

Umění kovářů Gamecon 2014

by

Jarik, Jerry, Fist, Wulf, Brony, Lukáš, Guff

Předmluva

Je nutno pochopit, že dobrodružství bylo koncipováno na uzavřené soutěžní hraní pro družinku hráčů, kteří jsou připraveni přijmout nějaký povinný počáteční setting svých postav – tedy nastavení družinky do role neúspěšných biřiců ve Slunečním císařství, která se snaží odčinit své předchozí selhání. A úkol sčítání lidu je její trest, který by měla splnit. Zároveň se také jedná o záminku, jak dostat družinku na místo konání dobrodružství.

Je jasné, že pokud by jste chtěli dobrodružství zasadit do vlastního tažení, toto nastavení nebude vyhovovat a budete si ho muset upravit. Ostatně při tvorbě jsme zvažovali do jaké role postavit družinku. Tentokrát padaly návrhy např.

- Skupinka novinářů, která přišla vysлідit informace o Mistrovi kovářského umění, který byl vyhozen z univerzity
- Skupinka soukromých vyšetřovatelů, kteří dostali za úkol najít bývalého Mistra z univerzity, aby vysvětlil nápadnou podobnost svých návrhů s důkazy nalezenými v případech sériových vražd
- Skupinka desperádů, která je na útěku před zákonem, a doslechla se o tomto místě jako o dobrém úkrytu, kde se nikdo moc na nic neptá

Samozřejmě toto jsou jen možnosti, jak upravit začátek dobrodružství, aby dával smysl pro vaše hraní. Protože se však jednalo o soutěžní dobrodružství, rozhodli jsme se udělat malou změnu a pro volné hraní jsme ho lehounce upravili. Oproti soutěžní verzi se První od počátku dobrodružství vydává za Kováře Athea. Nynější podoba je věrnější původnímu návrhu, který jsme ale museli pro potřeby soutěžního hraní opustit. Což jen znamená, že jsme ještě před odehráním na GameConu z organizačních důvodů (hlavně kvůli časovému limitu na jednotlivá kola) některé části nehráli či pozměnili.

Proto všem doporučuji vyzkoušet tento Director's cut, který je určitě stejně zajímavý, ne-li ještě zajímavější.

Jerry

Obecný úvod

Historie kraje

Přibližně před 500 lety došlo k připojení Křišťálového kraje ke kraji Železnému. Předcházela tomu však několikaletá studená válka, kdy na obou stranách hranice hlídkovaly celé jednotky. Nejinak tomu bylo i v oblasti, kde se odehrává náš příběh. Dnes se tomuto místu říká Karlova studánka (na základě jisté historické události okolo císaře Karla II. Železného). Původní pojmenování však bylo U tří vírů.

Tento volně překládaný termín vzešel od místního kmene, který zde žil v harmonii s přírodou. Občasné průchody kupců mu nevadily, ale pohyb vojenských jednotek, to byla jiná. Vojáci drancovali místní lesy, stavěli strážní věže z dřeva i kamene. A místní neměli sílu, aby jednu či druhou stranu nějak vyvedli z rovnováhy. Oblast oficiálně patřila ještě Železnému kraji, ale spíše na mapě. Ve skutečnosti byl místní hvozdu autonomní jednotkou.

Nakonec se rada kněží přírody (existovalo zde i místní náboženství) a druidů z hvozdu rozhodla a celou oblast, kterou předtím lidé vymítali, zaplavila a proměnila v bažiny. Tím změnila tuto oblast v neprostupnou. Císař vznikajícího Slunečního císařství i král Křišťálového kraje to vzali jako znamení a o další vojenské intervence se nepokoušeli.

Během 20 let našli společnou řeč a dnešní Křišťálový kraj (tehdejší Křišťálové království) se připojil k Slunečnímu císařství. Císařství na oplátku vystavělo novou silnici (opravdu silnici z kamene), která zrychlila cestování mezi oběma stranami. Tato silnice byla vystavěna více na jih, takže se oblasti U tří vírů vyhnula.

Během skoro 400 let voda opadla a začínalo k pomalému osidlování prameniště - Karlovy studánky. Z hvozdu však přišlo varování, že v kraji nesmí žít více než 250 živých duší, jinak se země propadne a voda opět převezme moc. K tomu byla zřízena tzv. Celnice.

Pozadí příběhu

Před 20 lety se kovář Atheus připojil k charismatické kněžce Alteře, která jej okouzila, a vydal se s ní na dobrodružnou pouť. Vyhovovala mu její klidná povaha. Zároveň se doplňovali v pomoci bližním (kde nestačili jeho technické zkušenosti, pomohla její vlídná slova).

Na cestách potkali (asi tak před 15 lety) sobě podobný pár. Dívku, druidku Jenovéfu, která s tygří ležérností dokázala vyléčit každý neduh a ohnivého čaroděje Candora, který se nebál obrátit zamořenou vesnici na popel. Jako zázrakem si celá čtveřice porozuměla a dále putovali společně.

Před 5 lety se unaveni dostali až do vesnice Karlova Studánka, kde právě vrcholila těžba rašeliny. S kovářovou pomocí postavili sušící pec, čaroděj do ní vetkl předeno mírného ohně, druidka poprosila přírodu, aby dým proměnil ve vlahý déšť a kněžka jí požehnala, aby se jí vyhnuly všechny nemoci okolního světa.

Od vesnice čtveřice chtěla pouze, aby zde mohli zůstat v klidu a míru. Místní starosta (jistý Kulhavý) a rada prospektorů s tím souhlasili. Pomohli jim dokonce s opravou starého kostela (který tu byl ještě z dob před válkou).

Záhy však zjistili, že se dostali na místo s úžasnými vlastnostmi, když objevili u kostela magické zřídlo. Netrvalo dlouho a díky tomuto objevu se pokusili uskutečnit společný sen – stvoření umělé

bytosti. A k jejich obrovskému překvapení uspěli a stvořili tzv. Prvního, jedinečnou bytost, která v sobě kombinovala všechny elementy, vlastnosti a schopnosti svých tvůrců.

Rituál, kterým Čtyřka (Kovář, Kněžka, Čaroděj a Druidka) oživila Prvního, se stal pro vesnici Karlovu Studánku událostí století (blesky koncentrované pouze do jednoho místa, některé z nich vycházely ze země k nebi, byly barevné atp.). Nikdo z vesničanů samozřejmě neví, co se tenkrát u kostela stalo. Nicméně tato „událost“ byla natolik významná, že si ji většina vesničanů pamatuje.

První si velmi záhy uvědomil sám sebe, svou existenci, své schopnosti a bohužel i důvod vzniku. Nebyl nic víc než pokus, vrcholné dílo kováře a jeho přátel. Ano, pokus sice nad očekávání zdařilý, ale bohužel nic víc. Nikdo totiž nečekal, že jejich výtvar bude natolik dokonalý, že vlastně stvoří svébytnou bytost schopnou samostatného uvažování a hlavně uvědomění si sama sebe. A to byl onen pověstný kámen úrazu. Tím začaly všechny problémy. Protože když to Čtyřka zjistila, jejich názory na to, co s ním dál, se lišily jako voda a oheň. A tam kde dříve vznikaly kompromisy, byly postaveny zdi předsudků a zábran.

- Kovář Atheus si chtěl Prvního nechat na zkoumání a pozorování, jako prototyp, který by snad mohl i vylepšit.
- Kněžka Altera ho chtěla zničit, jako rouhání ve tváři jejího boha, čímž vlastně i způsobila, že se sní pak kovář rozešel.
- Druidka Jenovéfa ho chtěla nechat jít jeho vlastní cestou, ale mít ho magicky pod dohledem.
- Čaroděj Candor ho chtěl využít, naučit se ho ovládat i jeho schopnosti a stát se díky němu nejslavnějším čarodějem všech dob.

Nikdo se nezeptal Prvního, co by on chtěl, nikdo ho nebral v potaz. Nebyli schopni ho brát jako jedince s názorem a na to měli bohužel šeredně doplatit. První využil chvíle, kdy rozhádaná Čtyřka nedávala pozor, a utekl jim. Tím naprosto zpečetil rozvrat Čtyřky, která se ani teď nedokázala schodnout, jak postupovat a tedy ani spojit síly k jeho nalezení.

První krátce po útěku našel ideální útočiště v bývalé Továrně. Proč neopustil kraj a nezmizel někde jinde? Za prvé ještě plně nerozvinul a neobjevil všechny své schopnosti. Za druhé nechtěl úplně opustit své stvořitele a za třetí chtěl zjistit, proč jeho stvoření způsobilo takový rozruch.

Začal Čtyřku sledovat a kvůli tomu začal i s výrobou prvních konstruktů, aby je použil na sledování, jelikož chtěl vědět co nejvíc a nedokázal být na několika místech zároveň. Chtěl se dozvědět co nejvíce o sobě, svém stvoření i o svých tvůrcích, naučit se jaké je to být „naživu“ a existovat jako jedinec i ve společenství.

To co ale zjišťoval, bylo spíše negativního rázu. Bohužel to bylo to jediné, co mohl od lidí odkoukat a z čeho se učit. Čtyřka se rozpadla, rozhádala, podváděla se, lhali si a vůbec ukázali mu tu horší stránku lidství. A tuto stránku se tedy První naučil. Pomocí naučených zkušeností se pak snažil pochopit jak to vlastně s ním bylo a došel k tomu, že za to co s ním jeho tvůrci chtěli udělat si všichni zaslouží potrestat a on jediný je ten pravý a schopný to provést.

Rozhodl se také stvořit si kromě pomocníků i společníky podobné jemu. Jak ale zjistil, výroba konstruktů lidského typu není zas tak jednoduchá. Vůbec se mu nedařilo vytvořit konstrukty s osobností (protože nemohl využít energii zřidel, jeden pokřivený je u věže, jedním jsou menhiry a třetí byl zničen s chrámem) a musel složitě vymýšlet operační program, podle kterého se konstrukty chovaly. Ten bohužel obsahuje jen to co se sám naučil a odpozoval od Čtyřky, která byla jeho první testovací skupinou. Proto jim taky způsobil to, co se jim stalo, aby zjistil jak se

zachovají a podle toho upravoval program. Takže místo toho, aby jej jeho nové výtvořiny poslouchaly, tak se s ním hádaly, odmlouvali mu, lhali mu, flákali se, neplnili úkoly a vůbec nespoupracovaly. Prostě nefungovaly. A tehdy si První uvědomil, že možná nezná všechno potřebné k tomu, aby stvořil sobě podobného. Začal sledovat místní obyvatele, kteří mu poskytli několik dobrých vodítek a ukázek lepšího lidského chování, podle kterých pak provedl první úpravy programu a noví konstruktisté už fungovali o něco lépe. I tak to ale není žádná sláva. Po nějaké době pak První zjistil, že od místní ubohé populace, navíc taky do značné míry outsiderovské se toho moc nového nenaučí.

Postupně tedy začal uskutečňovat pomstu na všech svých tvůrcích. Začal čarodějem Candorem, protože to bylo nejjednodušší. Candor sám hledal věž s Medúzou a Prvnímu stačilo jen pomoci mu s proražením bariéry, která chránila vstup do věže a v rozhodné chvíli ho paralyzovat, aby ho medúza dokázala zkamenit. Ale díky tomuto zásahu na sebe upozornil místní druidské společenství, které tuto oblast velice striktně hlídalo. Tak se jich elegantně zbavil a využil je při pomstě druidce Jenovéfě i kněžce Alteře. Díky svým schopnostem oddělil duše pěti arcidruidů a vložil je do těla druidky Jenovéfy.

Ze zbylých pěti stvořil emocionální upíry – Stíny, se kterými zaútočil na opuštěnou kněžku Alteru v Chrámu smíření, který de facto srovnal se zemí a nechal Stíny, aby Alteru pomalu umučily.

Kováře Athea si nechal na konec a k jeho pomstě se dostal v posledních dnech, před příchodem družinky. Jeho plánem bylo ho zajmout, jeho nové výtvořiny přeprogramovat, aby způsobily co nejvíce chaosu a sám přeměněný na kováře Athea naprosto zničit jeho pověst a dílo a přitom všem pozorovat, jak se budou chovat lidé z Karlovy studánky a díky tomu získat další nové poznatky pro tvorbu svých vlastních konstruktů. Kováře drží ve své továrně a nakonec ho využije ve svém plánu, jak zastavit družinku, která se postupně ukáže jako schopnější, než sám čekal.

A v tuto chvíli přichází do Studánky družina, sice nepředvídaný prvek, ale zároveň výborný testovací subjekt. Sleduje je od začátku, díky zprávě od Siláka, kterého potkají jako prvního hned po vstupu do oblasti. Všechno, co postavy udělají, je pro něj nesmírně důležité. Nakonec se ale rozhodne vzít věci do svých rukou, i proto, že se družince podaří osvobodit jeho tvůrce, kteří dohromady spolu stále tvoří pro něj velkou hrozbu.

Místo dobrodružství

Celé dobrodružství se odehrává v oblasti Mrtvých Blat kolem osady Karlova studánka, která je něco jako slepá ulička civilizace. Ze severu ji obtéká řeka, na východě a západě jsou těžko schůdné hory a z jihu vede jediná přístupová cesta přes most, který hlídá celnice.

Oblast Mrtvých Blat a Karlovy Studánky je nechvalně proslulá tím, že se sem v nedávné minulosti stahovaly nepříliš přizpůsobivé živly z celého Císařství, hlavně různí zločinci, či političtí, které páčila horká půda pod nohama. A tato negativní tradice ve vnímání Císařství tu přetrvává dodnes. Nejedná se o vyloženou nenávist, čas v mnohých rodinách staré jizvy zhojil, ale o bezmeznou oddanost se stále rozhodně ještě mluvit nedá.

Slovníček pojmů

Položka	Poznámka 1	Poznámka 2
Magie	Vše energetické	Oheň
Příroda	Vše živé	Voda
Víra	Vše duševní	Vzduch
Technika	Vše neživé	Země
Mág	Mistr Magie	
Kněžka	Mistryně Víry	
Druidka	Mistryně Přírody	
Kovář	Mistr Techniky	

Podstatou koloběhu světa jsou 4 umění. Z nich Technika je „nejmladší“, a dodnes ji někteří skeptikové nepřijali. Obzvláště proti ní brojí všechna náboženství.

Jediné, „na co se hraje“ je vztah živlů. Vztah živé/neživé se neřeší.

Pro potřeby tohoto dobrodružství se energetická magie (konkrétně blesk) považuje za elektřinu.

Časová osa

Období	Událost
-500 let	Začátek pohraniční války mezi Železným královstvím a Křišťálovým královstvím
-480 let	Konec války. Způsobený vzbouřením přírody (místních původních obyvatel). Vysídlení obyvatelstva (oblast je zaplavena vodou)
-100 let	Pomalé obydlování oblasti (voda již opadla). Potomci původních obyvatel nové osadě dávají omezení na 250 duší (Zákon).
-50 let	Výstavba nedalekého poutního místa (Chrám smíření)
-5 let	Příchod čtveřice dobrodruhů (Kovář, Kněžka, Druidka a Čaroděj) (Tvůrci)
-4 roky	Výroba Prvního - Tvůrcům se povedlo spoutat všechny 4 elementy. Tato událost žije mezi obyvateli Studánky – hromy, blesky, barevná obloha
-3 roky	První si uvědomuje svou dokonalost a opouští Tvůrce. Ti se rozhádají a rozejdou.
-2 roky	První opravuje ve starém dole Továrnu. V ní začíná s pomalou tvorbou Konstruktů.
-1,5 roku	První přivádí do Továrny 5 arci-druidů, aby jim ukázal, že neporušuje Zákon. Zabije je a jejich duše spojí s duší Druidky (ta od té doby nechodí mezi lidi).
-1 rok	První vypaluje kostel a promítá Kněžce do mysli noční můry, takže tato nemůže spát. Postupně se mění na Zombie (nejí, nespí), pak na Ghúla (jí své
-6 měsíců	Kovář vytváří 3 Druhorozené jako pokus o zdokonalení Prvního
-7 dní	První uvolňuje v noci při silné bouři s hromy a blesky z laboratoře Druhorozené a odvádí je do Továrny.
-5 dny	První propouští Mystika - ten vyhrabe v noci na hřbitově několik těl a během 3 dnů z nich dělá Monstrum. Monstrum hledá smysl života
-3 dny	První propouští Lovce - ten začne po nocích lovit domácí zvířata
-1 den	První propouští Strážce - ten se vydá uzavřít oblast (na Strážnici)
0	Příchod Sčítatelů obyvatelstva (na sčítání mají 7 dní)

Mapa



Část 1

Družina a její úkol

Postavy reprezentují běžné biřice (dráby) - nejnižší výkonnou složku země. Družina se uchází o místo v CVO. První vstupní test opravdu pokazili, teď mají poslední šanci. Byli „za trest“ vysláni sčítat obyvatelstvo do jedné okrajové oblasti Železného kraje v Slunečním císařství (viz mapka), kde na oficiální Císařské nehledí dvakrát přívětivě. Konkrétně do oblasti Mrtvých Blat a Karlovy studánky. Družina dostala dobrou radu a příkaz chovat se k místním uctivě a zlepšit vnímání Císařských sborů.

Mají u sebe Listiny pro sčítání obyvatelstva. Pro každou obec nad 100 obyvatel mají právě 7 dní na sčítání. Postavy plní tento úkol, protože se snaží o vstup do speciálních jednotek. Profesionální zkušenosti již byly ověřeny, teď vlastně dělají test loajality k Císařství (něco jako když se čerství policisté dávali na hlavní nádraží – je to tak trochu za trest). Postavy jsou najaty náborovým oddělením v Novohradu, kde sídlí CVO. Družina je navíc gramotná, což není tak obvyklé. Po několika týdnech je unavená a jakákoliv vesnice, kde si mohou odpočinout je vítaná změna. Lidé v obci navíc na rozkaz nenaběhnou na sčítání lidu, ale budou se trousit i několik dní (nepřerušit těžbu jen kvůli „nějakému nařízení“. Postavy na ně budou muset počkat.)

V rámci intra do příběhu - PJ nechá hráče nastoupit ve stoje do řady jako na vojně a začne na ně řvát, ústy do běla vytočené drsného seržanta CVO, šlo by to podat i s takovým tím ledovým zabijáckým klidem.)

„(řev)...Ták vy čeládko jedna zpropadená, ještě jeden průser a letíte vodsád' rychlejc, jak amant, kterýho ženou do chomoutu! Jestli chcete k nám, k CVO (bije se v hrud'), dám vám poslední šanci! Budete sekat dobrotu, budete dobrota sama, splníte všechno do posledního puntíku! (přemýšlivě, vydechuje) A co víc, tam kam vás pošlu... (zostra) Když si i ten nejposlednější drnohryz vzpomene, že ho svědí prdel, tak půjdete a se vší pokorou mu tu prdel vlastnoručně vyleštíte! Je to jasný? (Ano, pane!). (pomalej) ...Nemaj nás tam rádi, ale potom co skončíte, potom co skončíte, nás tam budou bezmezně milovat! A teď zmizte, ať tu ty vaše xichty nevidím, dokud nebudete mít splněno...“

Hráči si mohou sednout ...

“Tak tyhle seržantovy ostrý slova vám ještě zněj v uších, když se kodrcáte touhle bohy opuštěnou krajinou. A když si vzpomenete na to všechno, co jste museli dělat. Skoro to vypadalo, jako by se o vás šířila zpráva, že jste bezplatná pracovní síla. Protože v každé vesnici, kterou jste zatím sečetli, jste museli splnit první poslední. Od opravy kostelní věže, přes stavbu kurníku až po vyklízení chlévů. Fuj! Tak tohle už by jste fakt nechtěli dělat.”

*“Říkáte si... To byl nápad, snažit se dostat mezi CVO, test vašich profesionálních zkušeností neproběhl právě hladce, není důležitý co, ale jak jste to po*** kazili. Bylo to*

hotové fiasko, průser. Tak snadně to vypadalo. Prej: ...zkušením a životem protřelí jste dost, tenhle test, to bude flákačka... CVO ti se maj, stálej plat, úcta, postavení. Když vás vezmou, budete konečně někdo, nebudete se muset prodávat za pár měďáků a kus žvance jako nějaký děvky (potulní kejklíři). Být u CVO, to je prostě úplně jinej život“.

“Jo, znělo to lákavě, vlastně pořád to zní lákavě, když jste překously ty seržantovy vostrý slova a rozhodli jste se to nevzdat.Řešíte to den co den, už pěkných pár týdnů, když se jako obyčejní biřici trmácíte od vesnice k vesnici s úžasným úkolem sečíst místní obyvatelstvo. Je jasný, že tohle je za trest a nemůžete si už dovolit žádnou chybu.”

“Další vesnice, která vás čeká bude vážně perla všech perel, vlastně studánka všech studní, výstavní zapadákov, Karlova Studánka.”

“Pomalu se blížíte ke křižovatce s několika maringotkami a stany potulných kejklířů. Pravděpodobně poslední rozumná zastávka, než se vydáte na sever, ke Karlově studánce. Hlavně ať to nejsou pastevcí. Čas se vleče jako slina a v uších vám ještě pomalu doznívají seržantova ostrý slova....”

Co by postavy měly pochopit a v průběhu dobrodružství dodržovat

- jednat s místními uctivě, pomoci jim, jak jen to půjde, ale zas to nepřehánět.
- snažit se dostat do CVO tím, že budou přesně plnit zadaný úkol (sčítání obyvatel, jednak tak, aby si místní nestěžovali, udělat si u místních dobré oko).
- nelézt seržantovi/-ce na oči, dokud to nebude nutné, vyžehlit si nepojmenovaný průser.

Proč budou postavy pomáhat vesnici? Aby je nenabonzoval starosta, aby od něj v klidu dostali pečeť a seznam obyvatel. Pokud tohle nějak obejdou, bude v podobné pozici žádat o pomoc někdo jiný z vesnice.

Jak se sčítá obyvatelstvo?

- Postavy mají glejt s pověřením a s příslušnou pečetí. Sčítání probíhá co 7 let, za účelem placení daní a přidělení půdy.
- Vesnice, či správní oblasti byly předem informovány, že sčítání bude probíhat. Správcové (starostové atd.), by měli mít vše potřebné připraveno předem.
- Potřeba zjistit co nejpřesnější počet obyvatel, pohlaví, věk, jména, povolání (status), případně nemovitý majetek.
- Seznam potvrdí správce oblasti svojí pečetí.

Oblast kolem Karlovy studánky

Oblast kolem Karlovy studánky je označena v mapách jako „nebezpečná“. Tedy na mapách. Tato oblast není dobře zmapována, ale na cestách, které vedou ke Karlově studánce, jsou na ukazatelích symboly, které každému návštěvníku říkají, že jde o nebezpečnou oblast. Nikoliv se zákazem vstupu, ale na vlastní nebezpečí.

Na poslední křižovatce je něco jako obchodní stanice (5-6 maringotek). Do nich si obyvatelé Karlovy studánky chodili (a chodí) pro suroviny, které si nemohli sami vytvořit. V jedné takové začíná naše dobrodružství. Všichni v oblasti jsou lidmi, všichni hovoří běžným jazykem a žádným jiným.

Postavy mohou u obchodníků zjistit následující informace:

- Oblast je jednoznačně ohraničena - mostem na západě, řekou na severu, skalami na jihu a východě.
- Přes řeku je nebezpečné chodit - divá zvěř, lesní běsy, druidové
- Ve skalách se těží sůl, ve východní části pak rašelina.
- Oblast je částečně závislá na okolí. Něco si vyprodukuje na chudých políčkách, kam zajdou po práci, ale některé věci tu prostě nevytvoří (látky, apod.)
- Hvozď do dnes obývají pozůstalí obyvatelé (lidé / nikoliv elfové)
- pozn.: všichni v oblasti jsou lidmi, všichni hovoří běžným jazykem a žádným jiným
- Karlovu studánku prý řídí (nikoliv spravuje) starosta Kulhavý (prospektor)
- Místní hovoří o nějakém zloději mrtvých těl a nočním běsu (který asi překročil řeku z lesa a teď nedovede najít cestu zpět)

Jinsix [Džin Siks] - Člověk kupec

Charakterový rys: cizinec - černochoch (možno hrát jako araba) – je tu jako informační zdroj před vstupem do místa děje. Pochází z jihu. Uznává Přírodu jako náboženství.

