti známo, protože ženy se viník se přiznal, spojitosť s mistrem sedmi jezer, těšící se z zřejmé nepříhlási. Nával tušíte, jak by mělo být s alchymie a také řekl, které mnozství perel, mušlových vášně totiž vyprchal alchymistou naloženo, že? ženy on sám oblouznil obkladů a nádherných pláží asi po hodině, aniž Ale to se právě neudálo! směsí. Tento seznam byl je lákadlem pro mnohé by si podvedená žena Velitel stráží nechal označen jako tajný a byl cestovatele. Můžeme uvědomila, že byla ošálena. podvodníka být s tím, že předán správci města. tvrdit, že v ulicích této Zmatené dívky tedy věří, si k němu bude chodit pro Ten po zjištění, kdo všechno je na seznamu, lze potkat lidi z celého mlčí o celé skutečnosti. S Vesele vykonával svou nechal velitele hlídky i císařství. Pardon, řekl jistotou ale můžeme říci, práci velitele hlídek a sem s alchymistou utopit v jsem sporađané? To bude že do obchodu místního tam se zastavil v domě jezerech. A seznam zničil překnutí, protože tomu chemika chodily nejen nějakého toho kupce, pro dobro všech. po informaci z konce týdne služby, ale i dámy a řemeslníka či obchodníka. A nyní bych se rád vrátil jen stěží uvěříte. cestovatelé. Zde daroval vonnou směs na začátek - může se toto stát ve sporađaném městě?

Provalilo se totiž, že A jak že se na celou věc jako dáreček a ženy svedl. místní mistr alchymie přišlo? Jedna z omámených Vše by asi tímto způsobem Joachym Vodnár namíchal žen byla manželka velitele pokračovalo dál, kdyby si vonnou směs, která hlídky Broňka Tlapáka. Ve velitel nemyslel na ženu

Gratulujeme k povýšení

Včera večer proběhl odpojila skupina mužů, postavení v císařství. velký bál, který byl kteří byli v císařově Sluncesvit chtěl zorganizován pro pracovně jmenování do dotyčným pográtulovat představitelů císařství postavení velitele družin skrze našeho redaktora, ale a úředníky, kteří svou CVO. Toto postavení nedostali jsme povolení povitvou prací nejvíce jim povoluje určit si vstupu od Císařské prospívají naší zemi. svého zástupce, který v Informační Agentury. I Takový ples není žádnou jeho nepřítomnosti vede přesto povýšeným gratuluje novinkou, protože kancelář celou družinu. Není třeba a přejeme mnoho úspěchů. císaře poměrně pravidelně říkat, že oba převyšují zbyvajících členy jednotek

Tento banket byl ovšem CVO a právě tito muži něčím zvláštní. Po jeho jsou na špici své kariéry zakončení se z davu jmenování do vysokých



Slunecsvit

první zaručeně pravdivé noviny



nejčtenější plátek v celém císařství

Manžel Dany Úderné se stěhuje

Při naší cestě do Solnohradu jsme na ulici narazili na Danu Údernou, která je známá svojí krásou a rozverností. Zatímco její muž horlivě pracuje, ona se velmi často baví dost nevkusným způsobem. Jeden čas se jí také říkávalo Dana Dávavá a povídalo se, že byla na rok zavřena v klášteře Sester světla, kde měla zpytovat své svědomí. To však nepomohlo, a tak musel muž pohrozit odloučením. Přestala

chodit na bály, nelaškuje s každým na ulici a začala se cudně oblékat. Ale co dělá v Solnohradu? Že by byla zase vyhnána z domu? Nemeškal jsem a paní Danu oslovil. Moc jí do řeči nebylo a tak jsem jí musel sdělit, že se v našem plátku zmíním

o jejím novém druhu oblékání a o domněnce, že je opět vyhnána ze sídla Jana Úderného. To bylo to, na co paní Dana slyšela. Řekla mi, že její pověst je čistá jako lilie a to už celý rok a chce, aby tomu tak bylo i nadále. Proto mne vezme ke svému muži, který mi vše vysvětlí. A tak se i stalo.

Mistr Jan mne přijal v nové pracovně zde v Solnohradu a vysvětlil mi, proč nyní žije a pracuje zde. Asi každý ví, že mistr se proslavil výrobou neuvěřitelně kvalitních sečných a drticích zbraní. Také i brněním, štítů či uměleckých doplňků. Následně dokázal vše, co vyrobil, vždy dobře prodat a stal se významným obchodníkem. Jeho největším zákazníkem byl

a je samotný císař, který pravidelně vše skupuje z dílen mistra Jana pro potřeby armády.

Donedávna žil ve Vodostavu a byl zde nadmíru spokojen.

Ale pak došlo k nedorozumění. Dodávka přijatá vojáky obsahovala zbraně, které by se daly označit za šunt. A tak místní správce byl pověřen vyšetřováním. A protože šlo o utajené vyšetřování, byly nasazeny jednotky CVO.

„Vyrázili mi dveře a naskočili na mne jak řezník na prase.“ „Potkat nás je jako potkat pravdonoše, taky z tohoto setkání nemůžeš vyjít živý,“ popisuje mistr vyšetřování a pokračuje, „Tři dny mne vyslychali a tyranizovali mé okolí, včetně rodiny a blízkých

zaměstnanců.“ Po třech dnech, nikam nevedoucího vyšetřování se k CVO dostala informace, že mladý plavčík si přivydělával tím, že nakoupil na trhu a ten vyměnil za kvalitní zbraně a výstroj. Následně vše prodal a tak se několikrát obohatil na úkor císaře i mistra Jana.

Správce se za hrubost omluvil, ale dodal, že je pochopitelná pokud se jedná o císařský zájem. To ovšem mistrovi Janovi nestačilo a tak zaslal Císaři stížnost a přestěhoval se do Solnohradu. Postupně sem převádí celou obchodní kancelář i dílny.

Popravdě jsme zděšení, co vše může způsobit horlivost a jeden zlodějíček. Dále se budeme tomuto tématu věnovat v některém z dalších čísel.

Lepší než pivo?!

Když už píšeme o dění na Korálovém ostrově, přinášíme vám ještě jednu novinku z tamějšího kraje. Prý je dražší jak trpasličí pálenka, lahodnější než elfí lektvary a přináší s sebou pohádkové uvolnění.

A jak se k tomu postaví císař? Už z minulosti víme, že k těmto lahůdkám je náš panovník velmi shovívavý (pokud nedělají neplechu) a tak se těšíme, že brzy se opar nepotvrzených klepů rozpustí, budeme to moci sami vyzkoušet a přinést vám podrobné informace.



Osobní zápis člena spadajícího pod
Císařský vyšetřovací oddíl

Slunečné císařství

Jméno:

Boj tváří v tvář

Rasa:

zbraň

úč útoč. D3

Povolání:

Životy:

Magy:

Povahový rys:



Vlastnosti

stupeň

oprava

Střelecký souboj

Síla

zbraň

úč útoč. malý střední velký

Obratnost

Odolnost

Intelligence

Charisma

Obranné číslo

Velikost

Pohyblivost

základní

mírné

střední

velké

Naložení

žádné

mírné

střední

velké

Peníze

zlataky

stříbrňáky

měďáky

Postřeh

objekty



Osobní zápis člena spadajícího pod
Císařský vyšetřovací oddíl

Slunečné císařství

Zvláštní schopnosti, kouzla

Vybavení



Poznámka

základní náklad

celkový náklad