Poté co družinka vyplývá všechny možnosti, nezbývá jí než se vydat na sever, směr Karlova studánka. Tam narazí na události, které nedávno spustil První, aby se pomstil poslednímu tvůrci – kováři. Ukradl mu jeho výtvořky tzv. „Druhorozené“ a přeprogramoval je. Jedná se o tři konstrukty – Strážce, Lovce a Mystika (kovář je nazývá Silák, Loutka, Pomocník).

Celnice

„Už jste od vtíravého prodejce asi 3 kilometry, když před sebou spatříte neochvějný náznak civilizace. Náznak, se kterým se nevidíte poprvé, a jistě ani naposledy. U silnice stojí domek, tak na schování se před deštěm, a hned vedle něj závoru přes cestu. Jako kdyby tu měl být nějaký velký provoz.“

Na domečku je jedna vnější stěna natřena na černo - snad uhlím či nějakou alchymistickou směsí. A na ní nejedna řádka křídou značených čárek. Ti odvážnější z Vás si vzpomenou na poslední večer v teplé krčmě a útratu za množství piv, která snad ani nemohla všechna projít trávicím traktem.

O závoru se ledabyly opírá jeden voják v uniformě, která přináleží královské celní správě. Znak na hrudi mladíka jej spojuje s rodem Pulců z Mrtvých blat a okolí (to je asi nejbližší město s kamennými hradbami – přece jen jsme poblíž hranic s Křišťálovým krajem).“

Cestou do Karlovy Studánky se postavy musí zastavit na mostě. Jde o běžnou celnici (clo se neplatí, ale udržuje se přehled o počtu obyvatel). Je zde dvojice strážných. Poblíž mostu je starší

dřevěný domek, v němž tito dva žijí. Služba je zde vždy na dva týdny (pak se vrací do města) - tuto skutečnost ale postavám říkat nebudou (pokud se je na to nezeptají, nepřechtou si mysl, apod.).

Na strážnici (domku) je velká cedule s množstvím čárek. Postavy mohou u strážných zjistit následující informace:

- Oblast je jednoznačně ohraničena - mostem na západě, řekou na severu, skalami na jihu a východě.
- Přes řeku je nebezpečné chodit - divá zvěř, lesní běsy, druidové
- V obci je právě 240 obyvatel (stejně množství mají i čárky na strážnici) (postavy mají vyřešený úkol, až jim počet podepíše starosta)
- Karlovu studánku prý řídí starosta Kulhavý (prospektor)

Cestou od strážnice do vesnice postavy potkají Strážného. Vypadá jako voják celý v kovové zbroji („zřejmě nadřízený strážných“). Jeho pohyby jsou dokonale vojenské. Pochodový krok, rovná záda, apod. Nic nenasvědčuje tomu, že se nejedná o člověka ve zbroji.

Ve skutečnosti je to **Druhorozený Strážce**, který jde podle nových rozkazů od Prvního uzavřít oblast. Postavy nejsou součástí jeho programu, protože nepřekračují počet obyvatelstva. Když míjí postavy, tak salutuje postavě v plátové zbroji (nebo v rytířské), jako by šlo o jeho nadřízeného. Nemluví. Postavy s ním mohou chtít navodit řeč - viz popis Strážce.

Vojtěch, Jaroslav - strážní

Charakterový rys: Vojáci bez dozoru. Službu považují za 14 dní volna na čerstvém vzduchu. Pochází z blízkého města - z Mrtvých Blat.

Strážce - Druhorozený konstrukt

Charakterový rys: Poctivý voják. S velkou silou a výdrží (viz Bestiář). Jde srovnat ty na stráži. Salutuje postavě v plátové či rytířské zbroji. Když se ho zeptají odkud jde, odpoví: „Od vesnice“, nikoliv „z vesnice“. Když se zeptají kdo ho poslal, řekne: „Můj pán“, nikoliv „velitel“. Sám jim nic neřekne. Pokud se ho budou ptát na vesnici, okolí apod., bude odpovídat nevím, pokud se budou divit jak to, odpoví: „Já nový.“ Jinak bude hovořit jako poctivý voják, který jde na službu. Moc rozumu ale nepobral a na nějakou dlouhou rozmluvu nemá náladu.

Osada Karlova Studánka

„Tak jestli tohle je vesnice, tak vy všichni žijete ve velkoměstě. Celé údolí, které můžete zahlédnout je poseté samotami. Tam uprostřed u malé skalky je domů poněkud více. Asi střed vesnice. Několik samot je podél řeky, která mizí někde mezi skalisky na úpatí hustého lesa, který vidíte přímo před sebou.

Po vaší pravé ruce se pne pás nízkých kopců až k soutěsce, která již z dálky působí velmi mokře. Vzpomínáte si, že jste o tom slyšeli. Kdysi tu proběhla bitva tak veliká, že se i příroda vzbouřila a vše tu zaplavila. Jakoby se vše opakovalo – nedávno (je tomu snad rok) jste o něčem podobném četli ve Sluncesvitu. Prý nějaké Údolí a jeho plundrování lidmi zvedlo hladinu vody a smetlo, co jí přišlo pod kapku.

Tak tady se kdysi stalo asi také něco takového.“

Karlova Studánka je vesnice v neustálém rozvoji střídajícím se s úpadkem. Během posledních 100 let zažila těžbu rašeliny a její velkoobjemové sušení v Sušárně na kraji vesnice (je to čerstvě vytvořená pec. Dříve se toto dělo v Továrně u bývalých dolů). Pak nastal úpadek této živnosti a přišlo odhalení solných dolů.

„Uprostřed obce, v samém středu údolí je kamenný sloup. Je zdobně otesán a ze všech stran z něj stéká voda. Zdá se, že několik zkušených kameníků upravilo původní skalnatý vrcholek do podoby fontány, v níž se dá nabírat džbery voda. Je překvapivé, kam se ztrácí veškerá tekutina, která přeteče. A už to vidíte, kamenné korýtko odvádí vodu směrem k řece.“

Podrobnější informace

- Žijí tu převážně z těžby rašeliny a soli. Tyto komodity vozí 1x týdně (Sobota) kupcům do blízké obchodní staničky. Někdy chodí vesničanů vícero, nakupují potřebné komodity, nebo je vozí odsud na objednávku.
- Významné postavy ve vesnici z hlediska politiky – Správce vesnice Jaromír Kulhavý. Předačka rašelinářů, předák solařů. Určité slovo (přirozenou autoritu) tu má i rančerka Beáta, je chytrá, myslí to s místními dobře, vyzná se v léčení dobytka (z pohledu postav velice chabě).
- Je tu 12 odlehlých usedlostí (statků mimo osadu). Lojzův, Bernardův, Beátin, Dagův, Zelená louka, Řehořův, statek Dvorských, Majerův, Na Křížovatce, U mořeplavce, Květoňův, Omarův. Na statku žije rodina statkáře/-ky, na těch větších přebývá i čeleď 1-2 osoby, zbytek většinou lidé, kteří přes rok pracují v dolech či slatích a příležitostně na statku vypomáhají, zejména v období sklizní. Spousta práce zastanou i děti. Na statku je průměrně 10 – 15 takových lidí.
- Uprostřed vesnice je nahloučeno 10 domečků (i s malými chlívkami a zahrádkami) - pro správce, domky pro předáky a jejich rodiny, 1 opuštěný, zbytek pro movitější rodiny těžařů (zejména těch, kteří jezdí se zbožím či pro zboží – umí trochu počítat a možná i něco velmi málo přečtou).
- Oblast je jednoznačně ohraničena - mostem na západě, řekou na severu, skalami na jihu a východě.
- Oblast je částečně závislá na okolí. Něco si vyprodukují na chudých políčkách, kam zajdou po práci, ale některé věci tu prostě nevytvoří (látky, apod.)
- Karlovu studánku řídí správce Jaromír Kulhavý (prospektor)
- Ve skalách se těží sůl, ve východní části se těží rašelina, ale už ne tak jako kdysi. Objevují se nová ložiska železných rud
- Přes řeku se nechodí, protože tam nic není. I ten kostel, který tam stál před rokem, vyhořel a kolují zvěsti, že se tam pohybují duše zemřelých.
- Ve Hvozdu se to hemží samými stvůrami, které nehlídá žádný správce lesa (druid). Ti by tam sice měli být, ale už dlouho nezavítali do Studánky. Minimálně rok dva se tu neukázali.

- Hvozd tak začíná „divočet“ a obývat jej začínají podivní tvorové tvorové (hejkal, bazilišek, ohnivák, vodník, divoženky). Zrovna v posledních (5) dnech se tu pohybuje po nocích krvelačná zrůda. Nejprve rozhrabala několik hrobů a snědla těla, která byla uvnitř. Pak dostala chuť na čerstvé a tak po nocích začala zabíjet dobytek. A je jen otázkou času, kdy to odnese nějaký člověk.
- V osadě byly nalezeny velké stopy. Někteří prý údajně viděli nějakého obra v noci procházet kolem stavení. Stopy byly lidské, bez bot.
- Mimoto někdo (nejspíš ona) rozhrabal několik hrobů a snědl těla, která byla uvnitř.

Starosta družinu uvede do situace. Někdo či něco se tu prochází v noci po osadě, vykopává mrtvoly a žere je, zabíjí dobytek a trhá jim hlavy. Jasně vysvětlí, že za takové situace nelze sčítání provést, lidi se bojí, žádají záhady vyřešit. Je nejdříve potřeba nastolit pořádek, jinak že se lidem nebude chtít spolupracovat. Pokud by snad družinka nechtěla pomoci s problémy, dá jim ultimátum, že bez vyřešených problémů nebude podpis na lejstro.

Když se pak budou ptát na kováře, vzpomene si, že ztratil nějaké nářadí (Druhorozené) a ptal se, jestli to někdo nenašel, takže pak můžou pomoci i jemu nářadí najít.

Těžba rašeliny – probíhá na slatině. Předačkou, vládoucí tvrdou rukou, je tu **Helena**. Pracuje tu asi 60 lidí, někdy i ženy a děti. Rašelina se natěží a suší v sušárně. Rašelina se používá hlavně jako palivo, část se vyváží do luxusních botanických zahrad nebo felčarům, kteří z ní dělají zejména obklady na bolavé klouby. V místě se využívá i jako stelivo pro dobytek a stavební materiál.

Další zajímavost – rašelinové lázně. Opravdu má nějaké malé zdravotní účinky. Zejména místní omladina toho občas využívá a chodí se sem koupat.

Těžba soli – probíhá v dolech, kde se těží v surových blocích, takto se skladuje a vyváží. Pracuje tu 60 lidí, převážně muži. Předák se jmenuje Jochem.

Obyvatelé Karlovy studánky

Prospektor a správce Jaromír Kulhavý. Charakterový rys: Tajnůstkářský, podezřívavý, formální, nepříjemný – je tu, aby postavy uvedl do děje, test jestli postavy pochopily, že se k místním mají chovat slušně, i když ti nejsou dvakrát příjemní.

Muž v nejlepších letech, nevýrazné vizáže. Na první pohled vypadá podezřívavě a poněkud nervózně. Když zjistí, že jsou to Císařští biřici, bude velmi formální a minimálně nápomocný.

Vzal tu tenhle job, protože „na jihu“ mu pomalu, pro jeho drobné podvůdky, začalo téct do bot. Když se tedy uvolnilo místo po předešlém správci Karlovy Studánky, tohle místo vzal. Funguje tu jako prospektor, hledá nová možná naleziště, ale do práce se příliš nežene, než zahladí stopy po tom menším „tunelu“, který se mu naskytl při předchozím prospektorování (pro dobrodružství nepodstatné, jde použít pokud by na něj postavy chtěli „zatlačit“).

Nicméně problém ve vesnici chce vyřešit, aniž by vzbudil velký rozruch jinde, proto postavám nabídne razítko a seznam obyvatel, pokud situaci ve vesnici vyřeší. Postavy toto mohou obejít a začít sčítat sami, ale to si rozhodně bude stěžovat „na vyšších místech“.

Hrobník Nebojsa. Charakterový rys: Podivín. Týpek neurčitého věku a rasy, spíše postarší s vousem, ale stále při síle. Je tu jako druhý hrobník, od znovuzaložení osady před 50 lety. Mohl občas zahlédnout Omara, jak se tajně krade na hřbitov. Nebojsův pes Rafík (vlkodav) zahlédl Mystika, ale bál se ho.

Předačka Helena. Charakterový rys: Tvrdohlavá, příkrá, rasistka (hobiti, trpaslíci). Udržet na

uzdě chlapy, aby makali, to dá fušku. Je spravedlivá, ale tvrdá. Celkem pohledná a od rány. Je sama, zakoukala se do Omara, ale nedá to nikdy najevo. Lze použít, když na ni bude kvůli něčemu potřeba zatlačit. Pár lidí o tom ví, když si jim vylila srdíčko po lahvi Omarovy whiskey, na kterou k němu „tajně“ chodí. Není na dlouhý vykecávání. Nesnáší trpaslíky a hobity. Vyštípali ji z původní práce a dostali až sem.

Předák Jochem. Charakterový rys: Slaboch, podrazák - s tímhle člověkem bude těžký vyjít po dobrým. Bude se snažit postavy nějak využít. Těžko říct, řízením jakého osudu se dostal na tuhle pozici. Jde mu jen o zisk. Všechno důležité za něj řeší zástupce Karim.

Zástupce Karim. Charakterový rys: Bývalý voják, vznětlivý, nasraný. A bodejť by nebyl, když musí dělat všechno důležité a zisk shrábne Jochem. Jedině jeho vojenská pořádnost mu nedá, aby se na to nevykašlal.

Statkář Lojza. Charakterový rys – osudem těžce zmítaná osoba, která se brzo složí – pomohou mu postavy? Navíc k Císařským má despekt.

Nejdřív se v zimě oběsil staříčkový otec, Johan. To na dům přineslo zaručeně „kletbu“. Na jaře zemřela při porodu manželka Rozina. Dítě naštěstí přežilo, to jediné jej drží při životě. Je chudý, tohle léto toho moc neobhospodařil a na statku zůstal už prakticky sám – kromě dcery Ester tu ještě vypomáhá čeledín Pejza. A do toho tahle bestie. Otec nesnášel Císařské – nějaký oficír ho nekalými čachry připravil o polnosti „dole na jihu“. Zimu přežije bez pomoci jen stěží.

Rančerka Beáta. Charakterový rys – milovnice koní, koňská doktorka. Manžel Hynek zemřel letos na kopnutí od koně (koně dala utratit). Snaží se spravovat statek a celkem se jí to daří. Má 4 děti. Pokud budou postavy potřebovat, má tu 4 koně (na oblast velká vzácnost). Trochu se vyzná v léčení, musí se hodně ohánět, ale mužské rámě by se hodilo.

Statkář Omar. Charakterový rys – popálený na rukou, charismatický snědý muž s knírem. Pálí tajně whiskey z rašeliny (proto to hraje na Helenu) a z Orlice bělokvítku, pro který chodí tajně na hřbitov a určitě byl někdy za noci spatřen, jak se tam plíží. Možná do whiskey přidává i něco jiného z hřbitovního itineráře. Jednu mu jeho domácí soukromá palírna explodovala a ošklivě ho popálila, tak chodí poněkud maskován v plášti. Pálení alkoholu podomácku, načerno není úplně legální.

Krasavice Zbyslava. Charakterový rys – romantická naivka. Chodí se koupat s kamarádkama do rašelinové lázně, zakoukala se nedávno do strážníka Jaroslava - je prostě odjinud a zná svět.

Strážní Vojtěch a Jaroslav. Charakterový rys: Vojáci bez dozoru. Službu považují za 14 dní volna na čerstvém vzduchu. Pochází z blízkého města - z Mrtvých Blat. Chodí občas na čumendu na holky do rašelinové lázně. Jaroslav motá hlavu Zbyslavě.

Děti hrají nejraději hru v kuličky a poslouchají pohádky a dobrodružné historky. A vypráví silně přikrášlenou historku o baziliškovi v jílové jeskyni.

Kovář. Viz Kovárna.

Co ví vesničané o Čtyřce a událostech s nimi spojených

- Před lety sem dorazili 4 dobrodruzi a chtěli se zde usadit
- Jako důkaz dobré vůle pomohli zmodernizovat starou sušící pec na rašelinu, ale ta se stejně záhy přestala používat, protože původní těžební oblast se vytěžila a navíc byla blízko hvozdu
- Potom se rozhodli usídlit ve starém kostele v horách a s pomocí vesničanů ho opravili
- Asi před třemi lety zažili vzrušující věc, když od Chrámu sršely plameny, světla, létaly

kulové blesky a fičel vichr

- Kovář se poté vrátil do Karlovy studánky a postavil si Kovárnu blízko vesnice a tam zůstal dodnes
- Kovář prý měl něco s tou Kněžkou, ale rozešli se
- Naposledy viděli někoho z nich před lety, když vesnicí projel Čaroděj někam na východ, někteří říkají prý podívat se na starou věž. Varovali ho, že tam není bezpečno, že se tam ztratilo už několik lidí, neposlechl a už ho nikdo neviděl
- V okolí osady je poměrně bezpečno, ale je to divoký kraj a čím blíže hvozdu, tím méně lidí tam bydlí, i proto se tam přestalo těžit a i starý mlýn byl opuštěn, když se z hvozdu začaly ozývat divně zvuky a světlo
- Ve hvozdu dříve žilo několik lesních mužů a žen, občas chodili do vesnice pro věci, které si sami nedokázali obstarat, ale už tu nějakou dobu žádný nebyl a ta doba souhlasí s proměnou hvozdu.
- Pokud je chce družinka zahrnout do sčítání, musí se zeptat kováře, jestli tu stále žijí, byli to jeho přátelé

Lokace v Karlově studánce

Hřbitov

„Tohle je hřbitov všech, kdo tu umřeli? No, mnoho jich není. Asi se na poslední dny svého života přepravili někam jinam. Blíž ke svým rodinám, pryč z toho zapomenutého místa. Celkem, zdá se, je tu na 100 hrobů. To za 100 let posledního obývání není mnoho.“

Hřbitov se nachází uprostřed spojnice mezi Statkem a Kovárnou. Hřbitov je poměrně nový, starý asi 40 let (nejstarší náhrobek má datum úmrtí 6.7.XX-40). Cca 100 hrobů celkem, nejvíce úmrtí bylo nějaké neštěstí v dole na sůl, 5 mrtvých (16.9.XX-5 let). Zajímavost – roste tu vzácná bylina Orlice bělokvítek, krom toho, že je velmi vzácná, pomáhá zraku a má velmi specifickou chuť.

Obhospodařuje to tu hrobník, kterého nevidíte bez jeho oblíbeného psa. Hrobník Nebojsa bydlí na Řehořově statku (na mapě nejsevernější stavení, kde končí stezka), kde vypomáhá. V nedávné době bylo čímsi vykopáno 8 hrobů, všechny letošní.

- -2měsíce: 2 roční Jakub, dítě ze statku Dvorských, zemřelo na zápal plic.
- -6 měsíců: Manželka Lojzy, Rozina, zemřela při porodu, dítě přežilo.
- -7 měsíců, Stařeček (Otec) od Lojzy, Johan. Oběsil se (byla chudá zima a cítil se být na obtíž).
- -2 měsíce, Stařena Slavěna ze statku Na křižovatce, spadla z vozu se senem.
- -1 měsíc, Stařenka Sofronie z Omarova statku, ve spánku (pohřben do rakve).
- -5 měsíců stařenka Zbyhněva z Bernardova statku, ve spánku
- -8 měsíců, Starý předák Laurenc, ve spánku (pohřben do rakve)
- -4 měsíce, Manžel Beáty Hynek, kopnutí koněm (pohřben do rakve)

Pokud budou postavy hřbitovů podrobně zkoumat, mohou zjistit následující informace:

- Všechny hroby na hřbitově jsou označené datem úmrtí (nikoliv narození). Jde obvykle o mělké hroby, do nichž se ukládá rakev. Existuje ale i pár, které jsou s náhrobkem. Tam se ukládá buď rakev nebo mumifikovaný zesnulý.
- Na hřbitově někdo vyhrabal během noci několik hrobů. Celkem jich je vyhrabáno 8. V nich chybí 5 těl.
- Hroby, které pachatel rozhrabal, jsou nejnovější hroby na hřbitově (to se dá zjistit u hrobníka). Postavy si z toho mohou vyvodit, že pachatel umí číst (nebo – a to je možná z pohledu postav pravděpodobnější – byl svědkem pohřbu, tudíž zná vesnici).
- Tři hroby, ve kterých zůstaly ostatky, jsou s rakví. (Pět oněch 5 zbylých hrobů bylo s náhrobkem, a tedy těla v nich byla „mumifikována“). Postavy si mohou vyvodit, že pachatel neměl s sebou nástroje.
- Hroby vyhrabány zvířetem s dlouhými drápy a 5 prsty. Postavy si mohou vyvodit, že pachatel má lidskou fyziologii.
- V okolí hřbitova se nevyskytují žádné stopy, které by naznačovaly přesun vykopaných těl (Mystik použil kouzlo Let)

Statek

Statek se nachází blízko hvozdu – viz mapa. Všechny uhynulý dobytek je z jedné farmy (na kraji vesnice).

„Poblíž řeky stojí rozpadající se dům s přilehlými stájemi. Ty stáje jsou v mnohem lepším stavu než dům. Tak to ale u lidí ze samot bývá. Na stoličce před domem sedí muž, v klíně má položenou hlavu malého telátka a trychtýřem mu do tlamičky nalévá mléko.“

“Když vzhledne a Vy mu vidíte do tváře, spatříte v nich slzy smutku. „Proč? Proč zrovna mně se tohle muselo stát? Tatínek, manželka a teď tohle...”

Po diskuzi se statkářem Lojzou se družina může dozvědět:

- Za poslední tři dny přišel statkář každou noc o jeden kus dobytka.
- Všechny uhynulý dobytek je z jedné farmy (na kraji vesnice). Jde o mladou krávu, ovci a kozu.
- Statek je nejbližší hvozdu. Lojzovy louky vedou až k řece, kde je země podmáčená. Zvířata jsou na noc ustájená v přístřešcích zbudovaných přímo na lukách.

Pokud se družina rozhodne vydat na „místo činu“, statkář Lojza a jeho čeledín Pejza, který ji našel je tam rádi odvedou:

„Statkář Lojza Vás dovedl až k místu, kde do řeky přitéká ze západu menší tok. Je to tu všude samé bláto, jak se tu krávy bahní.“

Lojza družince ještě popovídá co si myslí:

„Původně jsem si myslel, že nějaký chudší soused si přišel kravku vypůjčit. A že mi ji za pár dní vrátí, ale pak jsem našel bezhlavá těla kousek dál po proudu. V bahně jsem tu našel několikery stopy, podivné a strašlivé. Drápy, kopyta od tvora, kterého nejsem sto poznat, blanité otisky velké, že i moje noha je malá. Dodnes jsem netušil, že tu žije tolik podivných tvorů.“

Postavy mohou prohledáním zjistit:

- V místě útoku se nachází stopy podobné stopám skotu, ale větší. Dál směrem k řece, kde hlína přechází v měkké bahno se náhle stopy změny v široké a ploché, které se téměř neboří, za řekou jsou stopy v písku zase humanoidní a takto pokračují až k dolu na jíl.
- Při ohledání zbytků těl zjistí družina, že chybí hlava (urvána od těla) a tělo je rozežrané (Lovec utrl hlavu, na těle pak hodovala jiná zvířata). Každému hraničáři musí dojít, že žádné zvíře netrhá hlavu a tedy útočník není zvíře!
- Stopy vedou do starého jílového dolu. Do nory po baziliškovi, který tu kdysi vskutku žil.

Důležité: Pokud se bude družina před Lojzou domlouvat na stopování pachatele, uslyší to Lojzův čeledín Pejza. Ten se bude chtít k družině přidat, což Lojza podpoří – kdyby potřebovali rychlou spojku s Karlovou studánkou atp. Pokud družina odmítne, nevadí, Pejza bude družinu tajně sledovat a družina, která jasně neřekne, že si hlídá záda, na to nepřijde. Pejza tak může být další oběť Lovce v době, kdy jej budou postavy sledovat do lesa – viz Hon na Lovce.

Důl na jíl

„Schovaný, za několika pahorky je starý povrchový důl na jíl. Toto údolí mělo ve své historii asi nejedno „zlaté“ období. Jíl se zdá být dobrý jako pro hrnčíře, tak pro výrobu cihel. Několika jílových domů jste si také ve vesnici všimli.“

Světlo si tu lehce pohrává s realitou. Místo hnědé je místy vidět oranžový nádech hlíny. Jinde se barva hlíny přelévá do zelena. Možná je to i tím časem, kdy jste na toto místo dorazili. Slunce vás pálí do očí a vy se musíte přemáhat, abyste neoslepli.“

Důl je prakticky jen plochá jáma v zemi o rozměrech nepravidelného velkého plaveckého bazénu. Hloubka jámy je mezi 2 až 4 sáhy. Náhodně jsou v jámě rozmístěné haldy jílu či hlíny, které převyšují i okraj jámy. Tyto haldy brání přehlédnout celý důl a zároveň poskytují dostatek zákoutí. V jednom svahu je vyhloubená nora ve které “žil” bazilišek. Před norou jsou vystaveny trofeje lovce (lebky telete, kůzlete, ovce a medvíděte), které se suší na slunci. Nad norou na úrovni terénu se nachází zbytky dřevěného domu (propadlá střecha, některé trámy ve stěnách též chybí.

V noře nyní přebývá Lovec, který si noru rozšířil o únikovou cestu, která ústí pod trámy v dřevěném domu.

Starý vodní mlýn

“Blížíte se k místům, kde by měl stát opuštěný mlýn. Náhle uslyšíte pravidelné, klapavé zvuky, které k vašim uším přinesl jemný větřík. Zdá se, že opuštěný mlýn není zas až tak opuštěný...”

Na malém paloučku stojí ruina vodního mlýnu. Střecha je napůl propadlá do stavby. Mezi kamenými zdmi bujně raší květena všeho druhu. Okenice jsou otevřené dokořán a v nich vidíte rozbité tabule skla. Opuštěnost kazí pouze jediná věc – mlýnské kolo, které se otáčí a kdesi v útrokách mlýna pohání složitý mechanismus, který vydává pravidelné klapavé zvuky...”

Zcela opuštěný mlýn se stal základnou pro Mystika a jeho Monstrum. Mystik, zřejmě nespokojen se stavem mlýna se ho jal z nepochopitelného důvodu opravovat. Začal mlýnským kolem, které zprovoznil. Kolo však nepohání mlýnský kámen, ale dvojici bucharů, které Mystik vyrobil ze střešních trámů (zřejmě mu pravidelné bouchání mělo připomenout práci Kováře).

Průzkumem mohou postavy zjistit:

- Mlýnské kolo někdo nedávno opravil (vyměnil zlámané lopatky, chybějící nahradil)
- Místo mlýnského kamene pohání kolo dva buchary vytvořené ze střešních trámů
- Veškerý bordel, který musel v opuštěném mlýně být, byl vyneseno za mlýn na jednu hromadu
- Uvnitř zůstal pouze velký stůl, tak nějak provokativně uprostřed
- V hromadě dříví lze nalézt pozůstatky těl (končetiny, kusy masa, hlavy) – to co zbylo z tvorby Monstra

Mystik bydlí přímo v Mlýnu v jedné zachovalé světnici. Zde tráví svůj denní čas v katatonickém stavu podobně jako Nemrtví. Z okna není vidět, neboť leží schovaný pod postelí. V noci pak vyráží za svými úkoly.

Monstrum je skryté pod vodou na náhonu mlýnského kola a to kvůli nesnesitelnému zápachu hniječícího masa. Voda má jen 5°C, takže rozkladné procesy jsou ve vodě pomalé.

POZOR: Mystik nastražil všude po Mlýně pasti, které ho mají upozornit na nezvané hosty. Jedná se většinou o natažené drátky a lanka, které po dotyku rozezní zvonek.

Kovářna

„Lehce mimo zalidněnou oblast žije kovář (alespoň to tvrdí místní). Je to prozíravé rozhodnutí. Nejedna městská čtvrť shořela, protože kovář pracoval s ohněm neopatrně.

Tady jde asi o jiný druh a míru umění. Kovárna vznikla zrekonstruováním starého statku. Všechny zdi statku jsou natřeny vápnem a jeho běloba lehce září do kraje. Na štítě domu je připevněno velké kovové kolo s trnoží, které nepřírozeně trčí do prostoru. Funguje jako sluneční hodiny.

Namísto kohouta je ke střeše domu přikován podivný umělecký výtvar – železný strom. Jeho účel Vám bude asi vždy utajen. Vždyť kováři jsou jedni z lidí s nejvíce zakořeněnými uměleckými sklony.“

Dříve nebo později se postavy dostanou do Kovárny. Setkají se tak přímo s nejdůležitější postavou příběhu - s Prvním, který je ale přeměněný, aby vypadal jako kovář Atheus.

Na povrchu se Kovárna tváří jako to, čím je. Je ovšem vybavena několika podivnými výtvarmi

z říše CVUT - železný strom na střeše domu (jde vlastně o bleskosvod kombinovaný s anténou), kotel na horkou páru obohacený měřícím zařízením, krystaly které svítí, když je někdo v jejich blízkosti (odkaz na dobr. s drakem), apod.

V podzemí (kam se ale jen těžko dostanou) vše vypadá jako alchymistická laboratoř na pokusy s protézami (odkaz na dobr. v Údolí). Některé přístavky u domu jsou označeny štítky (**nutno hráčům sdělit**):

- Zákaz používání otevřeného ohně! (těžké látky)
- Kyseliny a louhy! (sklad všech chemikálií)
- Nebezpečí úrazu bleskem! Nehasit vodou! (rozvodna technické magenergie (elektřiny))
- Sklad náhradních dílů! (sklad výtvorů)

Skład náhradních dílů obsahuje 4 kamenné bloky (obohacené kovovými pásy), na které se dají uložit Druhorození (i První), aby nabrali novou sílu (nabila se do nich energie).

Kovář Atheus (První)

Poznámka: Oproti soutěžnímu dobrodružství je kovář Atheus ve skutečnosti První. Text však nicméně kopíruje „charakteristiku“ skutečného kováře Athea. Proto, i když se v následujících kapitolách bude mluvit o kováři Atheovi, ve skutečnosti se hovoří o Prvním. Že se jedná o Prvního však nemají postavy šanci poznat.

„Muž, který pravidelně tluče do kovadliny a vyrábí další ze svých výtvorů, je poznamenaný věkem. Prokvetlé vlasy a vousy má spleteny do několika copů, aby mu nepřekážely při práci. Oheň se odráží od jeho upoceně a vypracované hrudi, a jeho ruce na sobě mají stopy popálenin i stop po kyselinách či loužích. Kladivo v ruce mistra se chvílemi (zdá se) tvaruje dle potřeby – chvíli je to plochá palice a za okamžik úzký sekáč. Ale možná jen Vaše oči mají vlčí mlhu.“

Atheus (První) je vzhledově spíše typu šlachovitých kovářů, přestože má vypracované svaly nepůsobí tak mohutně jako většina kovářů. Vlasy i vousy má stříbrnočerné a spletené v jednoduché krátké cop, nosí krátký plnovous s několika malými copánky na bradě. Na první pohled pozná nejzkušenější postavu (velitele) i co jsou všichni za povolání.

Je to samotář, ale je to dáno spíše tím, že se stále věnuje svému výzkumu, který je mu vším. Poté co se Čtyřka rozpadla prakticky nedělal nic jiného. Do vesnice téměř nechodí, maximálně pro nejnnutnější věci, ale panuje dohoda, že za potřebný materiál a jídlo opraví co mu lidé donesou a v případě potřeby udělá i něco na zakázku. Protože si ale nechává dobře zaplatit, osadníci ho moc nevyužívají. I kvůli jeho povaze o něm kolují klepy např. že je podivín, je na chlapy (když dal košem té Kněžce), je to přísluhovač démonů apod. Ale spíše si ho lidé nevšímají, Kovárna je mimo vesnici, takže ho nechávají být a on se o ně taky nestará.

S družinkou se nejprve nebude chtít moc vybavovat, ale pokud se od ní dozví, že pátrají po podivných návštěvnících vesnice, uvidí v nich naději na uvedení věcí do pořádku a vše jim bez obalu vysvětlí. Hlas má klidný a soustředěný. Mluvit bude věcně a přesně. O svých výtvorech mluví jako o konstruktech, ale dal jim i přesnější jména: Pomocník, Loutka, Silák (viz níže). Bude o nich mluvit jako posedlý, bude tvrdit, že je nemožné aby se pokazily, vždyť jsou téměř dokonalé apod.

Své výtvary bude chtít po postavách zajmout a dá jim k tomu řetěz. Pokud se budou ptát,

řekne jim i jejich hrubé charakteristiky, těm co se budou chytře ptát prozradí, že jsou zpomalitelní energetickou magií, velká dávka je může i deaktivovat. Měl na ně ovladač, ale ten našel po útěku rozbitý. Když se ho družinka zeptá, proč už se nevydal sám výtvořů hledat, řekne jim, že utekli za bouře, která zuřila celou noc, že do kovárny uhodil několikrát blesk, což zřejmě vyřadilo zámky a že ráno byli už stopy smazané. Dále že neví kde by začal a zatím je nikdo z vesnice neviděl. Nemá tedy žádnou stopu a spíše čeká až je někde nějaký lovec objeví „neaktivní“. Pak si pro ně přijde a bude zjišťovat co se s nimi stalo i možnou slabinu. Pravdou je, že pro Prvního by nebyl problém své výtvořů najít, ale První chce díky nim uskutečnit svou pomstu na pravém Kováři Atheovi a nemá tudíž nejmenší zájem výtvořů hledat.

Jeho největší koníček je jak jinak – biomechanika. To jen tak naokraj, aby případně dokázal později vysvětlit tvorbu Druhorozených. Kovář je zapálený technokrat a tak mu tvorba konstruktů přijde jako bezva nápad. Naštěstí je dost inteligentní a svoji tvorbu si pečlivě střeží – přeci jenom lidi mohou dostat strach z neznámého.

Sklad náhradních dílů, odkud mu před 5 dny unikly jeho výtvořů (Druhorození), byl zabezpečen tím nejlepším technickým zámkem, který kdy vytvořil. Přesto se porouchal a výtvořů unikly. Informace, které může poskytnout jsou v následujících podkapitolách.

O výtvořech

- Pomocník (Mystik) byl stvořen jako odborný asistent. Mezi jeho základní funkce patřila znalost nástrojů a práce s nimi.
- Loutka (Lovec) byla stvořena v lidské velikosti (nemá mluvidla). Mezi její základní funkce patřila tvárnost těla.
- Silák (Strážce) byl stvořen jako pomocník v kovárně. Byl schopen nahradit buchar, dokázal držet rozžhavený ingot, apod. U práce nemusel myslet, jen počítat.
- Výtvořů jsou z železa.
- Jen Loutka (Lovec) neumí mluvit (ale slyší). Hlas ostatních je podobný tomu Kovářovu.
- Výtvořů jsou částečně odolné vůči ohni, kyselinám a bleskům (má to cosi společného s vlastnostmi materiálu).
- Výtvořů mají v sobě základní příkazy (jak se hýbat, chovat, apod.). Jedním z nich je i neubližovat. (Tento příkaz První odstranil).
- Výtvořů nemusí jíst, pít. Musí ale jednou za týden ulehnout na lože, aby nabrali sílu.

O útěku

- Na skladu (zámku) je možno nalézt stopy nástrojů (kleště, kladio, šroubovák), zásahu bleskem i ohněm. Tedy pachatel musel nejdříve zámek otevřít, aby se dostal k vnitřku. Potom použil na krystal (který je uvnitř) oheň a blesky, ale nepovedlo se. Nakonec vše prolil vodou a tím zámek zkratoval.
- Uvnitř skladu není nic převržené, přestože krystalové světlo zde nefunguje. Pachatel místo znal nebo dokázal vidět ve tmě (oboje je platné). S rozbitým zámkem přestala fungovat energie v místnosti (přerušil se obvod).
- Kovář chce, aby se mu výtvořů vrátily pokud možno nepoškozené, pak je deaktivuje. Umí si poradit i s rozbitými, ale chce zjistit, v čem byl problém. Výtvořů měly zůstat ležet a nikam nejít.

Všechny tyto informace jim poskytnete, protože postavy jsou pro něj strašně zajímavé a on prostě chce zjistit co všechno dokážou. Je důležité pochopit, že První, přestože je nesmírně mocný, duševně a společensky je naprosto nevyvinutý. Je však výborný pozorovatel a má prakticky bezchybnou paměť, takže zahrát kováře pro něj není problém. Ale jinak je to vlastně dítě, které se pořád dozívá o světě něco nového a noví zajímaví lidé ho fascinují.

Druhorození – Obecné informace

Níže jsou shrnuty základní vlastnosti Druhorozených – konstruktů vytvořených kovářem Atheem.

POZOR: ani jeden z Druhorozených si neuvědomuje - neví, kde k příkazům přišel (spojnice Druhorozený - První, Druhorozený - Továrna je v paměti smazána důkladně. Použití démonů napsaného, řečeného, apod. také nedává žádnou odpověď.

Druhorozený – Mystik

Mystik byl stvořen kovářem Atheem jako odborný asistent. Mezi jeho základní funkce patřila znalost nástrojů (odborných) a práce s nimi (byť je pouze podával). Tomu je uzpůsobena i jeho fyziologie. Nejde o sílu, ale o přesnost, jemnost a pevnost pohybů.

První dodal Mystikovi znalost anatomie, zámečnictví a práce s energií.

Mystikovi se povedlo vytvořit z 5 mumifikovaných těl hnijícího obra - Monstrum. To vytvořil v opuštěném vodním mlýně. S Monstrem je ve vztahu jako s podrobeným (viz kouzelníkova pravidla).

Druhorozený – Lovec

Lovec byl stvořen Kovářem Atheem jako modelovací loutka lidské velikosti (nemá mluvidla). Mezi jeho základní funkce patřila tvárnost těla. Tomu je uzpůsobena i jeho fyziologie. Není tak silný jako Strážce ani tak jemný jako Mystik. Je ale neobyčejně pružný, což znamená, že je schopen do určité míry přizpůsobovat chodidla i ruce prostředí. Chodidla mění podle toho, ve kterém prostředí se pohybuje, ruce podle toho, k čemu je potřebuje (na plavání blány mezi prsty, na hrabání ruce krtka, na trhání drápy a řezání nože).

První dodal Lovci schopnost měnit barvu dle prostředí, znalost lovu a potřebu sběratelství.

Proto teď Lovec hledá nové a nové cíle svých výprav. Nejde mu o jídlo (jak se může každý domnívat), ale o vytvoření sbírky. Jeho schopnost měnit barvu má ale své mezery. Když na nátěr dopadá sluneční světlo, pociťuje Lovec bolest (přehřívá se). Přehřívání je darem i za jeho tvárnost a měnivost (na to nebyl zkonstruován, aby často měnil svou pozici). Proto je celý den schovaný v dole na jíl (viz Důl na jíl) v lese a na lov do okolí vesnice vyráží až v noci. Během dne odpočívá a chladne.

S Lovcem se mohou setkat v noci okolo vesnice, pokud chystají léčku na nočního návštěvníka vesnice (viz Statek). S Lovcem se mohou také setkat přes den v jílovém dole, pokud stopují u řeky.

Druhorozený – Strážce

Strážce byl stvořen Kovářem jako pomocník v kovárně. Byl schopen nahradit buchar, dokázal držet rozžhavený ingot, apod. U práce nemusel myslet, jen počítat. Tomu je uzpůsobena i jeho fyziologie. Je silný, odolný, ale nepřesný v pohybech.

První dodal Strážci vybavení. Ale také mu dal povinnost poslouchat nadřízeného (sebe a jeho další konstrukty).

To ani Lovce, ani Mystik nemají. Strážce ale neumí odlišovat lidi ve zbroji od konstruktů a proto bude poslouchat kohokoliv v plné plátové či rytířské zbroji.

Zatímco postavy provádí vyšetřování ve vesnici, obsadil Strážce Celnici. Má jediný rozkaz **Jakmile obsadíš Celnici, nesmí nikdo dovnitř do vesnice ani ven. Pokud neřeknu jinak!**

Zde jej naleznou i postavy. Je možné jej řídit vojenskými rozkazy, tedy pokud je provádí osoba v plátové či rytířské zbroji. Strážce klidně napadne kohokoliv kdo se pokusí přiblížit na metr k závoře či jinak odejít na jih z oblasti.

Hon na Lovce

Boj s Lovcem ve dne

Lovce v noře je těžké překvapit. I při odpočinku je neviditelný a spatřit jej v pološeru je opravdu spíše otázkou štěstí, zvláště, když se nehýbe. V případě, že se k němu přiblíží někdo se zdrojem tepla či světla (pochodeň, lucerna atp.), okamžitě se aktivuje a bere roha únikovou cestou. To učité postavy uslyší (šustění v noře, posunutí trámu v dřevěném domu atp.).

Lovce uteče do blízkého lesa rozprostírajícího se na pahorkatině. Zde vyleze na velký strom a bude vyčkávat pronásledovatelů.

V případě, že družina vyšle za Lovcem psa, havrana či d'áblíka, ti uvidí pouze důsledky pohybu Lovce (tráva se vlní, keře zašustí, kamínky se rozlétají kolem). Nakonec jim však Lovce díky své neuvěřitelné rychlosti uteče.

Začnou-li postavy Lovce stopovat, objeví stopy podobné kočkovité šelmě (gepard), které se v lese změny na stopy jelení. Ty se po chvíli zcela ztrácejí. Pouze dobrý průzkumník objeví na kůře vzrostlého dubu drápy od kočky.

Strategie Lovce je nyní zaútočit na **nejmenšího** člena družiny. Na toho bez varování zaútočí ze stromu. Oběť povalí na zem a jedním sekem se jí pokusí oddělit hlavu a pak se pokusí rychle zmizet. Pokud nezíská trofej, ukryje se někde poblíž a útok v příhodnou chvíli zopakuje. Opět platí, budou-li postavy stopovat, znovu se jim stopy po chvíli ztratí.

Neúspěšné útoky budou max. čtyři, pak se vrátí zpět do nory, kde se bude chladit. Nutno dodat, že pokud družině nedojde, že útok je veden pořád na tu samou osobu, a neprovedou žádná opatření ji ochránit, tak ji při třetím útoku Lovce dostane – zabije utržením hlavy.

POZOR: Pokud družina bude při vstupu do lesa hodně opatrná a útok Lovce by byl "nepravděpodobný", lze využít jako ice-breaker čeledína Pejzu, který možná tajně družinu sledoval.

Aby družina uspěla, měla by si dát dohromady následující informace:

- Lovce dokonale využívá terénu, takže je vždy rychlejší než družina
- Lovce se umí velmi dobře skrýt – asi jej bude nemožné dopátrat
- Lovcova taktika je založena na rychlém útoku ze zálohy a ještě rychlejšímu útěku
- Lovce používá kamufláž, která spolu s taktikou dělá Lovce nebezpečného a nedostížného
- Lovce loví malé kusy a zajímá se pouze o hlavu. Každý kus (trofej) je jiný.

Poslední dvě odrážky by měly být zohledněny při přípravě taktiky na chycení Lovce. Jako ideální se jeví Lovce chytout do pasti. Návnadou může být nová trofej – osel, prase, v nejhorším

vesničan.

Další možností, jak dostat Lovce je ho přehřát. Lovce má v sobě algoritmus, že se po každém útoku či odhalení má zneviditelnit. Ale v případě, že se zviditelní v krátkém čase popáté za sebou, má příkaz se vrátit do nory a zde se zchladit. Pokud postavy dokážou Lovce dostat pošesté, ten se dle algoritmu zneviditelní, ale v ten okamžik se přehřeje, neviditelnost poleví a Lovce se na místě znehybní. Je to spíše způsob založený na náhodě a štěstí (postavy nemají jak zjistit, že po šestém zneviditelnění ztuhne), ale existuje.

Poslední možností je si na Lovce počkat u jeho nory – zabezpečit únikovou cestu a pak jej chytit. Důležité je, aby družina jasně řekla, že po lapení bude jednat rychle, jinak Lovce využije své rychlosti a schopností a znovu uteče.

Boj s Lovcem v noci

Probíhá úplně stejně jako ve dne – algoritmus Lovce se nemění, jen je podstatně těžší Lovce dopadnout. Pokud družina zatím nenavštívila důl na jíl, nemá Lovce ve své sbírce lidskou trofej. Vydává se proto do Karlovy studánky – konkrétně na statek Lojzy, kde prozatím lovil. Na svoji oběť bude čekat do časného rána. Počká si, až někdo půjde na latrínu, která je mimo hlavní stavení statku.

Hon na Mystika

Kdy se postavy mohou setkat s Mystikem a Monstrem:

- S oběma pokud hlídají v noci u hřbitova
- S Monstrem pokud se v noci pohybují kolem kovárny, Mystik je vždy schovaný v hájku nedaleko kovárny
- V mlýně kdykoliv přes den

Setkání v noci

Družina narazí na Mystika v noci nejpravděpodobněji v Karlově studánce, když půjde spolu s Monstrem na hřbitov pro další těla. Opět se Mystik do boje pokud možno nezapojí a v případě, že bude Monstrum zabito, pokusí se utéct zpět do mlýna.

„Tma se snáší na zapomenutou ves. Vaše oči přivykají odleskům měsíce, který je krátce po úplňku (snad den či dva). Hledají vše nepřírozené, co sem nepatří.

A pak si jich všimnete. Dvou stínů, které se jakoby vyloupily od chatrčí uhlířů, a jdou směrem do vesnice. Jsou to zřejmě otec a syn – soudě podle velikosti (velký a malý). Čím blíže však jsou, tím ve Vás chladne krev. Ten větší měří k 3 metrům. Menší z dvojice se zastavil tak na půli cesty – mysleli jste si, že se bojíte jít dál. Ale asi v tom bude něco víc.“

Mystik je dost chytrý, aby se v případě, že přijde o Monstrum nebo to bude vypadat že o něj přijde, schoval a za čas se pokusil o výrobu nového Monstra..

Setkání v mlýně

Družina musí zahlásit dopředu, že hledá pasti při vstupu do opuštěného mlýna. Pokud neohlásí, automaticky spustí jednu z nastražených pastí, která upozorní Mystika na její přítomnost.

Mystik vypustí své Oko na průzkum, aby zjistilo s kým má tu čest a podle toho se zařídí. Buď na sebe sešle Neslyšitelnost a po anglicku opustí mlýn a schová se někde poblíž a nebo aktivuje Monstrum a pokusí se nezvané návštěvníky eliminovat. Sám se boji maximálně vyhne.

Hon na Strážce

„Zpět k místu, které jste již viděli. Ale nedošlo Vám, koho jste tu potkali. Také, jak Vás to mohlo napadnout? I teď lehce pochybujete o svém rozhodnutí. U celnice stojí v blyštivé zbroji voják a hlídá jak se patří.“

Jediný konstrukt, kterého není třeba hledat. Ani porazit ho nebude těžké, stačí ho jen povalit, či nějak chytře spoutat.

Časová osa hraní první části

Lokace	Čas na scéně	Čas celkový
Příprava na hru	15 min	15 min
Obchodní stanice	15 min	30 min
Celnice	10 min	40 min
Karlova Studánka	30 min	1 hod 10 min
Monstrum	20 min	1 hod 30 min
Kovárna	30 min	2 hod
Mystik	20 min	2 hod 20 min
Lovec	30 min	2 hod 50 min
Strážce	20 min	3 hod 10 min
Plánování, paranoia, RP	40 min	3 hod 50 min
Epilog	10 min	4 hod

Hodnocení první části

Lokace	Činnost	Body
Obchodní stanice	Zjišťování poměrů v obci	1
Celnice	Zjišťování podmínek služby, informace o počtech	1-2
Karlova Studánka	Přijetí úkolu, jako své povinnosti, hledání stop na hřbitově, hledání stop na statku	1-3
Monstrum	Plánování léčky	1
Kovárna	Analýza zámku, analýza loží, zjišťování zranitelnosti výtvorů, zjišťování ovládnání výtvorů, zjišťování chování výtvorů	1-4
Mystik	Likvidace vs. zajetí, využití poznatků od Kováře	1-2
Lovec	Likvidace vs. zajetí, využití poznatků od Kováře	1-2
Strážce	Likvidace vs. zajetí, využití poznatků od Kováře	1-2
Epilog	Pochopení, že za únikem výtvorů je někdo jiný	1-2
Hráči	Hraní charakterů	1-2

Část 2

První zvrát

Poté co bude mít družinka všechny konstrukty pořešené, čeká je opět setkání s Prvním jako kovářem, který bude naoko zjišťovat, co se vlastně s jeho výtvyry pokazilo. Pokud by snad družinka doteď postupovala bez informací od kováře, pak ve chvíli kdy komukoliv z významných osadníků ukáže jednoho (nebo všechny) konstrukta pošlou je ihned za kovářem.

Postavy přinesli ke kováři zbytky Druhorozených. Z čehož je smutný, ale chápe, že to byla jediná šance jak ochránit místní. Ve skutečnosti je smutný, že mu nevyšel jeho plán na pomstu Kováři. Tímto u něj postavy upadly poprvé v nemilost a začne přemýšlet, jestli by pro něj nemohly být hrozbou. Proto družince řekne, že se mu někdo v jeho výtvorech hrabal. Když se jej postavy budou ptát, kdo za tím stojí, řekne jim část historie své družiny (volně převyprávět příběh z úvodu o setkání, přesunu do Karlovy studánky ale už ne stvoření Prvního).

V celém blízkém okolí neví o nikom, kdo by měl schopnosti nebo důvody zasahovat do takového unikátního díla, jako jsou Pomocník, Loutka a Silák (Mystik, Lovec, Strážce).

Nakonec po dlouhých úvahách Kovář/První postavám sdělí, že se však domnívá, že by mohlo jít o pomstu jednoho z jeho bývalých družiníků pravděpodobně Kněžky, se kterou se před lety rozešel a která se mu takto chce pomstít. První ví že u kněžky má silné Stíny, které by se o postavy měly dokázat postarat.

Pokud se družinka optá na jeho ostatní bývalé společníky, řekne jim, že Druidka bydlí asi ve hvozdu a čaroděj si hledal v okolí nějaké místo na bydlení. Víc neví. Může souhlasit, že by za sabotáží mohli být i oni dva, ale nepřijde mu to pravděpodobné.

Pokud se po setkání s kněžkou (i bez jejího vysvobození) nebo s kýmkoliv jiným znovu setkají s Prvním/kovářem a řeknou mu, že jeho kamarádi to být nemohli, protože jsou neschopni pomoci sami sobě, požádá je aby jim pomohli a dovedli ho k němu, protože to znamená, že za sabotáží je zřejmě jeho potomek a poví jim zkrácenou verzi o stvoření Prvního. Dodá, že ale nikdy nebyl schopen ho sám najít, ale s pomocí jeho bývalých družiníků se mu to snad podaří.

Vztahy mezi Druidkou, Kněžkou a Čarodějem

Druidka viní Kněžku, protože si myslí, že ji zaklela, aby mohla svést jejího milého Čaroděje. Je to ale hloupost, protože Čaroděj si s ní dal pauzu, aby mohl dokončit knihu a pátrat po Medúzině věži – viz dále.

Kněžka viní Čaroděje, protože podpořil Kováře při rozchodu s Kněžkou a sám se potom rozešel s Druidkou. Když pak Kněžka přišla za Čarodějem, aby ho přemluvila ať se k Druidce vrátí, tak ji vyhodil s tím, že má práci s průzkumem. Navíc u něj zahlédla obrázek nějaké mladé coury (z paměti namalovaná podobizna Medúzy). To byla poslední kapka. A pak na ní ještě ten Čaroděj zaútočil, aby svoji prostopášnost skryl. Že to byl Candor poznala, protože při útoku vyl a štěkal pes a Candor psa měl.

Čaroděj neviní nikoho, ale jen Druidka (nebo jakékoliv zrušení kletby Medúzy) mu může pomoci. Jeho nejtajnějším přáním bylo, že by se mohla pověst stát skutečností (hledání Medúziny věže) a on osvobodí „princeznu“ a vezme si jí za ženu. Jenže pravda je vždycky trochu jiná.

Jsou to velice jednoduché důvody, ale Kněžka je šílená, Druidka vlastně taky, jsou ve svém problému tak ponořené, že neuvažují normálně.

Kněžka Altera – Chrám smíření

“Pomalou kráčíte po zarostlé, přesto zřetelné cestě, směrem k vrcholku jednoho z mnoho místních kopců. S každým krokem si uvědomujete, proč někdo v dávnověku vybudoval poutní místo zde. Všude kolem vás je naprosté ticho. I vítr, jako by se snažil nenarušovat tu posvátnou stálost místa.”

“Když dojdete až na konec své cesty, jste zklamáni. Před sebou vidíte v mírném údolíčku trosku, ne skvost, víry. Ze zlaté kopule již zbyla jen nepatrná památka. Zlatý odlesk nahradila patina prachu a času. Stěny jsou špinavě černé, bílá původní barva je pryč. Obdobně vypadají ostatní budovy v blízkosti chrámu. Lze jen těžko vyčíst k čemu sloužily, ale podle počtu a velikosti odhadujete, že to zde v době rozkvetu muselo být docela obydlené. Ale jestli vskutku toto dovede počasí za pouhých pár let, co teprve za generace?”

Celý komplex budov je uzavřen v asi 1 km širokém kruhu, kde se mění dvě události. Ve dne zde vše vypadá, tak jak by mělo před tím než kostel vyhořel. V noci však probíhá znovu a znovu zkáza celého komplexu, je to jako nahraná páska na video, která se přes den přetáčí, aby se v noci znovu pustila. A tak kněžka každou noc prožívá znovu utrpení zkázy Chrámu, aby pak každý den plánovala jak ji zabránit. Toto ji dohnalo k šílenství a proto se bude snažit postavy využít k tomu, aby jí pomohly zabránit Čaroději její sídlo v noci vypálit. Podle toho kdy postavy vcházejí do této kilometrové oblasti se přečtete jeden z následujících textů.

V kostele a jeho okolí žije ve skrytu kromě Kněžky ještě 5 Stínů (myšleno vskutku nestvůra z Bestiáře). Po útoku na kostel je zde zanechal První, aby de facto umučily kněžku Alteru k smrti. Ale dělají to velmi pomalu a to tak, že jí neustále promítají znovu a znovu zničení Chrámu a magického zřídla a do toho ji vsugerovávají, jak ji opustili všichni přátelé, její partner kovář a nakonec i její bůh. A na emocích, které takto vzniknou se pak živí. Stíny se budou na oko chovat tak, že jsou kněžčini přísluhovači a tudíž ji poslouchají, ale ve skutečnosti jsou to emocionální upíři a budou se snažit co nejdříve postavy od sebe oddělit a vysát je.

Sama Altera je nehmotná projekce uvězněné kněžky, kterou takto stíny udržují, aby se mohly živit na jejích emocích. Stejně jako skutečná Altera je už šílená bolestí a prožitými hrůzami a podle toho bude s postavami i jednat. Bude velice podezřívavá, ihned obviní postavy že jsou Candorovi zvědové a poštvá na ně své stínové přísluhovače. Tedy bude to působit jakoby je poštvá, ve skutečnosti se Stíny budou chtít nakrmit na nových emocích. Ale pokud postavy zareagují a řeknou, že s Candorem nemají nic společného, okamžitě jim uvěří (je šílená) a hned je požádá o pomoc proti Candorovi, který se na ni večer (v případě že dorazí ve dne) chystá zaútočit.

Stíny bude vydávat za pomocníky, které ji poslal její bůh na pomoc proti zkáze jeho svatostánku, přesto bude chtít pomoc i od postav, protože Candor je opravdu velmi mocný a každá ruka dobrá.

Den

“Už jste se přiblížili na dohled prvním ruinám, když vám luplo v uších, jakoby se kolem změnil tlak. Obezřetně se rozhlížíte kolem, ale zřejmě se opravdu o nic jiného nejednalo. Zřejmě je to tím, že Chrám leží v údolíčku.

Když se přiblížíte, zjišťujete, že z dálky vše vypadalo hůř, než je tomu ve skutečnosti. Budovy jsou sice zchátralé, ale ne tak rozpadlé jak se jevíly na dálku. Přesto je na první pohled jasné, že toto místo opustili jak lidé, tak kterýkoliv bůh.”

“Ani uvnitř svatostánku není působivost o mnoho lepší. Smutek se do vás propíjí s každým nádechem těžkého vlhkého vzduchu. Světlo a tma si hrají s Vaší myslí divadlo. Jako byste zahlédli na hranici zorného pole pohyb jednoho či dvou stínů. Kdo by žil na tomto místě?”

“Snad jen stará kněžka. A opravdu, uprostřed chrámové lodě v plápolajícím rouše freneticky přechází nějaká postava. Slyšíte slabé mumláni, snad motlidba, ale spíše to zní jako samomluva.”

V chrámu naleznou Kněžku pološílenou bolestí a vztekem. Když Altera pochopí, že nejsou Candorovi přísluhovači, požáda je o pomoc se záchranou chrámu.

POZOR: Postavy po průchodu bariérou ve dne uvidí sice zchátralý, ale neporušený chrám a okolní budovy. Pokud snad nějak přečkaly noc bez vyřešení situace, pak ráno s odchodem tmy, se zničené budovy vrátí do stejného stavu jako před požárem, což všem okamžitě dojde.

Stejně tak pokud by postavy odešly z bariéry která obklopuje Chrám a po pár krocích se otočily, pak uvidí ruiny, kterými Chrám opravdu je.

V obou případech ale potom postavy uvidí skutečnou podobu Chrámu a okolí.

Altera je ve dne také příčetnější a dá se s ní vést jakýs takýs rozhovor. I tak je ale šílená, často přerušuje rozhovor hlasitým výkřikem či nadávkou na účet Candora nebo naopak úplně přestane komunikovat s postavami a ponoří se do tiché motlitby či spřádání plánů na obranu Chrámu.

Od dob, kdy byla vlídná, se výrazně proměnila. Téměř vše co postavám řekne, jsou výplody jejího šílenství. Např.:

- Kovář ji opustil kvůli jejich dílu.
- Čaroděj ji podpálil kostel, aby skryl svou prostopášnost, během útoku slyšela výt a štěkat jeho psa
- Druidka se schovala ve svém hvozdu a nepomohla jí.
- Bude se ptát, jestli zkázu jejího kostela někdo přežil, na život ve Studánce apod. Nezeptá se jak se má Kovář ani ostatní ze Čtyřky.

Kněžka slíbí při rozhovoru pomoc postavám jen tehdy, pokud jí pomůžou s obranou proti Čaroději. Pokud postavy byly už v Medúzině věži, ale nemají ji hotovou a budou argumentovat, že Čaroděj je kamenný a nebude schopný na ni v noci zaútočit, neuvěří jim. Problém je, že Čaroděj už hůl stejně nemá, když zkameněl neměl ji u sebe a Medúza ji pak v zimě spálila.

Jak a na čem se tedy dá s Alterou domluvit? Bude chtít za pomoc Druidce buď:

- Donést jí Čarodějovu hůl, bez které nebude moci zaútočit
- Donést ji mrtvolu, nebo jen hlavu samotného Čaroděje a psa
- Pomoci jí s vybudováním obrany proti útoku

Pak jim bude Kněžka ochotná pomoci s osvobozením Druidky, umí to i na dálku. Ale to samozřejmě zvládne jen pravá kněžka Altera, takže je třeba ji nejprve osvobodit. Samozřejmě k ní můžou přivést odkameněného Candora a ten dokáže zničit stíny a zachránit ji z vězení.

Každý ze stínů se po své smrti promění v obsidiánový kámen. Jde o jakési srdce stínu (jakýchkoliv 5 z těchto kamenů může pomoci Druidce, aby do nich přenesla duše arcidruidů).

POZOR: Kněžka vůbec netuší, co se stalo Čaroději a Druidce a nic neví ani o Kovářovi. Kněžka je vzhledem ke svému postavení podezřelá číslo jedna.

Poznámka: V ruinách je pak možné po důkladném hledání objevit jednoho zničeného plecháče, který útok nepřežil. Ale najde ho jen družinka, která by chtěla věnovat průzkumu ruin celý jeden den. Což bude dost složité, protože Kněžka se jim v tom bude snažit zabránit žádostmi o pomoc nebo výhrůzkami o znesvěcení a vykázání z okolí Chrámu.

Noc

“Už jste se přiblížili prvním ruinám, když náhle jakoby na vás vydechnul drak. Všude kolem se zvedly hradby plamenů a osvítily strašlivou scénu. Vidíte všechny budovy v plamenech, ale nejvíce hoří sám Chrám. Z každého okna se valí hustý černý dým, přes který jde špatně vidět, přesto zahlédnete několik stínů, jak se hýbou po stěnách budov. Kdo je vrhá, ale netušíte. Náhle Vámi jako dýka projel žalostný kvílivý výkřik a vy vidíte jak z jedné postranní budovy vybíhá starší žena v propáleném rouše a za neustálého kvílení vbíhá do hořící chrámové brány. Než Vás snad napadne, že by jste měli vběhnout dovnitř za ní a pomoci jí, hlavní dřevěná věž se s rachotem zřítí a zatarasí vchod do chrámu.”

Celý požár je sugestivně skutečný. Tedy pokud postavy uvěřily (vseugerovaly si), že je pravý, pak jím může ublížit. Ověří se hodem na Inteligenci, musejí přehodit 6. Komu se to povede uvědomí si, že ještě o pár kroků zpět zde žádný požár nepanoval a že se může jednat o klam či co. Přesto pokud někdo neuspěje, ostatní mu nevysvětlí, že je to klam. Bude mít strach a rozhodně nebude chtít pokračovat.

Bude záležet jak se postavy zachovají, pokud se budou snažit požár hasit, nepodaří se to nikomu, ale postavy pod vlivem klamu budou mít pocit, že se to daří. Ti co uspějou v hodě pak celou oblast uvidí sice stále hořet, ale plamen vybledne do odstínů černobíla a bude to jako sledovat požár v černobílém filmu.

Pokud v tuto chvíli dorazily postavy k Chrámu poprvé, nebude zde vlastně šance si s kněžkou promluvit. Ona sama bude zmučená bolestí pobíhat po komplexu, snažit se hasit, zachraňovat přeludy lidí, které vidí jen ona sama a nabádat Stíny, aby ji s tím pomohly.

Stejným způsobem bude reagovat na postavy, ale její prvotní reakce bude opět poštvat na družinu stíny v domění, že jsou to Candorovi útočníci. Pokud se tomu teď družina vyhne, to ale bude možné jen do půlnoci, opět je bude chtít zapojit do zachraňování a hašení.

O půlnoci kněžka zmizí a Stíny pomalu zaútočí. Cca 20 minut na orientaci. Nejdříve se budou

snažit napadnout jednotlivou postavu, pokud to bude možné. Pokud ne, nenápadně obklíčí družinku a pak najednou zaútočí. Platí pro ně vše co je v Bestiáři, ale v podzemí mají speciální schopnost navíc, viz níže. Pokud postavy zabijou alespoň dva stíny, ostatní se stáhnou do Chrámu s zmizí do podzemí k Alteře a bude třeba je hledat a svést s nimi souboj v podzemí. Tam budou využívat speciální schopnost, vyvolání falešných stínů/dvojníků, každým může vyvolat jednoho, dvojník zmizí po jedné ráně, má ale stejný útok.

Sama Knežka je uvězněna v podzemí, vchod do něj je zasypaný a pro člověka nepřístupný (Stíny nebo malé zvíře se tam však dostanou). Dá se objevit jen velmi důkladným hledáním, vchod je zasypaný pod zřícenou věží a bude třeba několik hodin kopání (nebo chytré kouzla) než se tam podaří dostat.

Najdou ji spoutanou, strašlivě vyhublou a zesláblou, bez léčení se neprobere z bezvědomí. Budou ji muset přepravit ke Kováři. Ten se bude naoko snažit ji pomoci, ale nebude se mu to dařit (První nechce aby se probírala). Pokud tedy nezasáhnou schopnosti postav nebo Druidka či Čaroděj, Altera zůstane v bezvědomí.

Čaroděj Candor – Medúzina věž

Celá tahle kapitola je hlavně o Medúze. Čaroděj je tady jen jako (ne)vítaný návštěvník.

“Stoupáte po nedávno vypálené a nově zarostlé stezce nahoru do kopce. Vypadá to jako, kdyby se tu před pár lety provalila obrovská ohnivá koule. Stopovali jste lidi ve městě, bestie v přírodě, ale kulový blesk v lese – to je novinka. Spálená zem, již dala vydatnou výživu novému porostu a zarůstá trávou. Okolní křoviska stále na některých místech zuhelnatělá, již natahují čerstvé šlahouny, aby si vzali zpět, co jim bylo násilím vyrváno z trnitých obětí. Proč taky ne, vždyť, podle všeho co vidíte kolem, je toto jejich doména. Les je zde nezvykle tichý a i slunce jakoby ztrácelo na síle i přes poměrně řídké olistěné stromy. Za to různých křovisek a keřů jsou zde na stovky. Připadáte si nezvykle stísněně a i vzduch je zde jaksi těžší a dusný.”

“Dostáváte se na vrcholek kopce, kde vypálená stezka již dosahuje svého konce. Konečně! V úzkém pruhu vypálených keřů na horizontu se vyjasňuje a jako zdvižený, přísny ukazováček se uprostřed pne k nebesům věž s kdysi červenou střechou. Stará a nepřívětivá.”

Věž

Celý les kolem věže cca 1 míle je zasažen prokletím Medúzy. Rostou tu v mnohém větším počtu keře a křoviska. Občas se tu vyskytne i nějaký ten Živý keř (viz Bestiář).

Věž stojí na vyvýšeném místě – menší kopec uprostřed lesa, kde je pouze silně zarostlá vypálená bývalá příjezdová cesta. Jedná se o místo s magickým zřídlem v podobě studánky s rybníčkem v zahradě. Na první pohled není nijak zvláštní. Zapadá do konceptu zahrady, oko na první pohled nepřítáhne.

Věž jediná dosahuje nad vrcholky stromů. Jsou vidět zbytky tvrže obehnané nějakou palisádou. Jedná se o zemanskou tvrz z dob studené války. S Tvrze zůstala pouze věž s dvěma či třemi budovami u paty, zbytek je výrazně poničený.

U zadního vchodu, který je jen těžko viditelný, protože je zarostlý keři, je v příkopu naházeno

několik polámaných soch. Byly prostě v postoji, který se Medúze nelíbil. Kousek od tohoto je v keři zarostlá obrovská socha Grizzlyho zarostlá keřem – viz dále.

Asi 20m od „brány“ je u cesty na stromě přivázaná uzda. Prostě odtrhlý pásek kůže – již pěkně sešlý. Od tohoto místa směrem do lesa se dá najít asi 30-40m zarostlá kostra koně se sedlem a brašnou. Každopádně se jedná o Čarodějova koně, kterého tam před 2 lety nechal. Jakmile se nevracel, napadli ho vlci. Kůň se urval, ale bohužel jich na něj bylo moc a složili ho o pár desítek metrů dál. Medúzu ten šílený ryk vzbudil a tam si právě udělala sochu vlka, která je v její zahradě. Kostra koně je samozřejmě okousaná od vlků a podobné zvěře. V cestovních brašnách můžou najít běžné vybavení, mapku kraje s umístěním věže, deník čaroděje (v něm je sepsaná pověst o Petronele, zápisky o magické síle, protrét Petronely).

Cesta navazuje na d'ouru zarostlé keřem, kde bývala brána (d'our v palisádě je tam hafec, takže lze poznat, že to je po bráně jen díky zbytkům cesty). Jedná se o starý známý Živý keř, který obsadil místo po vyražené bráně (každý průměrně přemýšlející pavián ho prostě vypálí. Takže by to nemělo být příliš zdržující, případně může keř sám aktivně před ohněm ustupovat).

Pokud budou za branou hledat stopy, můžou nalézt zbytky ohořelé brány. Na které už něco roste atd. Jsou 2 roky staré, z dob, kdy tam šel Čaroděj. Palisáda je výrazně pobořená a prorostlá šípkovým keřem. Na plácku před věží, je několik soch obrostlých keřem a rybníček – oproti ostatnímu nový – původně tam byla dlažba. Rybníček si v záchvatu zahradního architektonismu vybudovala Medúza. Celkově to tam vypadá opravdu hezky upravená anglická zahrada se sochami a občas nějakým keřem či stromem, studánkou a rybníčkem. Rozdíl mezi venkovním a vnitřním porostem je znatelný.

K sochám - vypadají, že tam mají být. Pozice jako z muzea – viz David apod. Např. řecké sochy. Jen se jedná o normální lidi. Normálně oblečení. Což vytváří nepatřičný kontrast. Komorná, obchodník, lovec, vlk, strážný...nechám na fantazii, v různě zvláštních polohách. V trávě se dají občas narazit na polámané sošky ptáků, mezi nimi jeden rozbitý plechový havran – zvěď, kterého zasáhla medúza.

Kde se vzala Medúza – Pověst o Petronelle

Medúza je původně dcerou místního zemana a pravým jménem Petronella. Klasicky marnivá až to bolí. Když viděla svou matku, babičku, jak vypadají po těch letech, chtěla využít peníze svého otce, aby našla něco, co ji zachová věčnou krásu. Tvrz stojí na magickém zřídle v podobě kouzelné studánky.

V době války se na tvrzy střídali různí čarodějové, kteří využívaly sílu zřídla pro vojenské účely. Špionáž, sabotáž na dálku atd. Když se tam dostal jeden mladý čaroděj, Petronella ucítila svou příležitost, svedla ho a donutila ho provést kouzlo, aby nikdy více nestárlo. Jenže magie je nevyzpytatelná a čarodějík nebyl zrovna zkušený harcovník a báb! Z kouzla se stala kletba a z Petronelly medúza. Holt fatál v blbý čas. Nejen, že tím proklet Petronellu, ale zároveň i pokřivil magii zřídla, což má další následky na magii tam používanou - viz Zřídlo.

Nejdříve to od ní schytalo jenom nějaké služebnictvo – zkamenělo. Její otec se to snažil před veřejností skrýt a hledal pomoc u různých léčitelů, čarodějů. Trvalo to dlouho. Petronelle začalo postupně hrabat, protože takový nápor je na mladou mysl prostě moc – bylo jí tehdy krásných 17 let. Pak jednoho krásného dne proměnila v šutr svého drahého otce a všechny ze dvora, kdo nestihl utéct. Získala přesvědčení, že jim tím vlastně dává věčnou krásu, po které sama toužila. Její zkažená mysl v tom teď vidí dokonce umění.

Medúza se nejvíce bojí stárnutí, stejně tak jako před prokletím. V podstatě nenávidí to, co se

jí stalo a proto jsou obrazy, které je možné ve věži najít, její postavy zamazané či stržené, minimálně ta část, kde mají být nohy. Když ji postavy uvidí, bude mít šaty s dlouhou nabíranou sukní, takže pokud se na to nezaměří, neuvidí její hadí tělo.

Ovládá hypnózu a sugesci – viz hlásek v hlavě: “Pojď za mnou, krasavče....”

Maska blázna

S touto maskou vidíte přes všechny iluze a dokonce o 50% lépe ve tmě. Jste imunní vůči jakýmkoli kouzlům, které na Vás mají vliv přes oči, zrak či podobně. Masku nechal vyrobit otec Petronelly, aby s ní mohl normálně komunikovat a nebál se zkamenění.

Nevýhoda: Masku je dost ošklivá, takže klesá charisma o 10 bodů a slabší jedinci při pohledu na masku omdlévají. (snad i proto nechala Petronella otce nechat zkamenět, aby nemusel nosit tu příšernou masku, která ho dělala tak ošklivým...)

Zřídlo

Původně zřídlo zvyšovalo množství i sílu magie, kterou daný čaroděj v blízkosti používal. Po prokletí se jeho magie pokřivila a teď samovolně zhmotňuje Medúziny noční můry, změnilo věž na „dům hrůzy“, ale udržovali ji v jakési bariéře do které se nedalo vstoupit. Až teprve zkušený Candor s pomocí Prvního byl schopen bariéru zrušit.

A navíc:

- Všichni kouzelníci ucítí přítomnost pokřivené magie.
- Všichni kouzelníci -10% na seslání.
- Hyperprostor je vždycky hodí za hradby. Ať už se chtěli přemístit kamkoliv.
- Efekty kouzel mohou mít jakékoli vedlejší účinky – ať je to veselejší, drobnosti, ale znatelné.

Např. při levitaci pro slézání věže, se postavy nebudou moci odlepit od stěny. Nebo při střílení blesků se onen blesk stočí do výšky a udělá krásný ohňostroj. – nechávám na Vašem zvážení a fantazii.

Čaroděj Candor

Čaroděj Candor měl koníčka a tím byly lidové báje a pověsti. Na svých cestách je sbíral a chystal se vydat knihu. Když se zabydlovali v Karlově studánce, tak si chtěl hlavně najít klidné místo na práci.

Samozřejmě se k němu doneslo spousta místních povídaček a legend. V jednom z takových příběhů ale objevil náznak, semínko, ozvěnu příběhu o kterém už slyšel z mnohem reálnějšího zdroje. Kdysi při studijích četl i deníky vojevůdců během místního konfliktu a tam byla zmíněna podivná věž, kterou obývala krásná dívka, která ale byla zakletá, protože kdokoliv se ji pokusil osvobodit buď zmizel (živý masožravý keř) nebo zkameněl (Medúza). Nic víc se tam nepsalo, ale když v Karlově studánce uslyšel místní legendu, rozhodl se to prozkoumat.

K rozhodnutí mu pomohla i vzpomínka na kresbu z onoho deníku, kresbu dívky, která ho ještě dlouho navštěvovala během jeho studenských nocí. Proto taky řekl Druidce Jenověfě, že teď by chtěl mít více času na práci a že jejich vztah by potřeboval pauzu a vydal se najít a prozkoumat věž.

Na věž může družinku odkázat kdokoliv z vesnice, ale to že tam je Candor si budou myslet jen ostatní ze Čtyřky. Ostatní vesničané si jen vzpomenou, že se na věž čaroděj ptal a chtěl ji prozkoumat.

Je to ohnivý mág, což odpovídá i jeho „ohnivé“ povaze. Rychle se nasere, rychle zklidní - cholerik. S ničím se moc nepáře – viz vypálená přímá cesta k věži. Stejně tak to má i s láskou. Druidka Jenovéfa mu vyhovovala, protože byla na rozdíl od něj klidšas – protiklady atd.

Čaroděj přijel na koni, kterého uvázal cirka 20m. od místa, kde viděl zarostenou bránu. Tu prostě vyrazil kouzlem. Prošel zahradou a rozlomil na vstupních dveřích do věže kouzelnou bariéru (s pomocí Prvního). Vydal se nahoru. Dostal se až do její komnaty (jsou tam různé stopy po jeho průchodu např. popel, očouzené okna či strop. Medúza neuklízí, zajímá ji pouze její zahrada a navíc je prostě šílená) a v posledním patře se setkal s Medúzou a když se skláněl k polibku . . . Lup! – a je z něho soška.

Petronella ho má ve svém apartmá. Teď aktuálně asi jako věšák na nějaké ty šaty nebo co. Nechala ho na místě kde stál, protože se jí ho nechtělo vláčet dolů na zahradu. Navíc je jediný kdo se dostal tak daleko a navíc ji chtěl políbit, což ji zaujalo a docela o tom přemýšlí, dokonce si s ním i povídá.

Čaroděj je zkamenělý v pozici, kdy natahuje ruku jakoby k oknu (původně v ní držel hůl o kterou se opíral, ale ta mu vypadla a Petronella ji pak spálila), ze kterého je vidět na Hvozdu. Má velmi smutný výraz ve tváři. V posledním okamžiku mu došlo jak byl hloupý, že odešel od druidky.

Medúzino služebnictvo – Dřevíci (dřevění trolíci)

Medúze slouží malí dřevění trollové. Jedná se o bytosti velikosti malé opice. Jsou podsadití a rostlinného původu, takže občas nějaký lísteček a podobně. Mají velmi dobré mimikry. Vypadají jako větve v trávě nebo se umí přifařit na jakýkoli strom nebo dokonce ze svých těl udělat celý strom a ani chodec je nepozná. Hobit je necítí, protože jsou to prakticky rostliny, trpaslík nevidí – mají stejnou teplotu jako okolní větve, stromy, keře. Kroll je uvidí jen když se budou hýbat.

Pozor - Nevidí. Orientují se podle zvuku, otřesů v půdě, změn v teplotě. Kromě již zmíněné orientace používají citové pouto, které je mezi nimi velmi pevné a díky němu vždy přesně ví, kde jsou jejich příbuzní (jakoby byly spojeni nějakým kořínkem všichni spolu).

Medúza je zachránila před zraněným Grizzlym, který rozflákal jejich vesnici. Medúza šla shodou okolností kolem a z Grizzlyho udělala sochu, která teď stojí u zadního vchodu do věže a lehce vyčuhuje z keře - viz Věž. Protože měli Trollíci po vesničce a Medúze byli velice vděční, slíbili, že jí budou sloužit a přestěhovali se do blízkosti Věže. Medúza byla v duchu ráda za společnost, které nemůže ublížit.

Tito Trollíci ji přenášejí sochy, upravují její zahradu, stříhají trávník a občas spolu s ní přepadnou nějakého osamocené kupce se šaty, aby měla něco nového do garderoby. Trollíci jsou neutrálové – Medúzu vnímají jakou svou ochránkyni a nepřijde jim, že je zlá či šílená.

Setkání s Dřevíky

“Když si tak prohlížíte staré opevnění, zaslechnete zvláštní štěbetavé zvuky. Rozhlížíte se po zdroji a najednou zahlédnete, jak se několik desítek metrů od vás z lesa vyplížila srna! Chvíli koukáte na ten neobyčejný výjev, než vám dojde, že se asi neplazí sama, ale zřejmě ji někdo táhne. Na tu dálku však nemůžete rozeznat, kdo nebo co to je.”

Dřevíci se vrací z lovu. Petronella přestože nepotřebuje normálně jíst, veškerou sílu získává, při zkamenění oběti, jednou za čas jako správný rozmazlený fracek dostane na něco chuť a vyšle tak Dřevíky, aby jí něco ulovili. Je to jediná práce, kterou Dřevíci, zapřísáhlí vegani opravdu nesnášejí,

přesto vždy poslechnou, jsou vděční a loajální.

Když se postavy přiblíží, aby si podivnou situaci prohlédli, okamžitě začnou zdrhat, srna nesrna. Jenže jeden není dost rychlý a pod padajícím zvířetem uvízne. Takto se s ním může setkat družinka, které se bude nejdříve bát, ale pokud vycítí přátelské nebo aslepoň ne nepřátelské emoce, tak je poprosí o pomoc. Ostatní Dřevíci si toho všimnou a přestože budou mít strach se přiblížit, budou vše z povzdálí sledovat.

Dřevík Palmík. Má pištivý hlásek a bude trochu ubrečený, protože mu pád zlomil jeho oblíbenou větvíčku. Když mu pomůžou bude celkem sdílný.

Co ví:

- Bydlí se svou Větví (označení Dřevíkovské rodiny) v zahradě u věže, jak zahrada vypadá a co v ní je
- Slouží té hodné paní, která tam bydlí
- Zrovna jí nesli večeři
- Paní je hodná, zachránila je (Příběh o medvědovi)
- Paní je také mocná a štědrá. Je totiž nesmrtelná a ráda se o svůj dar dělí s ostatními
- Palmík zná skvěle rostliny a zvířata, které tu rostou (dravý keř v zahradě, je jejich mazlík, ale to neřekne)
- Pokud bude rozhovor probíhat v pohodě, využije svůj emocionální cit a zeptá se co družinku trápí, proč se cítí tak a tak, všelijak
- Pokud mu ale postavy řeknou, proč jsou tady, že jdou do věže, bude je chtít u paní ohlásit, pokud mu to nedovolí, tak při první příležitosti zdrhne za ostatními do věže

Každopádně pokud se družinka s dřevíky potká, Petronella o nich prostě bude vědět a bude na ně číhat v zahradě.

Dobrodruzi se pro vstup do samotné Zahrady budou muset dostat přes Živý keř. Je jedno z jakého směru půjdou protože tahle potvora obrůstá celou palisádou obehnanou bývalou tvrz. Boj jenom na krátko. Nejlepší když použijí oheň na zničení nebo zastrašení.

Ihned po vstupu za hradbu ucítí kouzelníci pokřivenou magii zřídla a začne působit omezení kouzlení – viz výše. Něco ve stylu. „I have a bad feeling about this.“

Petronella bude již přestrojená za jednu ze soch. Bude vypadat jako socha – kompletně bílá (jedna z vlastností kletby). Mladá pohledná žena, z nabíranou širokou sukní, vlnitými vlasy a zavřenými očmi. Na všechny sešle okamžitě Sugesci – slepý hod na inteligenci (past 7) a kdo neuspěje, tomu intuice napovídá, že na támhleto sochu by se měl/a podívat blíž. Je na ni něco zvláštního. Jakmile přijdou blíž, medúza jednoho z nich zkamení, šíleně se zasměje, smete ostatní ocasem a rychle zmizí v útrokách věže (komínem, který je zezadu, zarostlý a rozbitý)

POZOR: Jednou z soch je i Candorův pes Ron, zkamenělý u rybníčku, ze kterého pil, když čekal na Candorův návrat a Petronella ho překvapila (možno přinejhorším použít jako nápovědu, pokud družinka Petronellu zabije, ale nebude si vědět s odkameněním, Ron bude běhat na zahradě jako jediný živý, protože stál ve vodě. Družinka si vzpomene kde přibližně byl jako socha a třeba jim to dojde)

Místnosti ve věži

Ve věži je celkem 5 zvláštních místností. Ty jsou díky zřídlu propojené magickými branami. Všechny místnosti představují skutečné místnosti ve věži, ačkoliv jsou pokřivené magií Zřídla.

Místnost 1 – Vstupní hala

Místnost obsazená Dravým živým keřem. Keř je v obdélníkové místnosti na vstupu do věže. Nachází se mezi vstupními dveřmi a schody do prvního patra. Nebrání průchodu (je u jedné ze zdí).

Keř se skládá ze složité kořenové soustavy, která přechází v jeden tlustý stonek ze kterého raší desítky šlahounů silných jako palec trpaslíka. Šlahouny vylučují na svých koncích lepkavou šťávu s ochromujícím jedem. Keř velmi citlivě reaguje na zvuk. Jakmile ve své blízkosti zaregistruje zvuk, šlahouny se vymrští za zvukem s cílem ochromit jedem původce zvuku. Jakmile je obětí ochromena, keř použije všechny své šlahouny k dopravě oběti až k ústům, které jsou na vrcholu tlustého stonku.

Keř reaguje na zvuk rychle – šlahouny praskají jako bič. Přitažení oběti však trvá. Keř čeká minimálně směnu po kterou nesmí slyšet žádný zvuk, teprve poté se šlahouny pomalu přibližují k ústům.

Keř je překvapivě odolný vůči ohni (čtvrtinové zranění). Na svém povrchu má totiž vrstvu slizu, která oheň při pálení hasí. Údery blesku mají smysl pouze na stonek, který je však kryt desítkami šlahounů. Tedy první blesk má 0% šanci na zabití keře, další o 10% větší s tím jak se blesky ničí šlahouny.

Nejlepší způsob obejití keře „bez boje“ je absolutní ticho. Ideální kouzlo neslyšitelnost, zlodějská schopnost plížení a nebo opravdu opatrná chůze ostatních (přesto je 20% pravděpodobnost odhalení, která se ověřuje po každém sáhu, kterých je celkem 6).

Místnost 2 - Koupelna

Zrcadlová místnost (5x5x2,5m) – jakmile všichni vstoupí do místnosti, z dveří se stane regulérní zrcadlo. Místnost mohou opustit pouze, když do kteréhokoliv zrcadla zajdou pozpátku. Jedná se o mnohostěn rovných zrcadel. Zrcadla odráží vše, včetně kouzel. Pokud sešlou kouzlo nebo střelí šíp či bodnou mečem. Vrábí se jim několikrát zpět iluze a jeden bude opravdový šíp, meč či kouzlo. Stejně Úč atd.

Místnost má ještě jednu nepříjemnou vlastnost – je ideálně izolovaná od okolí. Problém není nedostatek vzduchu, ale fakt, že místnost se pomalu zahřívá tak, jak se postavy uvnitř místnosti pohybují a práci mění v teplo. Hráčům bych dal deset minut na vyřešení místnosti. Každou minutu bych je upozorňoval, že v místnosti roste teplota a popsal bych jim všechny dopady na jejich postavy (malátnost, problémy se soustředěním, žízeň, mžitky před očima atp.).

Zrcadla jsou magická (jsou to magické brány), což pozná každý alchymista a i kouzelník bude mít „pocit“. Zrcadla jdou rozbít – celkem jich tam je 40 (zrcadla mají velikost 1x2,5m, tedy na podlaze jich je 10, na každé stěně 5 a na stropu taky 10). Za zrcadlem se objeví kovová zeď a na ní krev, která jakoby prýštila ze zdi. I střepey ze zrcadla budou zborcené krví. Kovová zeď bude prostě kovová a nemagická – je jasné, že přes ní se nelze dostat. Pokud si družina rozbije všechna zrcadla, tak jsou v pasti navždy. Postupně s každým dalším rozbitým zrcadlem se na zdi bude objevovat krvavý portrét medúzy, která se bude čím dál více usmívat.

Místnost 3 – Pokoj Petronelly

Nedat postavám žádný popis místnosti. Záleží na nich co si tam vymyslí. Postavám se nestalo nic jiného, než že se v mžiku zmenšily na 10 coulů a zůstaly úplně nahé. Celá místnost zůstala ve

své původní velikosti.

Jsou malí v místnosti. Ať se ptají co vidí. Musejí si odemknout dveře. PJ odpovídá jen ano nebo ne. Je to na principu – Je tam klíč? Ano je. Nevidím náhodou klíč v zámku? Ne nevidíš. Co si přejou aby tam bylo tam bude. Co tam nechcous mít tam nebude – Je tam pavučina? Ano je. Je v ní pavouk? Ano je. Je velký? Ano je! Dívá se na nás? Ano dívá. Apod.

Cílem postav je opustit místnost. Buď mohou odejít dveřmi či oknem. Jakmile projdou dveřmi či oknem ven, přesunou se do další místnosti a vše se vrátí do normálu, včetně jejich šatů a zbroje.

Dveře otevřít bude velmi těžké, protože jsou prostě těžké. Ideální je opustit místnost oknem, ale to se nejprve na něj musí vyšplhat. K tomu si mohou pomoci vším, co v místnosti naleznou, nechť se hráči ptají PJ, jestli v místnosti není to či ono. Pokud postavy vymyslí něco inteligentního, mají vyhráno. Použití magie kromě hyperprostoru může hodně pomoci, ale nezapomenout na nižší pravděpodobnost úspěchu kouzla. Jednoduše platí, že otázka se zápořem znamená zápornou odpověď, s kladným obsahem znamená kladnou odpověď.

Místnost 4 – Pracovna Petronelliny matky

Místnost je strohá, místo okna, vlastně celá zeď je obrovské malířské plátno s nedokončeným obrazem, před ním židle a stůl s malířskými potřebami (včetně nádoby s vodou).

Na obraze je zpodobněna samotná Petronella spolu s nápadníky, jak ji lichoť. Ve chvíli, kdy se kdokoliv z družinky zadívá na obraz, přesune se do něj, čili za chvíli v něm budou určitě všichni (past na odolání/nepodívání je past na inteligenci 12 – nepodíval/podíval). Postavy se dostanou do obrazu – jsou tedy dvojrozměrní, ale do místnosti vidí a mohou s ní interagovat (kouzly), avšak obraz nemůžou fyzicky opustit.

Z obrazu se mohou jen dostat např. tak, že si nakreslí dveře, okno nebo plátno rozpíjí (vymažou část obrazu, či jakoby vytvoří skvrnu prázdnoty a jí zmizí z obrazu).

Místnost 5 – Hodovní sál s maškarním bálem, kde se nikdo nebaví

Ta místnost je Tragédie – místnost, kde se pohybují stíny všech duší, které zkameněla a prochází tady svými nejhoršími útrapami.

Každá z duší si pamatuje, že byla zkameněna a většina duší Ví, co je Medúza zač. Jen nezkušená družina nevyužije jedinečné příležitosti se dopátrat něco o svém protivníkovi. Ven se dostanou pouze tak, že se dopátrají otce Petronelly a promluví si s ním a slíbí mu, že se pokusí Petronelle pomoci.

Některé duše ho znají a ví který to je, on sám se k nim hlásit nebude, ale bude nejsmutněji lkát, navíc má viditelně nejhonosnější šaty a nejošklivější masku (jeho duše sedí někde v koutku, hlavu v dlaních...). Chytré družinky se napadne zeptat, jak mohl se svojí dcerou komunikovat – i takto se mohou dozvědět o Masce bláznů. Pová jim celý pravdivý příběh o Petronele, o tom, že se snažil zjistit, jak kletbu zrušit a že by to mělo fungovat opravdu jako v pohádce – polibek od prince z lásky. Když mu slíbí, že se pokusí Petronellu zachránit může jim dát Masku bláznů, když budou přesvědčivě důvěryhodní.

Poslední patro – Medúzino apartmá

Kruhová místnost, úzká a vysoká. V severní části vylézá schodiště. Po obvodu je pár oken, kterými sem proudí světlo. U jednoho z nich je „věšák“ Candor v popsané pozici. V místnosti dominantou v Jižní části „hnízdo“ ze ztrouchnivělých polštářů a peřin poskládaných dokolečka – jako pro velkého hada. Přímo naproti schodišti je velký nepoužívaný krb. Není vidět na první pohled, protože před ním má postavené zrcadlo. Může se komínem dostat rychle dolů a nahoru.

Na zemi je velký zpráchnivělý perský koberec. Po obvodu jsou různé skříně na oblečení v různém stupni rozkladu.

Na stěnách visí její obrazy. Jsou strašně staré. Nepoškozené jsou jen ty, co jsou jen do půli těla. Je tam i jeden či dva obrazy či freska na zdi, které původně postihly celou její postavu. Ty jsou ale od půli těla zaškrábané či úplně stržené. Několik židlí a věšáků. Po celém pokoji jsou rozházené různé kousky oblečení také v různém stadiu rozkladu. Ty kousky oblečení jsou takřka na všem. Výrazným rysem tohoto místa jsou zrcadla. U hnízda jsou minimálně dvě velká oválná zrcadla. Pak různě po místnosti na stolcích a tak. Je prostě hrozně marnivá a velice ráda si zkouší oblečení. Pánské, dámské, je to jedno. Je to takový šíleně ujetý pokoj 17-ti leté puberťačky ačkoliv se ve skutečnosti jedná o pokoj Petronelliny matky.

Přivítá hosty u stolu s ubrusem dlouhým až po zem. Chce si s nimi pokecat, dlouho neměla hosty. Pokud nikoho neznamenala v zahradě, udělá to hned se Sugescí teď a potom zkusí zavést rozhovor. Nabídne jim odkamenění kamaráda výměnou za nové šaty či šperky. Ale stejně je nakonec bude chtít zkamenět všechny pokud jí nedají dobrý důvod proč to neudělat. Například nabídkou k sňatku a podobně.

Jakým způsobem můžou Čaroděje osvobodit:

- Samozřejmě dovést vysvobozenou Jenovéfu, které Candora odkamení. Medúza může a nemusí být mrtvá.
- Zabít Medúzu. To ale nezruší zkamenění, pouze to zruší kletbu na zřídle/studánce. Vodu ze studánky je pak třeba použít na zrušení zkamenění (na to ale samy postavy asi nepřijdou)
- Poslat odvážného jinocha, žádného ošklivce, aby Petronellu políbil, tím zruší kletbu i zkamenění
- Ukecat Medúzu Petronellu, aby Candora proměnila zpátky, což umí, ale udělá to pouze výměnou za jinou postavu. Extrémní, ale ne nemožná volba. Pokud totiž poté osvobodí Kněžku i Druidku, tak ta Medúzu sama zažene a postavu osvobodí. Ale tahle záruka tu samozřejmě není.
- Medúza se nejvíce bojí stárnutí – je to hodně konkrétní případ, ale pokud by to někoho napadlo – pokud družina např. vytvoří iluzi jí samotné o pár desítek let starší, úplně jí tím odstaví. Bude se krčit v koutku s tím, že se bude odmítat podívat na svůj starší obraz. Postavy mohou mezitím odnést Candora.
- Poslední nejvíc sranda možnost je vůbec se nedostat k Medúze, ale pokusit se vykomunikovat s Dřevíkama, aby jim výměnou za něco fakt hodnotného donesli Candora/sochu ven z věže, aby ji pak sami mohli dopravit k Druidce, která jim ale opět pomůže jen když oni pomůžou jí

Medúza - Boj

Její nábytek ožije a začne bojovat s postavami, bez zranění, ale bude zpomalovat akce, plést se pod nohy. Ona sama bude používat ocas na podráženi a své dlouhé ostré nehty. A samozřejmě zkameňovat.

Medúza je šílená, dá se zbrzdít na 1 kolo, když ji nastaví zrcadlo či štít, tak se na sebe zadívá a prohlédne se – dobrý nápad.

Mohou ji vystrašit a v podstatě vyřadit z boje, aby mohli odnést kouzelníka, tak, že vytvoří

iluzi jí samotné o desítky let starší. To je něco co nejvíce ze všeho nechce. Bude odtrhávat zrak apod. Vyjednávání – leda by ji donesly nějaké nové šaty, ale je šílená a bude je považovat za nové sochy do své sbírky. Bude jim slibovat nesmrtelnost a dokonalost, jakmile z nich udělá sochu. Řekne, že budou stejně dokonalý, jako je ona – na věky.

Druidka Jenovéfa - Rudý Hvozd

“Už když jste se blížili k mohutné hradbě stromů, přišlo Vám na tomto hvozdu něco divného. Ale až když jste dorazili pod jeho košaté větve, Vám to došlo. Někým podivným způsobem se světlo přes koruny stromů dostává zabarveno jakoby do červena, přestože žádný z blízkých stromů rudé listy nemá.”

“Náhle z lesa zavanul poryv větru a Vy jste vdechli jeho zvláštní atmosféru. Na sucho jste polkli, protože ani jednomu z Vás se nelíbí to, co jste pocítili.”

Hvozd je stejně jako všechno tvorové v něm pokřivený, tímto odráží pokřivenou duši druidky Jenovéfy. Ta má ke své duši připoutány duše jejích bývalých bratří a sester arcidruidů tohoto hvozdu. Její stav je ale už dost špatný. Zatímco dříve měla mnohem větší kontrolu nad svým tělem a činy, momentálně už ostatní duše zesílily a mají tak nad jejím tělem téměř rovnoměrnou kontrolu, tedy každé cca 4 hodiny denně. Kdy Jenovéfa je dostupná kolem poledne, ostatní části dne se projevují ostatní duše. Pro zahrání duší je možné využít tabulky níže:

Doba	Pohlaví	Zvíře	Charakter	Jak hrát
Ráno	M	Opičák	Předvádivost	široká gesta, neposedí, silná mimika a intonace
Dopoledne	M	Býk	Neústupnost	útočná pozice, hrubý hlas, naklání se k postavě přes stůl
Poledne	Ž	Jenovéfa	Letargie	relaxovaně sedí, skrývá bolest, sama mlčí, nechá se v řeči přerušit
Odpoledne	M	Had	Slizkost	kroucení hlavou, sykavý hlas, trhavé pohyby (vše jako had), občas jazyk venku
Večer	Ž	Straka	Hamižnost	ruce za zády (něco skrývá), tichý hlas, opatrný, občas lekavý (někdo mi chce něco ukrást)
Noc	Ž	Lvice	Namyšlenost	častá úprava vzhledu (kontrola nehtů, účesu, šatů), pomalá a rozhodná gesta, nenechá si skákat do řeči

Přesto se jí ještě podařilo zajistit se tak, že nemůže opustit kruh s menhiry, takže nemá žádný kontakt s okolním světem, ale nemůže ho ani zatím moc ovlivnit (kromě hvozdu).

Je přesvědčena, že za její šílenství může Kněžka, především duševní záležitosti jsou její doména a taky proto, aby se jí zbavila a měla volnou cestu k Čaroději Candorovi, který se jí vždy líbil. Bude ochotna družince pomoci s odkameněním Candora pouze pokud jí donesou srdce kněžčiných uctívačů a nebo ještě lépe přímo kněžčinu hlavu.

Průchod hvozdem

Hvozď samotný je dost nepříjemným a zvláštním místem, je rozdělen do zhruba pěti oblastí plus kruh menhirů. Žádná z oblastí není přímo životu nebezpečná, ale v případě, že jí bude družinka procházet, tak narazí na zkoušku a už to takový med nebude.

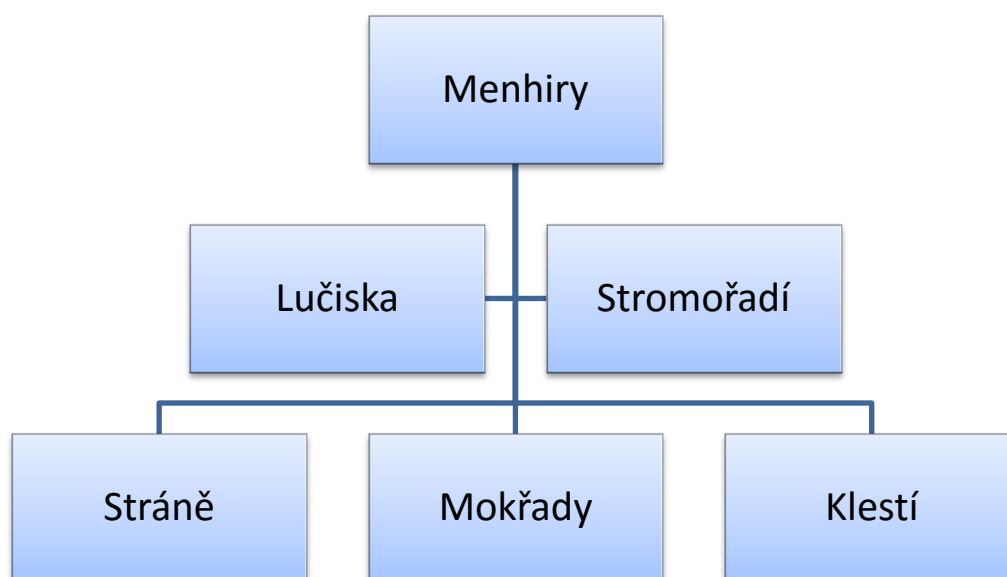
V pravém slova smyslu se o zkoušku nejedná, jde o projev osobnosti Arcidruida dané oblasti a tuto „zkoušku“ bere jako spštění života uvnitř kruhu Menhirů. Pokud jí ale družinka zvládne dobře, bude jeho duše uspokojena a nebude zasahovat do rozhovoru družinky s Druidkou. Naopak, pokud zkoušku vůbec nezvládnou, bude v rozhovoru tato duše dominantní a bude postavám rozhovor ztěžovat.

V případě že družinky mají chodce a nebojí se ho použít tím lépe, ale nebude to fungovat stoprocentně. Pokud zakouzlí Povolej druida, tak kouzlu sice zafunguje, ale protože jediný fyzicky žijící druid nemůže přijít osobně, tak dubový list se natočí směrem ke kruhu menhirů a postavy budou muset šlapat po svých. Možnosti průzkumu:

- najít menhiry bez druida, pouhé stopování – lze, ale dost obtížné a časově náročné
- najít menhiry s vlastním druidem - o něco snazší, ale stále časově náročné
- najít menhiry bez druida, plus vyšlou havrana, aby zkoumal terén – téměř přímá cesta
- najít menhiry s druidem, plus použijí sféry, mluv se zvířaty apod – tutovka

Co je může čekat při průchodu oblastmi? Kromě náročné cesty se můžou těšit i na pár lesních překvapení. Na cestě k menhirům musí vždy projít nejméně přes dvě oblasti (viz mapka) a to pouze pokud budou mít opravdu dobrý způsob/nápad jak hledat, jinak jich projdou víc, třeba i všechny pokud zabloudí. Defacto to ale může být i výhoda, protože čím více duší upokojí, tím jednodušší rozhovor bude.

Každou oblast lze projít normálně za 2 hodiny, se zkouškami 4 hodiny. Oblasti jsou uspořádány následovně:



Stromořadí (Opičák – Předvádivost) – Oblast hvozdu kolem menhirů

“Zničeho nic jste vyšli na skalní výčnělek. Ani vás nenapadlo, že tu něco takového bude, protože stromy jsou pořád stejně vysoké, akorát, že začínají růst desítky metrů pod vámi. Marně se rozhlížíte okolo po nějaké schůdné cestě dolů. Vypadá to, že jediná cesta vede nazpátek. Nebo že by ne? Místní rodinka malých opičáků si to zřejmě nemyslí, protože obratně seskočila na nejbližší větev a po ní pokračovala klidně dál. Že by vám ukazovali cestu?”

Slézt dolů nebude mít problém žádná postava bez naložení a s alespoň nulovým bonusem za obratnost. Ale cokoliv nad rámec běžného lezení (kouzlo, skok, šťastný pád i lezení s naložením) bude mít pozitivní dopad na rozhovor v kruhu. Samozřejmě pokud postavy spadnou, zraní se, nebo se snad vrátí (den zacházky), tak to bude naopak negativní. Smyslem je se předvést, smečka opic je bude pozorovat a každou zajímavost odmění radostým skákáním a sem tam hozením ovoce, naopak nudné slézání bude odměňovat kameny a větvemi.

Stráně (Býk – Neústupnost) – Oblast Hvozdu od Lomu

“Země se začala zvedat tak pozvolna, že jste si toho vůbec nevšimli, ale teď už kráčíte do pořádné svahu, kde se kromě stromům musíte vyhýbat i docela slušným balvanům. A některé nevypadají, že by tu ležely dlouho. Což vám došlo, když jste našli mezi dvěma balvany rozmáčkutého jelena. Tohle muselo opravdu bolet.”

Jakmile budou procházet oblastí už hodinu, Arcidruid Býk na ně pošle lavinu kamení, která bude dost solidní, ale z 50% to bude iluze. Lze to poznat hodem na Inteligenci, musí přehodit 12. Ale i pak když budou pokračovat v cestě je šance pade na pade, že dostanou zásah. Prakticky bez dobrého plánu se nebude moci dál pokračovat a budou muset buď počkat, což je v pořádku (několika hodinové zdržení) nebo se vrátit, ale toto jim pak Býk dá sežrat během rozhovoru v kruhu. Smyslem je neustoupit, ale i bezhlavě se nevrhnout do nebezpečí.

Mokřady (Had – Slizkost) – Oblast Hvozdu u soutoku říček nad Statkem.

“Vstoupili jste do hvozdu, ale jediný pocit který z toho máte je vlhko. Brodit se touhle mazlavou břečkou by nebylo nic moc normálně, ale tady je navíc mlha a ještě k tomu rudá tím divným světlem, které tu všude panuje. Už cítíte první komáry a bůhví co ještě za slizkou havěť tu plave. Tohle opravdu nebude příjemná procházka prosluněným hvozdem.”

Když se sem dostanou jindy než brzo ráno, bude navíc dost parno, budou postupovat ¼ tempem a mohou narazit na vodní jámy. Obzvlášť družinky, které nebudou moc kontrolovat cestu, by na to měly doplatit ztrátou vybavení či několika životů. A kromě toho potkají i pijavice, které budou mít Hadem posílené jedové zoubky. Nic extra, ale bude to nepříjemné do budoucna, protože jed bude způsobovat nespavost. Za každé 3 pijavice 1 hodina spánku dolů. 1 pijavici získá každá postava za 1 směnu bez kontroly. Had neskrývá žádný úmysl, je prostě slízký.

Klestí (Straka – Hamižnost) - Oblast Hvozdu od Mlýna

“Prodíráte se tímhle hustým porostem snad už hodiny a stále to nevypadá, že by měl být konec. Kdyby se dalo alespoň normálně jít, ale to věčné prosekávání cesty, už vás vyčerpalo všechny. Oblečení máte potrhané, pořád se vymotávat vás přestalo bavit už dávno. A jestli jste se neztratili doted, je to snad jen zázrakem, protože udržte přímou cestu prostě nejde.”

Tady si s nimi pohraje bludička a světelné klamy. Bude jim připadat, že vidí odlesky nějakého kovu, jakoby zapadlé mince nebo drahokamu. Když se půjdou podívat najdou jen vyleštěný kámen či do bíla obrané kosti. Bude třeba dávat extra pozor jestli nezabloudily. Navíc pokaždé když se vydají za podezřelým světlem/bludičnou, jedna postava náhodně něco ztratí. Smyslem je nenechat se lákat pochybným bohatstvím a prokázat vůli jít si za svým cílem.

Lučiska (Lvíce – Namyšlenost) – Sousedí se Stráněmi a Mokřady

“V normální lese by jste příchod do podobné oblasti uvítali. Prosluněné paseky, čerstvá tráva a zurčící potůčky slibují dobré loviště na vysokou. Škoda, že nejste v normálním lese. Vysoká tu určitě žije, ale to rudé světlo ji zahnilo dávno někam jinam. Nebo to bylo něco jiného? Těžko říct, ohlodané kosti vám toho moc neřeknou. Jen kdybych jich tu nebylo tak zatraceně hodně!”

Pokud by se tu někdo snad pokoušel lovit, tak se mu to nepodaří, nedej bože, že by to zkoušel v sám. To se mu určitě stane nějaké nepříjemné zranění (zvrtnuty kotník či zlomenina). Každopádně pokud se tu postavy zastaví byť jen na drobný odpočinek či průzkum kostí okamžitě je obklíčí smečka vlků. Nebudou přímo útočit, ale budou provokovat (např. krádeží zbytků, zadávení mazlíčka, celonoční vytí apod.) Družinka by se neměla nechat vyprovokovat. Za prvé je to zbytečně zdrží, za druhé smečka je fakt velká (cca 30ks) a za třetí ztratí body u Lvíce. Nejlépe, když se je pokusí nějak chytře zastrašit (ohněm, kouzlem, iluzí) odehnat, odvést pozornost, rozhodně si nepolepší pokud se např. schovají na stromy. Smyslem je nebýt namyšlený tváří tvář přesile a uznat, že na něco nemám.

Kruh Menhirů

“Konečně máte pocit, že jste dorazily na místo. Před Vámi ustupují staré stromy ještě starším sousedům – Menhirům, které jsou uspořádány v jakémsi oválu, či snad kruhu. Konečně vám taky došlo, odkud se bere ona rudá záře, která prostupuje celý hvozd. Na nejvyšším z kamenů, je na vrcholku čepička z bronzu, jaky by někdo vzal obrovský kotel roztaveného kovu a z výšky jím kámen polil. Proč? To nikdo z vás netuší, ale ono podivné světlo se v impulsech šíří právě z tohoto kamene.”

Bronzový menhir je jakýsi maják, který hlídá Jenovéfu, aby nemohla opustit kruh. V případě, že se jí podaří zbavit se ostatních duší, zabliká a zhasne. Jeho kouzlo se nevztahuje na nikoho jiného.

Z čistě atmosférického hlediska by se měl lišit i vstup postav do kruhu podle toho, která duše je právě dominantní, viz slibovaná tabulka.

- **Jenovéfa** – Poledne a hodiny kolem – Letargie, meditace, odpočívání

“Vidíte obrázek naprostého klidu. Přesně uprostře kruhu sedí v meditační poloze zvláštní žena, až na nějnutnější části prakticky nahá a na její kůži tančí stíny okolních stromů. Ne počkat, to její kůže má jakoby odstíny dvou barev, které se nepravidelně střídají. Její věk nedokážete odhadnout, přesto je stále velmi přitažlivá. Zabloudili jste pohledem na její tvář a zjistili, jste že si vás prohlížejí její veliké pozorné oči.”

- **Opičák** – Časné ranní hodiny – skřeky, velký oheň, zvířecí párty – pokud se přidají, mají plus
“V kruhu šlehají do výšky plameny a před nimi se míhají v šílené rychlosti stíny několika postav. Slyšíte skřeky všech možných zvířat a jejich rytmické podupávání do

lesní půdy. Rytmus se Vám dostává pod kůži a vy se nevědomky přibližujete ke kruhu. Ten primitivní tanec vás chce pohltit, vábí vás aby jste se přidali tančícím stínům, které nakonec patří jen jedné ženě, která poskakuje uvnitř kruhu.”

- **Býk** – Dopoledne – Zahradničení, úprava kruhu – družina by měla být opatrná kam šlape
“Mezi kameny vidíte pohybovat se postavu ženy, spoře oděné, jak přechází od jednoho místa k druhému, sklání se k zemi, něco tam dělá a pak zase přechází jinam. Její pohyby jsou přesné a plné praxe a zkušeností. Po chvílce vám došlo že zahradničí, lépe řečeno stará se o vše co v kruhu roste.”
- **Had** – Odpoledne – Střádání potravy (tu donáší zvěř) - dokud družina nepřispěje, nebude se bavit (mezi jídlem je i jeden poškozený plechový havran)
“Stojíte na kraji mýtiny s kruhem a už už jste se chtěli podívat blíže, když se kolem vás začala dít nejpodivnější věc, kterou jste zatím mohli v tomto hvozdu vidět. Klidně a beze strachu kolem vás prochází veškerá zvěř, kterou by jste tu mohli potkat. Všichni směřují ke kruhu, jelen vedle vlka, liška vedle zajíce, ani známka po nějaké agresivitě. Všichni něco nesou v hubě a hned jak dorazí na okraj kruhu, hlavu skloní a poté odcházejí. Za chvíli se za vnitřím okrajem kruhu zvedá už slušná hromada potravy, protože přesně to zvířata donesla.”
- **Straka** – Večer – Kontrola majetku i hvozdu (transem na dálku) – nepustí je do kruhu dokud neskončí
“Ve večerním světle už toho moc nevidíte, ale slyšíte pořád stejně dobře a přijde vám jakoby se v kruhu dohadovala nějaká žena s někým, komu nerozumíte. Když napnete sluch, dojde vám, že po svém společníkovi cosi požaduje, něco co by tam mělo být, ale není. Za chvíli zahlédnete jak z kruhu vyběhla veverka, popadla cosi mimo kruh do tlapek a zase zaběhla zpátky mezi kameny. Spokojený hlas ženy vám napověděl, že už je vše v pořádku.”
- **Lvice** – Noc (do půlnoci) – Hostina – Podle nálady se Lvice rozdělí
“Ještě jste ani pořádně nezahlédli světlo ohně, lákavá vůně vás ale nenechala na pochybách. Tady se připravuje nějaké maso. A kuchař zřejmě ví co dělá, protože rozhodně cítíte i nějaké bylinky. Že by přece jen dnešní den dopadl dobře?”

Hvozď byl dříve spravován všemi druidy rovnoměrně, každý měl svoji část či biotop o kterou se staral a moc spolu nekomunikovali. Každý měl navíc nějakou tu osobnostní vadu, chybičku či poruchu, ale ta se zas tak neprojevovala. Projevila se až po spojení duší a o to větší to byl pro všechny šok. Boj o nadvládu nad jediným tělem probíhá neustále a proto i během rozhovoru se budou jednotlivé duše dost střídat.

Ale pozor nejedná se o nějaké šílené blábolení senilní stařeny, která přeskakuje z tématu na téma. Pokud jste měli štěstí a viděli jste impro kategorii Schizofrenie, tak přesně tak nějak to funguje. Bude naprosto přesně a bezproblémově reagovat a komunikovat s postavami, ale bude dost na postavách a jejich volbě slov, s kým budou zrovna komunikovat. Myšleno je to tedy tak, že podle toho co zrovna budou postavy chtít či nabízet, tak s tou duší budou zrovna hovořit.

Záviset také bude na tom, jak si vedla družina při průchodu hvozdem, podle toho jak

překonali překážky, tak ta duše se nebude do rozhovoru zapojovat (bonus, nemusí tolik ukecávat). Pokud se jim ve hvozdu moc nedařilo, tak naopak bude dominantnější. Pokud by snad neuspěli vícenásobně, pak bude těžší vůbec dostat Jenovéfu ke slovu.

POZOR: bylo by dobré, kdyby jim Kovář neřekl jak se Druidka jmenuje, pouze ji označil za svou ztracenou kolegyni a nic víc. Samozřejmě, že chytrá družinka se zeptá, ale jinak to sám neuvádět.

Rozhovor by mohl proběhnout následovně:

Příklad 1

- „Mocná druidko, potřebujeme abys nám pomohla odkamenit Čaroděje.“ (Družina)
- „Ale jistě, jistě, to není žádný problém, to je samozřejmé, je tu jen takový malý problémek, nicotnost, se kterou bych Vás mocní junáci neobtěžoval, pokud by to nebylo třeba.“ (Arcidruid Had)
- „Jsme ochotni ti jakkoli pomoci jak to bude třeba.“ (Družina)
- „Hmm říkáte jakkoli hmm? Tak kolikpak u sebe máte, panáčkové?“ (druid Straka)
- „No tak bohatí moc nejsme, ale něco by se našlo.“ (Družina)
- „Pch, taková lůza, to jsem si mohla myslet, že jsem pošlou zase jen pól!“ (arcidruidka Lvice)
- „Tak jsme to nemysleli, my samozřejmě máme bohatství, ale spíše nemáme moc hotovost.“ (Družina)
- „No to se podívejme, prý jsou bohatí. Ale tak bohatí jako já určitě nejste. Podívejte se na tohle nebo na tohle, to je co? Takovou krásou jste určitě ještě neviděli!“ (druid Opičák)
- „Ano to je opravdu nádhera, ale nic tak hodnotného my nemáme, tak spíše nějakou protislužbu bychom mohli zvládnout.“ (Družina)
- „Tak to v žádném případě, řekli jste že zaplatíte, tak zaplatíte!“ (arcidruid Býk)

Příklad 2:

- „Zdravíme tě Druidko, pokud ti to nebude vadit, chtěli bychom se tě na něco zeptat.“ (Družina)
- „No povídejte nemám na vás celý den, jsem strašně zaneprázdněná!“ (Lvice)
- „Omlouváme se, že tě rušíme, ale potřebovali bychom zjistit, kdo poškodil Kovářovy výtvary.“ (Družina)
- „A to s tím jdete za mnou? To nemyslíte vážně, otravovat mě s takovou prkotinou. Mě žádný Kovář a jeho pochybné výtvary nezajímá. Mám mnohem důležitější věci na práci. Například se starám o tento Hvozď. Jak se vám líbí?“ (Lvice)
- „Ehm je velmi zvláštní, ale krásný. Tedy asi netušíte, kdo by mohl Kováři jeho výtvary zničit že?“ (Družina)
- „A to je jako všechno co řeknete? Jenom že je krásný? Viděli jste ty vzrostlé platany? A kamenné vodopády? A co lesní tůně? Ty jinde nevidíte!“ (Opičák)

- „No my jsme dost spěchali, takže jsme asi spousta těchto divů minuli. Ale určitě jsou úžasné.“ (Družina)
- „To bych řekl, že jsou úžasné. Však to taky není žádná sranda se o všechno starat. A co zvířata, viděli jste jak se jim zde daří?“ (Opičák)
- „My opravdu dost spěcháme, žádnou zvěř jsme nepotkali!“ (Družina)
- „To chápu, takoví vážení pánové jistě mají spoustu práce. Kdybych vám jen mohl pomoci, tak bych se k vám hned přidal.“ (Had)
- „Ale určitě můžete, zkuste si vzpomenout, jestli nevíte o někom, kdo by chtěl ublížit Kováři nebo zničit jeho práci.“ (Družina)
- „Ale to vy jen tak říkáte, přece nemůžete potřebovat pomoc od někoho jako jsem já.“ (Had)

Tabulka duší

- Ta, která shraňuje světlo (druidka Straka) – **hamižnost**
- Ten, který hledá jinou cestu (arcidruid Had) – **slizkost (podlézavost)**
- Ta, která neposlouchá (arcidruidka Lvice) – **vládce (namyšlenost)**
- Ten, který nezná cestu zpět (arcidruid Býk) – **neústupnost**
- Ten, který nese pomeranč (druid Opičák) – **předvádí divot**
- Jenovéfa (z našeho příběhu) - flegmatická, smířená s osudem

POZOR: Nezapomeňte, že jsou to různá pohlaví a to je třeba dodržet při rozhovoru, aby družince došlo, že tady je něco špatně. Pokud se pak budou chtít dopátrat co se to vlastně děje a budou se dobře ptát, tak v tuto chvíli se může dostat ke slovu Jenovéfa. Respektive, pokud družince dojde, že se jedná o multi osobnost, tak v tu chvíli už se dostanou do rozhovoru s Jenovéfou, stejně bude fungovat, když budou znát jméno a přímo ji osloví. Ale samozřejmě velký vliv bude mít jejich činnost ve hvozdu a příchod k menhirům. Z počátku tedy méně, ale když budou dál dobře pokračovat, tak se může prosadit i více a déle.

Ona už je docela flegmatická, přece jenom je už ubitá neustálým bojem o nadvládu a proto bude spíše nedůvěřivá a podezřivá. Přece jenom je přesvědčena, že za všechno může Kněžka a ve vhodnou chvíli to i zmíní. Ostatní druidové neví co se jim stalo a jak se dostali do jednoho těla, takže budou podporovat teorii Jenovéfy, když se dostanou ke slovu. Ani jeden z nich však sám neřekne, že je v těle více duší, teprve až když na to družinka přijde, tak to nebudou vyvracet.

Ale protože družinka neví, která z ženských postav je Jenovéfa, mohly by se za ni vydávat i Lvice a Straka. Lvici podpoří Býk, Straku pak Had. Opičák se bude jen dobře bavit. V případě, že družinka splnila nějaké zkoušky ve hvozdu, tak uspokojené duše se ani teď neprojeví. Respektive můžou podpořit Jenovéfu.

Výsledkem rozhovoru by pak měla být buď dohoda, že družinka splní podmínku Jenovéfy na odkamenění Čaroděje. Ale stejně, aby ji pak dostala k Čaroději bude muset vyřešit to, že ona nemůže fyzicky opustit kruh menhirů, dokud má v sobě více než jednu duši.

Takže buď k ní budou muset dovést vyřešenou Knežku, aby ji odeklela a nebo si každý do sebe vezme jednu duši arcidruida. Toto řešení jim navrhne sama Jenovéfa, ale pouze na přímý

dotaz jak by jí (nikoliv ostatním, ti nikam nechcou) mohli pomoci, sama od sebe jim to neřekne a ostatní taky ne. Ani ve snu by ji nenapadlo nechat se vyléčit Knežkou a pozor na to, jestli to někdo z družinky zmíní. To se opravdu naštve a vyhodí je z kruhu menhirů a družinka bude muset počkat, až ji zase ovládne jiná duše. Ty budou mnohem přece jenom ochotnější s postavami jednat, přesto i ony budou preferovat a zdůrazňovat, rychlost a jednoduchost Jenovéfina řešení (Kněžčina léčba by totiž byla pro všechny fatální a přestože ani oni nejsou takovýto druhem existence nadšení, úplně ukončit ji taky nechcou).

Každopádně celý rozhovor je naprosto 100% RP záležitost a je třeba si to pohlídat a možná i zdůraznit družince, že teď jedeme real time RP.

I když postavy pomůžou Kněžce a ta za odměnu přijde uzdravit Druidku, knežčin stav bude tak špatný, že se během obřadu psychicky zhroutí a uvolněné duše se tak stejně sepnou s postavami. Ve třetí části tak budou mít všechny družinky zřejmě zdvojené duše.

Co se stane postavám, po spojení s dušemi arcidruidů?

Postavy pokud se rozhodnou podstoupit obřad přenosu duše (nebo s „pomocí“ kněžky), tak po něm 5 postav získá vždy jednu duši a k tomu návdavkem charakterovou vlastnost odpovídající té které duši. Mělo by to mít velký vliv na její chování v dalším průběhu dobrodružství.

Jak je tedy možné druidce Jenovéfě pomoci:

- Samozřejmě dovézt k ní vysvobozenou kněžku, která se pokusí provést Rituál odchodu, ale selže a duše se připojí postavám
- Přijmout do sebe duše Arcidruidů hned, nejrychlejší možnost, protože lze provést okamžitě. Jenovéfa to zvládne sama po krátké přípravě
- Donést z kostela Stínové kameny po padlých Stínech a do nich pak může Jenovéfa převést duše Arcidruidů

Finále obřadu vypadá tak, že se kolem menhiru, který vydává načervenalé světlo začne otáčet světelný vír, který začne stahovat rudou záři z celého hvozdu a jakoby nasávat do sebe až vše zmizí v oslnivé záři a celý hvozd se vrátí do normálního spektra barev.

Časová osa hraní druhé části

Lokace	Čas na scéně	Čas celkový
Karlova studánka – Kovář	20 min	20 min
Chrám – Kněžka Altera	60 min	1 hod 20 min
Medúzina věž – Čaroděj Candor	60 min	2 hod 20 min
Rudý hvozd – Druidka Jenovéfa	60 min	3 hod 20 min
Znovusetkání s Kovářem	40 min	4 hod

Hodnocení druhé části

Lokace	Činnost	Body
Chrám	pochopení logiky chrámu	1-2
Chrám	boj se stíny	1-2
Medúzina věž	sběr informací, dávání si souvislostí dohromady	1-2
Medúzina věž	průchod věží	1-2
Medúzina věž	souboj s medúzou	1-2
Rudý hvozd	libovolná lokace 1 – překonání překážky	1-2
Rudý hvozd	libovolná lokace 2 – překonání překážky	1-2
Rudý hvozd	menhiry – pochopení systému zakletých duší	1-2
Roleplay	celkové hodnocení družiny	1-2

ČÁST 3

Něco o Prvním

První je vlastně dítětem robotem v těle dospělého, který je výtvozem původní čtveřice. První ví o družině, jelikož Atheovy konstrukti byly díky družině vyřazeni. Nejráději by družinu okamžitě zabil, ale nakonec chtěl družinu poznat. Byl dlouho sám, naštvan na své stvořitele, ale právě ta samota byla pro něj velmi těžká. Touží po lásce, ale zároveň je plný nenávisti. Je rozdvojenou osobností, která pro družinu bude velmi nebezpečným protivníkem. Jelikož však družinu bude chtít poznat, sám se do situace vloží.

Družině se díky spojení přeživších stvořitelů podaří zjistit, kde se První nachází. Respektive, První v roli kováře Athea ukáže na starou „Továrnu“. Tam se prý První ukrývá. Družinka dále dostane informaci, že Druhorození jsou horší kopií Prvního, bez nějakých výrazných poznávacích znamení. Pokud se družina bude ptát na to, jak První vypadá, nikdo ze Čtyřky jim pochopitelně nebude schopen říci aktuální podobu. Popíšíou jim jen, jak vypadal, než je opustil – tedy mladý chlapec.

Pravda je taková, že První má schopnost měnit svůj vzhled prakticky dle libosti. Zabere to jen čas – několik hodin.

Čtyřka družinu požádá, aby Prvního přesně v „Továrně“ našli a zjistili co a proč dělá, na boj s ním určitě nebudou dost silní. Candor na družinku zakouzlí sledovací kouzlo, aby mohli v případě zajetí družinku najít a osvobodit. Zdůrazní, jak je nesmírně důležité úkol splnit, že První je tak nebezpečný, že si to ani nedovedou představit a pokud způsobil všechny ty události ve Studánce a přelstil celou Čtyřku, že ani samotné Císařství pro něj nebude žádnou překážkou.

Jaké jsou plány Prvního

První pro družinu připraví opravdu pekelnou hru, na jejíž konci je připraven postavy zabít. Ale je na postavách, zda se jim podaří za svého pobytu v Karlově studánce ukázat dobré lidské stránky a naučit Prvního tolerovat, milovat a odpouštět. Pomáhala družinka kde se dalo, jak měli příkazem? Nebo to vůbec neřešili a byli dobří sami ze sebe. Nebo snad vůbec neřešili nic navíc a šli si jen za svým úkolem? Podpláceli, vyhrožovali, zabíjeli? To vše bude mít vliv na jejich osud. Pokud se jim nepodaří Prvního přesvědčit, ten nakonec využije to co se od postav a lidí celkově naučil, aby stvořil co nejlepší konstrukty a s nimi se vydá na křížovou výpravu proti lidem. Protože on jediný vidí, jak je lidstvo špatné a má schopnosti a sílu to změnit, tím, že lidem pováldne on sám a nebo je zničí.

I přes svou dokonalost je to stroj a tak má uvažování stroje. Kdyby dokázal tak dobře předvídat a zvládat lidskou psychiku a vědět proč kdo co dělá, tak by se nemusel učit lidskosti.

I když vypadá jako dospělý a je velmi mocný, jedná se vlastně o dítě. První vše pečlivě připravil a rozhodl se toho účastnit osobně. Původní plán je se naučit co nejvíce pro úpravu konstruktů, ale jednáním družiny se začíná v samotném Prvním probouzet lidskost buď pozitivním nebo negativním směrem a on může začít chápat, že buď jednal velmi špatně vůči svým tvůrcům, ale naopak i málo tvrdě. A podle toho to pak i s družinkou ukončí.

Družina se tedy po zjištění lokality opravdu pustí do pátrání v oblasti, kterou jim Čtyřka ukázala. Měly by jasně vyplynout, že samotná Čtyřka, kromě Kováře nemá na to, aby družince pomohla (to že je družinka vysvobodila neznamena, že jsou v pořádku, pouze se můžou začít vzpamatovávat a léčit, navíc si toho ještě musí vyřešit spoustu mezi sebou) a Kovář/První sám bude

trvat na tom, že musí zůstat zde v kovárně v případě, že by se sem První vrátil a napadnul vesnici/kovárnu/čtyřku. Kovář dále řekne postavám co je První zač, co umí a jak vypadá (dost obecně). Také jim řekne, že by na něj mohla fungovat velká dávka energetické magie, která by ho mohla dočasně deaktivovat a tím vyřadit z případného boje, ale varuje je, že První je velice silný protivník a zničit se jim ho určitě nepodaří, ale mohli by ho zpomalit a utéct mu. Uvede však, že jedna možnost na jeho zničení tu je, je to ovladač, stejný jako měl na Druhorozené, ale ten zmizel společně s Prvním. Pokud ho ten nezničil, tak s jeho pomocí by ho snad i v případném souboji mohli porazit. Také po rozhovoru s Kněžkou, která si po vysvobození vzpomene, že jednoho útočníka dostala, zajde prozkoumat plecháče v ruinách kostela a postavám pak oznámí, že našel slabinu mezi bradou a krkem. Když ho tam zasáhnou (těžký úder), naprosto ho zničí. Proto mají konstrukti podivné helmy.

Jsou to všechno výmysly, které jim Kovář/První napovídá, aby s nimi pak měl lehčí pořízení. Ovladač je pro něj pak výborná možnost nastražit past a družinku zajmout.

Cíl družiny ve třetí části

Celkovým úkolem družiny, aniž by o tom ve své podstatě věděla bude přesvědčit Prvního o kouzle lidskosti a dobrotě lidí celkově. Viz následující fáze třetí části:

- Cesta do továrny, objevení a vysvobození Konstruktéra (Prvního)
- Následování Konstruktéra (Prvního) do továrny kanalizací, zatčení a výslech
- Osvobození se z vězení a nalezení komnat Prvního
- Spacifikování údajného Prvního - souboj
- Závěrečná část - přesvědčení Prvního o kouzlu lidskosti

Cesta do továrny, objevení a setkání s konstruktérem (Prvním)

Na cestě družina kousek od opuštěné továrny narazí na nečekanou situaci. Narazí na malou skupinu nižších konstruktů, kteří mají uvězněného člověka (uvězněným člověkem je opět První, tentokrát změněný na neškodného člověka). Pro družinu to bude vypadat, jako by se to stalo před chvílí.

Družina by měla konstrukty zlikvidovat a člověka osvobodit. V prostoru kolem uvězněného člověka se bude pohybovat 5 - 10 konstruktů různých druhů.

“Když putujete lesem slyšíte z dálky nějaký kovový lomoz a volání o pomoc. Jedná se o mužský hlas. Vše skončí agónickým výkřikem bolesti a dutým kovovým smíchem.”

Zde by měla družina místo prozkoumat. Stejně tak může družinu na tuto situaci upozornit havran či jiný pomocník, kterého mají vyslaného, aby je upozornil na případné nebezpečí.

“Mezi stromy jste zahlédli pohyb. Opatrně zahlížíte zpoza stromů. Vidíte několik zvláště oplechovaných postav jak s něčím zápasí na zemi. Po chvíli zjišťujete, že se snaží spoutat mladého muže a nakonec se jim to podaří. Několik postav stojí opodál a posmívá se jak mladému muži, tak svým kamarádům. Hlas mají podivně dutý, jakoby plechový, možná je to tou podivnou helmou co mají na hlavě.”

Družina by v tomto případě měla přijít k názoru, že tuto postavu musí osvobodit. V případě, že by se k tomu družina neměla, mohla by při pozorování počínání postav z rozhovoru postav dojít k závěru, že jde o konstruktéra, který je pro Prvního mimořádně cenný.

Plechový hlas: „.....úkol splněn....uprchlík chycen....pán bude potěšen....budeme dále vyrábět.“

Tady by měl družině být navozen pocit, že tahle postava je nesmírně důležitá pro Velitele, který řídí konstrukty.

V této části dobrodružství začíná být velmi důležitý každý krok, který postavy udělají, protože podle toho se bude vychylovat pomyslná střílka morálního kompasu Prvního buď směrem k dobru nebo směrem ke zlu a s tím spojeným finálním rozhodnutím o osudu nejen postav, ale celého dobrodružství. Proto je důležité jestli družinka bude konstrukty opravdu chtít zabít nebo budou primárně chtít využít slabinu od Kováře a zkusí je vyřadit pomocí blesků. Protože konstrukti mají teď v sobě příkaz, aby se po dávce blesku vypnuli. Je to proto, aby se družinka dostala na pravé místo v pravý čas.

Ale nebudou zničeni, postavy to však nepoznají. Jde o to, že družinka tu má volbu postupovat humánně a nezabít na potkání. Hned po prvním blesku zjistí, že se konstrukt deaktivuje. Pokud toto budou používat, je to plusové pro jejich hodnocení.

Zde je důležité, jak to družina naplánuje, ale měla by se pokusit vězně osvobodit. V dobrém naplánování by neměl být problém konstrukty zničit/vyřadit a vězně tak osvobodit. V případě, že by se družina snažila chytit nějakého konstrakta živého a číst mu myšlenky, dojdou jen k jednoduchému úkolu. Chytí a přived' živého. Nesmírně důležitý. Nesmí zemřít.

V případě, že by se družina rozhodla nepomoci vězni a celou událost obejít. Není to problém.

Po nějaké době je však vězeň dožene na útěku pronásledován konstrukty (nicméně už zde družina ztrácí drahocenné body, jelikož ukazuje Prvnímu to, že tvář lidskosti je nikomu nepomoci, zbabělost). Ale i tak zde platí to, že nakonec družina osvobodí tzv. konstruktéra (Prvního v přestrojení).

Popis konstruktéra Aldina

“Uvězněnou osobou je mladý muž....odhadem tak na 20 let. Je holohlavý oděn jen ve skromné špinavé košili a hnědých kožených kalhotách a botech. Nejvýraznějším rysem je jeho tvář, která by mohla být i pěkná, nebýt nedávného strašlivého zranění, které ho připravilo o obě oči.”

Zde je důležité konstruktéra sehrát jako ustrašeného chudáka, kterému se podařilo zázrakem utéci ze vězení nedaleké továrny, ve které pracoval na tvorbě konstruktů a obrovské armádě. Pracoval tam proto, že ta bestie (tak bude nazývat Prvního) vězni jeho malou dcerku, která je to jediné, co mu na tomto světě zbylo.

Je důležité zdůraznit, že konstruktér je opravdu vystrašený a vyděšený z toho, že přijde o svou dceru Sianu. Podařilo se mu díky šťastné náhodě utéci i s dcerkou, ale tu chytili dříve a už odvěkli zpět do továrny. Bude družinu srdceryvně prosit o to, aby mu pomohli dcerku vysvobodit. Prvního by měl vykreslit jako krvelačnou bestii, která se snaží zničit celé Císařství.

Pokud se družina bude dívat v okolí, uvidí, že opravdu stopy míří směrem k továrně. Ani

zkušený hraničář nedokáže určit, zda opravdu postavení stop určí, jestli konstrukty vedly či nesly někoho navíc. Havran už není schopen konstrukty dohonit, takže družinu nedokáže upozornit na jinou skutečnost).

V případě, že by se pokusila družina přečíst myšlenky konstruktéra, tak se to nepodaří. Pokud by jim to bylo divné a třeba se zeptají, řekne jim, že s ním ta Bestie něco provedla, aby mu ty plány nemohl nikdo ukrást „přímo z hlavy“. Je opravdu velmi důležité konstruktéra vykreslit jako oběť, která pracuje pro nějakého nelidského netvora na tvorbě konstruktů. Dělá to proti své vůli, ale nic mu nezbyvá, protože mají jeho dceru.

V přeneseném slova smyslu jim vlastně vykreslí svůj vlastní smutný příběh. Popíše se jako ostrčenec, který ovládal umění, kterého se ostatní děsí. Byl nucen utéci z vesnice, jeho rodina jej odvrhla, byl na cestách. Jednou v hospodě se s někým zakecal o tom co umí a když s ním trochu popil a usnul, tak se druhý den probudil v nějaké továrně i s dcerkou a nějaký voják mu předal nákresy na tvorbu podivných golemů s výhrůžkou, že pokud nebude spolupracovat, tak zabijí nejdříve jeho dceru a pak i jeho. Neví k čemu je jeho záhadný únosce chce použít, nikdy ho neviděl, ale vzhledem k tomu, jak jsou silní, tak to určitě nebude nic dobrého. A s takovou armádou, kterou za poslední rok vyrobil, by mohl udělat prakticky cokoli. Když se ho budou ptát, kdo je jeho únosce, tak řekne že neví, ale že to musí být někdo mocný. Družinka si asi dá dvě a dvě dohromady a dojde jí, že se jedná o Prvního.

Při rozhovoru s Konstruktérem by měla družina dojít k názoru, že když mu pomůže, on může pomoci družině. Každopádně pokud budou váhat oznámí jim, že on tam jde stejně zpátky, s nimi nebo bez nich, ať se pak snaží dostat se tam jak chtěou oni sami, ale on že zná spolehlivou a dost skrytou cestu. Slíbí, že po tom co mu družinka pomůže se dostat zpátky do továrny a pomůže zachránit mu dceru, tak jim předá mapu celého komplexu s vyznačenými důležitými lokacemi a prozradí jim slabinu, díky které budou moci všechny konstrukty zničit, aby už nebyla pro nikoho hrozbou. Družinka ho zřejmě požádá o informaci, kde najdou toho mocného velitele. To vše jim řekne u mapy, že to lépe pochopí. Musí působit opravdu zoufale a na družinu naléhat. Zejména s tím, že je v kritické situaci a že mu nic jiného nezbyvá. Na otázku, proč ho už První nezabil, odpoví tak, že své tajemství uchovává ve své hlavě a to je jediné co ho drží naživu.

V případě opakovaného pokusu čtení myšlenek se družina dostane k jakýmsi nákresům, které jsou příliš složité, aby se daly přesněji pochopit. Na závěr uvede, že je ochoten družinu dostat do továrny téměř nepozorovaně až do své pracovny. V případě, že by družina chtěla, aby jim nákres zakreslil na místě, bude tlačit na to, že jde o čas. Ten netvor už ví, že utekl a jeho dcerka je tak každou chvíli blíže smrti. Hned jak ji zachrání, tak jim to ukáže.

POZOR: První v roli Konstruktéra je opravdu slepý a to „trvale“, nelze mu zrak ničím vrátit. První tímto chtěl zajistit, aby byl co nejméně podezřelý a působil neškodně. Není však pro něj nejmenší problém si zrak zregenerovat, což později také učiní. Prozatím však bude opravdu potřebovat pomoc postavy, vedení a družinka by na to měla pamatovat – body do plusu.

Následování konstruktéra (Prvního) do továrny, zatčení a výslech

POZOR: V celé části s továrnou není v zájmu PJ postavám postup nějak extrémně ztěžovat a snažit se je dostat, protože to není ani v zájmu Prvního, ale pokud se budou chovat opravdu debilně, klidně můžou o jednoho člena družinky přijít. Předpokládá se ale, že v této fázi už jim bude jasné, že jsou na nepřátelském území a podle toho se budou chovat. Navíc rychlý postup pomocí vypínání bleskem se přímo nabízí.

Družinka s pomocí Konstruktéra bude postupovat lesem a čas od času narazí na hlídku plecháčů, které ale nebude problém se vyhnout. Plecháči budou k vidění ve třech druzích – humanoid, havran a pes. Budou hlídkovat v nepravidelných uskupeních, družinka po cestě narazí na min. tři skupinky, špatně postupující družinka může i na více nebo se s nějakou potkat. Nakonec se přiblíží k Továrně.

“Vyšli jste z lesa na rozlehlou pláň a naskytl se vám opět zvláštní pohled. Mezi strmými svahy vidíte komplex budov vzájemně propojených, celému komplexu vévodí vysoký hliněný komín. Hned je vám ale jasné, že toto místo je už dávno opuštěné. Propadlé střechy, zchátralé zdivo a trámy, vše zarostlé a zpustlé. Nikde ani živáčka, žádná hlídka oněch podivných bytostí, kterým jste se v lese museli vyhýbat. Přesto vás mladý konstruktér vede podél hranice lesa okolo budov ke korytu potoka, do kterého ústí stoka vedoucí z komplexu. Ta je poměrně velká a široká, když se skloníte, tak to vypadá, že se dokážete k budovám dostat nepozorovně. Mladík vklouzl do stoky a vám nezbyvá než ho následovat.”

V tuto chvíli bych nechal družinku, ať si připraví plán na průnik do Továrny. Můžou se zeptat konstruktéra a ten jim prozradí, že po cestě jsou pasti, které se dají zneškodnit jen ze směru od Továrny, takže je třeba se jim vyhnout. Dále jim řekne, že po továrně se nepravidelně pohybují hlídky, ale že se docela flákají a nejsou nijak pozorné, stejně jako tomu bylo v lese.

Ve stoce to je nášlapná mina, ale nad ní je spadnutý strom po kterém je třeba přeručkovat.

U vstupu do podzemí pak je těžká mříž s gilotinovou pastí – po nadzvednutí mříže, kdy ji někdo musí držet se spustí. Stačí, když mříž nějak podepřou a tím se pasti vyhnou nebo můžou skrz mříž vyslat havrana, kočku, ďáblíka, který podle instrukcí konstruktéra past vypne. Ale nechat je ať si tyto pasti družinka zneškodní sama, s vlastními nápady.

Pak bude následovat plazení se odpadní rourou, kterou se dostanou až na chodbu vedoucí do pracovny konstruktéra. Před ní hlídkují dva konstrukti, oba mají přímý výhled na výlez z kanálu. Jinudy se nedá z kanálu vylézt, leda by se vrátili a pokračovali od mříže úplně jinou rourou do jiné části Továrny, ale to konstruktér nepřipustí.

Musí to tedy naplánovat tak, aby konstrukti nestihli alarmovat ostatní. Pokud znají slabinu s bleskem, nebude to problém, konstruktér se bude opět divit, že je nezabili.

Jakmile se dostanou do laboratoře, tak Konstruktér zahraje zklamané překvapení, že zde jeho dcera není a bude přemlouvat postavy, aby mu pomohly ji v komplexu najít. Ty asi budou nedříve chtít, aby jim dal mapu a ukázal místo kde najdou velitele a vysvětlil kde onu slabinu konstruktů najdou což také udělá. Nejprve zdůrazní jak strašně důležitá a cenná informace to je. Slabina je totiž přístroj, který našel při výrobě v komplexu. Po jeho tajném prozkoumání zjistil, že tento přístroj by mohl plecháče bez problému zničit. Nahradil ho replikou a original důkladně schoval. Funguje tak, že se konstrukt vyzkratuje, ale nezničí. Schoval ho zde v komplexu a kromě toho je zamčený v truhličce opatřené speciálním zámkem a právě sekvenci na otevření toho zámku je potřeba se nazpaměť naučit. Družinka si vybere jednoho, který to udělá (asi někdo s velkou inteligencí).

Než se ale stačí dostat k dalším informacím, ozvou se dvě tupé rány, přiletí dva flashbangy a po dvou hodech a nějakých chabých pokusech o obranu budou postavy (včetně přítelíčků a psů) zajaty. Nestihne jim tedy říct, kde se nachází sídlo velitele, je to proto, aby ho družinka i potom potřebovala.

Výslech

Nyní bude následovat vždy výslech každé z postav zvlášť. Vždy budou přivedeni do opuštěné místnosti. Postavě bude stažen pytel z hlavy v místnosti bude poměrně tma, ale na židli kam ji posadí svítí oslepující světlo. Ve stínu se bude pohybovat postava tak, že jí nebude vidět. Ruce zůstanou postavám svázaný. Nyní bude následovat výslech. Další ze zkoušek prvního.

A tady přichází ke slovu odkaz z druhé části, protože některé družinky budou mít zdvojené duše od Jenovéfy. Pokud ne, je to pro ně lepší, odměna za prozatimně dobrou hru. Ostatní budou mít zdvojením dost ztížený výslech. Ani vysvobozená Kněžka postavy duší nezbaví, protože na to ještě nebude mít síly, ale slíbí jim, že jakmile zesílí, pomůže jim. Duše se začnou projevat až při výslechu a po něm, osvobodilo je bezvědomí postav při zajetí, měly možnost získat více nadvlády v novém těle. PJ by měl před výslechem hráče upozornit na přísný RP režim a připomenout jim jejich novou charakteristiku.

Jak by to mělo u výslechu vypadat:

Postavám bude jako malý hlásek v hlavě napovídat druhý PJ (nebo pomocník PJe - ideální možnost, ale může se to zvládnout pomocí předem předepsaných lístků) co by měli říkat a jak jednat při výslechu. Pokud ho hráč nebude poslouchat je to dobře pro něj, ale postava bude trpět rozpolceností a bude přicházet o (stínové) životy a to docela rychle. Je třeba aby argumenty Duší byly opravdu velmi pádné a rozumné, operující se skutečností, že Prvního už poznali a ví co dokáže jak je silný a že ví jak se s ním dá vyjednávat a právě jejich přístup je ten správný.

- Had, Podlézavost - Tato postava bude mít asi nejtěžší pozici co se týče RP. Je jasné, že tato charakterová vlastnost přímo vybízí ke zradě a bude třeba hodně řečnického umu, aby se tomu hráč vyhnul. Hlásek ho bude vybízet, aby spolupracoval, aby vyradil a zachránil sebe a své kamarády.
- Lvice, Namyšlenost – Postava bude hláskem nabádána, aby se svými vězňáky bavila jako s pánkem a ať dává najevo přezíravost, jistotu, že se jim nic nestane, že se nebojí, že to má na háku. Ať řekne, že uteče a pak si to vyřídí se všemi. Pokud bude spíše opatrná, opět by měla přijít v rámci rozpolcenosti o životy.
- Straka, Hamižnost – Klasické smlouvání, je jasné že se budou přetahovat co za co, za kolik a podobně. Hlásek bude napovídat co všechno by mohla postava říct a za jakou cenu apod. První na tuto hru přistoupí, ale pokud se brzo nedohodnou, přejde hned k mučení.
- Býk, Neústupnost – Tady se nabízí jen jediná správná role: S teroristy se nevyjednává. Postava by neměla prakticky vůbec mluvit. Hlásek ji bude opakovat, že je jedno co řekne stejně jim to nepomůže a že nejlepší je neříct nic. Dostane sice těžkou nakládačku, ale ne největší, protože i plecháčkům brzo dojde, že toho asi moc neřekne
- Opičák, Předvádívanost – Opičákův hlásek bude postavě říkat, že nemá cenu se vybavovat s poskokem a bude ji vybízet, ať si nechá zavolat onoho velitele. Ale bude se vysmívat, že ten stejně nepřijde, že je to sraček a podobně. Bude provokovat, stylem a co mi uděláte, to nebolelo apod.

“Pomalou přicházíš k sobě. Zjišťuješ, že ležíš na studené zemi. Vzduch je nasycen prachem. Všude je ticho. Máš pevně svázané ruce a nohy. Nemůžeš se pořádně hýbat.

Ještě ani pořádně nevyprchaly účinky plynu, který tě uspal, když slyšíš dunivé kroky, slyšíš rachtání klíčů v zámku. Někdo k tobě přistupuje, chytá tě a zvedá na rameno. Fakt s tebou nezachází v rukavičkách. Chvilí jdete ztemnělou chodbou. Konečně jste asi dorazili do cíle. Tvá stráž tě posadila do židle. Někdo ti přeřezal provoz na nohou a strhl pytel z hlavy. Chvilí trvá, než se tvůj zrak přizpůsobí prostředí. Jsi v malé místnosti a sedíš na jediném kusu nábytku. Za tebou stojí dva plecháči, kteří tě neustále pozorují bez hnutí jediné části svého těla. Ve stínu se pohybuje jakási postava. Dle obrysů se může jednat o humanoida. Více nerozeznáš.”

“Nemáš ani pořádně čas se více rozkoukat, když postava promluví. Její hlas je temný a plechový (První používá speciálně upravenou masku, která upravuje jeho hlas, tak aby nebyl rozpoznatelný).”

První je bude vyslychat sám, ale nedá najevo, že on je hlavní velitel, bude se ptát jakoby za svého pána.

A bude chtít vědět, co se dozvěděli od konstruktéra, kde ho potkali, jak a proč ho zachránili. Bude se ptát kdo družinku poslal a proč. Bude chtít vědět, jak se do Továrny dostali a co vědí o tom co se tu dělá. Bude se ale hlavně ptát na onen přístroj, o kterém jim Konstruktér řekl. Bude jim slibovat, že když to řeknou, tak je pustí.

“Víš proč jsi zde?”

“Vím moc dobře, že ten bláhovec uprchnul proto, aby mě nahlásil a že sestrojil i přístroj, kterým můžou být má služebníci lehce zničeni.”

“Zeptám se jen jednou. Dobře si rozmysli svou odpověď. Kde se nachází ten přístroj? Než odpovíš, mám pro tebe nabídku. Stačí mně říci, kdo to ví a já tě nechám odejít bez zkřiveného vlásku. A nejen tebe, ale i tvé přátele. Jen konstruktéra si zde nechám s jeho dcerkou. Dokonce jsem ochoten zapomenout i na to, že jste mně zničili pár mých drahocenných věrných. Jaká je tedy tvá odpověď?”

Zde je důležitá odpověď postavy. Reálně informaci zná jen jeden z družiny. To si družina zvolí ve chvíli, kdy jsou v laboratoři s konstruktérem, což bylo uvedeno v začátku tohoto druhého bodu.

Zde bude výběr pána jeskyně jednotlivých členů družiny k výsledku udělán tak, že postava, která tuto informaci má bude vybrána ve chvíli, kdy by někdo z předešlých družiníků tuto informaci práskl. Jinak půjde postava až na závěr.

V případě, že aktuální člen družiny nebude chtít prozradit, hlas vyslychatele se změní na temnější a hlubší.

“Takže ty mě tu informaci nevydáš. Zajímavé je, že jeden z tvých přátel mě uvědomil o tom, že tuto informaci máš. Chtěl jsem být k tobě milostivý a vše vyřešit za využití rozmluvy, ale vidím, že když nespolupracuješ, tím se to zde mezi námi mění. “

S těmito slovy jemně pokývne. Tady bych to nechal na jednotlivých pánech jeskyně. Ale výslech by měl stát za to. Jeden z konstruktů se ujme fyzických kroků k získání informací. Postava za stolem bude jen přihlížet a temně se smát. Nejdříve konstrukt postavu chytně za vlasy a bolestivě ji

zavrátil hlavu, se kterou bude cloumat. Bude to hodně bolet. A pak vytáhne speciální tyč, jenž funguje na bázi elektřiny. Nejen touto tyčí bude postavu trápit. Z výsledku by měly postavit odejít tak jako tak s vážnějšími zraněními.

Vyslýchatel jen vždy pokyne, aby konstrukt přestal.

“Stačí jen informace a vše skončí. Co je ti do ostatních a do toho chudáka. Jak jsem řekl. Nabídl jsem ti volnost. Kryješ ostatní. Proč to děláš? Co pro tebe znamenají. Jde přece o tvůj život.”

Tady bude mít družiník možnost odpovědět o případném přátelství či poutem mezi ostatními. Ale i to, že bude zarytě mlčet bude pro Prvního překvapující. Obětuje sebe samotného, aby podržel tajemství ostatních.

Každopádně po 10 minutách výsledku, postavy začnou přicházet o reálně životy, kvůli mučení, pokud tedy nic neřeknou. Většinu stáhne mučení tak na třetinu plného počtu. Postavu s býkem na čtvrtinu, postavu se Strakou na polovinu.

Pokud postavy budou zkoušet se s ním vybavovat nebo se na něco i ptát, tak dostanou jedno varování, druhé už bude rána pěstí. Výslech musí být veden psychicky náročně, waterboarding a podobné praktiky (klidně i lámaní prstů a jiné libůstky nebo ne?). Prostě snaha o to vypáčit z postav jakoukoliv informaci. Samozřejmě jde o to, aby postavy neřekli vůbec nic nebo aby si strašně vymýšleli. Cokoliv řeknou pravdivé bude považováno za zradu a snahu dostat se odtamtud.

Poslední postava u výsledku pak zaslechne slova: „Ti už víc nevědí, máme to s nimi skončit.“ S tímto slovem konstrukt postavu majzne a ta upadne do bezvědomí. Výslech musí být skvělým roleplayingem.

První zde možná zjistí, jak lidé dokáží držet při sobě a věřit si. Zde uvidí, co je to mít někoho rád a jaké je to být přítelem. A nebo se utvrdí, že lidé jsou proradná cháska a je třeba to s nimi skoncovat.

Osvobození se, hledání přístroje a cesta k Prvnímu

Družinka se po výsledku sejde ve špinavé místnosti nedaleko výsledkovky a naskytne se jim možnost utéci (rezavé hřebíky na podlaze apod.). Když se budou plížit chodbou, zaslechnou poměrně jasně údajný výslech Konstruktéra. Chvilé naslouchání jim prozradí, že je zradil, vše na ně hodil a i něco přidal. Že ho unesli, aby získali jeho tajemství, že jsou to agenti císařství, ke všemu ho přinutili mučením a kouzly a tak dále.

Nebudou asi čekat na konec výsledku, ale budou se pít po svém vybavení, narazí na něj poměrně brzo. Než to na sebe nasoukají, výslech konstruktéra skončí. Eskorta plecháčů si půjde pro družinku, aby je mohla popravit společně. Strhne se bitka, družinka vyhraje. Teď mají příležitost zase ukázat charakter, protože mají možnost reagovat na Konstruktérovu zradu – další testík.

Každopádně je jasné, že po jeho zradě je přístroj v ohrožení, že padne do rukou Prvního. Postavy se tedy budou muset vydat na divoký úprk Továrnou, aby přístroj získali. Je schovaný v rouře pumpy, kterou musí ovládat 4 postavy a pátá pro něj šáhnout až stoupající voda truhličku vyzvedne.

Což se jim s odřenýma ušima povede (nesmíme zapomínat, že to všechno je podle plánu Prvního, proto zatím vše vychází) a ikdyby ne, tak plecháči, kteří ho snad získají, se budou družince v duchu svého programu nesporně posmívat a přitom ho upustí družince nadosah.

Pak dostanou chvíli na oddych ve skrýši, kterou jim ukáže Konstruktor. Tam je bude nabádat, že teď už musí udělat jen jediné, pomocí přístroje deaktivovat Prvního a bude se chtít revanšovat tím, že je k němu zavede, protože družinka cestu nezná.

Specifikování náhradníka a rozhovor s pravým Prvním

Před sídlem Prvního narazí družinka opět na skupinku plecháčů, ale s přístrojem by neměli mít problém je vyřídit. Přístroj je ale prototyp a přestože funguje dobře, je třeba aby se po použití nechal nabít minutu.

Po vniknutí do sídla družina objeví První na "loži" tedy dobíjecím pultě a zjistí, že "spí" tedy nereaguje.

Toto je poslední test a zároveň velký zvrat. Protože na loži neleží nikdo jiný, než zajatý kovář Atheus a pro postavy je tedy velký šok a rozhodnutí co teď.

Co udělají tváří tvář bezbrannému nepříteli, který je navíc někdo jiný než čekali? Poslední zkouška začíná:

- Pokusí se ho okamžitě zničit pomocí přístroje. To je jasně nejhorší možnost, ale zase odůvodnitelná. Nesmíme ale zapomínat, že postavy vlastně neví co se tady pořádně děje. A od Čtyřky dostali jasnou instrukci, aby nic nedělali, jen zjistili, kde První je
- Pokusí se ho zneškodnit/zajmout, kdy přístroj umožňuje i funkci znehybnění
- Pokusí se s ním promluvit a zjistit co se to tu vlastně děje

Jasně že poslední možnost asi nebude moc využívána, ale co kdyby. Jde o to, že v tuto chvíli mám dvě alternativy, jak dostat postavy k rozuzlení příběhu a finálnímu rozhovoru s pravým Prvním.

Samozřejmě, že toto je finále a protože uvězněný Atheus je člověk, nebude mít nic z toho co postavy pomocí ovladače budou chtít udělat na něj nejmenší vliv.

V tuto chvíli ale První ustoupí do pozadí a kouzlem probudí pravého Athea. Ve chvíli, kdy ten začne přicházet k sobě a pro postavy to bude vypadat jako by se začal aktivovat po nabití, naběhnou do místnosti plecháči a družinku s Atheem obklíčí.

Předstoupí před družinu a přikáže jim ať se vzdají. Pokud budou váhat, vysměje se jejich šancím a na důkaz své vlády nad situací si přímo před jejich očima vyléčí slepotu (může začít žonglovat s věcmi atp.).

V tuto chvíli se už hraje více méně jen RP, pouze brilantní plán by mohl mít šanci na úspěch.

Podle mě není moc třeba, aby ještě teď se hráči snažili Prvního nějak ovlivnit. Všechno už bylo řečeno a zahráno a První jim tedy řekne story of his life a může se ve zkratce zeptat na ty testové situace, aby je dokázal lépe pochopit. Pokud vše probíhalo kladně nakonec prohlásí, že to chápe. Bude chvíli v zamyšlení koukat do blba a pak postavy propustí s tím, ať vyřídí jeho tvůrcům, že se vrací domů.

Pokud však ne všechno proběhlo kladně bude následovat zvažování a bude se ptát postav na to co si myslí, že je nejcennější lidská vlastnost a bude to porovnávat k situacím a způsobům jak se zachovali. Bude se ptát proč to všechno dělali, jejich motivace a cíle kterým tím chtěli dosáhnout. Podle toho pak dobrodružství končí. Pozor například na to kdyby snad někdo z družinky vytáhnul důvody posláním a hlavně typickou větu „Dostali jsem rozkaz, abychom dělali dobré skutky, tak je děláme“ tak je vymalováno.

Měli by mu ukázat co je to se na někoho spolehnout, někoho mít rád, přesvědčit ho i o tom, že on je milován, že není sám.

Navíc by rozhovor měl být veden tak, aby nebylo jasné, proč se na to První ptá.

První by měl vystupovat jako našťavané dítě, které je však spokojeno s hrou, kterou odehrálo a do jaké situace družinu dostalo. Zde je důležité Prvního sehrát tak, jak družina reagovala v situacích, které s nimi prožil. Měl by družině říci svůj příběh, zde kterého je zřejmě, že je zklamán a také i osamocen a smutný.

Nicméně co je nejdůležitější. Boj nikam nepovede. To je jasný konec. Družina bude hrát teď o svůj život a na tohle se model připravit nedá. Úkolem bude Prvního přesvědčit, že to není tak, jak to vidí, že oni nechtějí zemřít a že i on si neuvědomuje, co dělá. Samozřejmě na základě předchozích situací bude První reagovat.

Samozřejmě je tu i možnost, že družinka hrála spíše bad guys a tím pádem je jejich osud zpečetěn. Záleží na PJ, jestli dá postavám ještě poslední možnost obhajoby, ale to by to musel být jó RP, aby to v tomto bodě zachránili. Spíše tedy dojde k tomu, že postavy nechá odvléct do továrny, kde budou svědky stvoření nové generace poslušných konstruktů/plecháčů a prvním příkazem pro novou generaci bude likvidace družinky.

Co se stane potom dál s tímto světem už je námětem pro nové dobrodružství a zřejmě i nové postavy...

Bestiář

Bylo schváleno, že roboti jsou imunní na blesky a oheň a bílou střelu - kromě Mystika a Monstra. Zároveň jsou náchylní na dvouruční drtivé zbraně - dvojité zranění, neoplátovaní roboti jsou náchylní na výbušniny a na kouzlo Beranidlo

Druhorozený - Silák

Úroveň 10 (100 životů)

ÚČ (+5 +7/0) = 13/0 (široký meč – 2 útoky za kolo)

OČ (+3 + 10) = 13 (plátová vyztužená zbroj)

Speciální

- Proměna v Berserkra (jakmile klesne počet životů pod 50)
- Ubrání se 3 útokům/kolo, na další OČ 10

Zranitelnost – Je imunní vůči ohni, bleskům, bílé střele a psychické magii. Náchylná vůči drtivým zbraním, výbušninám a kouzlu Beranidlo.

Silák je silný a odolný, ale není hbitý, nemůže utíkat a je možné jej srazit na zem. Pokud bude povalen na záda - kouzlo beranidlo, nebo opravdu hodně silný taran zepředu, nebude už sám schopen vstát.

Druhorozený - Lovec

Úroveň 10 (80 životů)

ÚČ (+4 +5/3) = 9/+3 (drápy, nože, kladiva atp.)

OČ (+5 +2) = 7 (přirozená zbroj)

Kouzla Neviditelnost (libovolně) – obnova po každém zrušení, max. 5x za sebou

Speciální

- Útok z obrany (stále)
- Probodnutí ze zálohy (stále)
- 20% automatický úhyb útoku z blízka

Zranitelnost – Je imunní vůči ohni, bleskům, bílé střele a psychické magii. Náchylná vůči drtivým zbraním, výbušninám a kouzlu Beranidlo.

Jakmile se Lovec pustí do boje, určí nejslabší cíl (nejspíš čaroděj, mág nebo druid - prostě ten nejhůř chráněný) a bude útočit na něj. Bude používat maskování, aby se vyhnul útokům družiny a mohl využít probodnutí ze zálohy. V neviditelnosti je vidět a la Predátor - pokud bude vůkol šero či hůř, není možné jej spatřit. V případě, že bude nucen během jednoho boje užít neviditelnost šestkrát, přehřeje se mu systém a Lovec se vypne. Lovec je naprogramován, aby pokračoval v útoku, takže pokud cíl nebude mrtev, bude se pokoušet útočit a bude neviditelnost užívat. Pokud cíl zabije, udělá cokoli pro to, aby se k němu dostal, urval mu hlavu a utekl z boje.

Druhorozený – Mystik

Úroveň 10 (50 životů)

ÚČ (+2 + 3/0) = 5/0 (drápy)

OČ (+3 +2) = 5 (přirozená zbroj)

Kouzla

- Neslyšitelnost (pohybuje se zcela neslyšně)
- Leť
- Ochrana před šípy (prostě dokáže rychle uhnout)
- Oko (jeho jedno oko umí levitovat)
- Oheň

Zranitelnost – Je imunní vůči ohni, bleskům, bílé střele a psychické magii. Náchylná vůči drtivým zbraním, výbušninám a kouzlu Beranidlo.

Jelikož je Mystik precizní, nesnáší špínu (v mlýně je všechno dokonale čisté), pokud na něj družina bude schopná nanést špínu, nebude cokoliv dělat, dokud se neočistí, pokud mu to nanesou na senzory zraku, sám se vypne. Mystik spojení s Monstrem.

Monstrum

Úroveň 7 (40 životů)

ÚČ (+8 + 5) = 13 (drápy)

OČ (+5 + 6) = 11 (přirozená zbroj)

Velikost C

Zranitelnost –Jako člověk, ale bodné zbraně mu nevadí, zápas ½, a imunita na psychická kouzla. Oheň 2x.

Monstrum bude bojovat až do smrti, pokud je ovládán, tak útočí na cíl, který určí Mystik. Pokud ne, útočí na nejbližší, nebo nejnebezpečnější cíl. Monstrum je možné samotné potkat v noci ve vesnici, jinak bude vždy s Mystikem. Pokud je s Mystikem, regeneruje 5 životů/kolo. Mystik může obětovat Monstrum a během boje zkusit zmizet.

Monstrum dokáže díky svému vzhledu zastrašit postavy. Jedná se o past Int+Roz ~8~nic/znehynění.

Kovář Atheus - člověk pyrofor / technik

Úroveň 17 (100 životů)

V příběhu se vyskytne až ve třetí části a nemá pro příběh žádnou úlohu.

Kněžka Altera - spektra

Úroveň 14 (80 životů)

ÚČ 14 (dotyk)

OČ (+5 +5) = 10

Velikost B

ZSM 15

Zranitelnost – Kouzelná zbraň ½, svěcená voda, jedy, kyseliny, alch. lektvary, hraničářská kouzla ½, bílá střela, mentální útok.

Spektra má přízračné, ale hmotné tělo, proto ji kroll detekuje ultrasluchem, pes ji však neucítí. Charakteristikou je spektra značně podobna přízraku. Sluneční světlo působí spektře zranění za 2k10 životů v každé směně, v níž je jeho působení vystavena. Magické zbraně potřené veverčím sádlem způsobí spektře dvojnásobné zranění.

Zvláštní útok – Pokud spektra postavu zasáhne, upije jí dvě úrovně a navíc způsobí obvyklé zranění. Z postavy zabitě spektrem se během jednoho dne stane také spektra s původní životaschopností postavy, přesvědčením o dva stupně horším a svobodnou vůlí. Postavě, které se podaří v souboji spektra zabít, se úrovně opět obnoví. Pokud je spektra na konci boje mrtva, postava s veškerou vysátou energií neumírá, jen se musí 8-80 dnů léčit.

Stín

Úroveň 7 (35 životů)

ÚČ 7 (dotyk)

OČ (+6 +1) = 7

Velikost B

ZSM 15

Zranitelnost –Kouzelná zbraň, hraničářská kouzla, útočná kouzla, bílá střela, mentální útok, svěcená voda.

Stín je nehmotný a podobá se roztřesenému a zdeformovanému stínu humanoidní postavy, která ovšem nikde poblíž nestojí. Krollův ultrasluch i čich hlídacího psa je na něj krátký. Zrak jej může zachytit jako cosi znepokojivého, ale přesto má stín 90% šanci, že se mu podaří udeřit s překvapením. Na slunečním světle se rozpouští okamžitě.

Zvláštní útok –Temný dech. Stín ze svých úst vydechne cosi podobného bolaku chladné tmy. Oblak má tvar kužele a jeho délka je trojnásobkem životaschopnosti stínu, jeho šířka je pak rovna polovině jeho délky. Všichni živí tvorové v oblasti zasažené temným dechem jednorázově ztrácejí 1-6 životů. Stínu poté klesne životaschopnost, ÚČ, OČ o 1. Stín může temný dech použít každé kolo, jeho životaschopnost však nesmí klesnout pod 1. Každých 12 směn stínu životaschopnost i ostatní vlastnosti ztracené použitím temného dechu opět o 1 stoupne.

Druidka Jenovéfa - tygrodlak (rakšaša) druid

Úroveň 15 (100 životů)

Podoba	Lidská	Zvířecí
ÚČ1	$(+4 + 7/-2) = 11/-2$ (druidí hůl)	$(+5 + 5/+1) = 10/+1$ (drápy)
ÚČ2		$(+5 + 6/+1) = 11/+1$ (tlama)
OČ	$(+4 + 1 + 2) = 7$ (róba)	$(+5 + 5) = 10$
Velikost	B	

Zranitelnost – Zápas ½, obyčejná zbraň 1/20, kouzelná zbraň pouze stínové, stříbrná zbraň 2x, vlčí mor, ohnivá hlína apod. ½, jed, kyselina, alchymistické lektvary, hraničářská kouzla, kouzelnická kouzla.

Mág Čaroděj Candor - elf čaroděj

Úroveň 16 (50 životů)

V příběhu je zkamenělý a je nepravděpodobné, že by s ním postavy chtěly bojovat.

Základní robot 1

Úroveň 3 (18 životů)

ÚČ	$(+2 + 4/+1) = 6/+1$ (železný spár)
OČ	$(+3 + 3) = 6$ (zbroj)

Zranitelnost – Je imunní vůči ohni, bleskům, bílé střele a psychické magii. Náchylná vůči drtivým zbraním, výbušninám a kouzlu Beranidlo.

Základní robot 2

Úroveň 3 (15 životů)

ÚČ	$(0+2/0) = 2/0$ (ruka)
OČ	$(+3 + 3) = 6$ (zbroj)

Zranitelnost – Je imunní vůči ohni, bleskům, bílé střele a psychické magii. Náchylná vůči drtivým zbraním, výbušninám a kouzlu Beranidlo.

Zvláštní útok –Každé druhé kolo strelí 1 modrý blesk do libovolného cíle.

Ocelová vrána

Úroveň 2 (10 životů)

ÚČ	$(+2 + 1/+1) = 3/+1$ (železný spár)
OČ	$(+2 + 3) = 5$ (zbroj)

Zranitelnost – Vrána je imunní vůči ohni, bleskům, bílé střele a psychické magii. Náchylná vůči drtivým zbraním, výbušninám a kouzlu Beranidlo.