

# BOŽAKO

---

*Město hříchu*



Anotace: Dobrodružství Božako s podtitulem "Město hříchu" bylo připraveno pro Mistrovství v Dračím Doupěti, které bylo odehráno na GameConu v Pardubicích v roce 2015. Jedná se o ryze městské dobrodružství s relativně zamotanou zápletkou. Hráči, kteří mají rádi detektivní dobrodružství, jež ověří jejich schopnosti sbírat a analyzovat informace, budou spokojeni. Na své si určitě přijdou hráči, kteří dbají na roleplaying, neboť družina potká během dobrodružství mnoho cizích postav. Naopak pro hráče libující si v akci, nebude dobrodružství tak atraktivní.

Autor: Vašek "Guff" Křapáček

PJové: Bronislav "Brony" Pulec, Jakub "Elden" Jandák, Michal "Fistendantilus" Řihánek, Petr "Gandalf" Holub, Vašek "Guff" Křapáček, Jaroslav "Jerry" Ryšavý, Lukáš Dvořáček, Alžběta "Maira" Rozsypálková, Martin "Palča" Kolařík, Petr "Quarion" Luba, Daniel "Ravager" Kozák, Pavel "Tirus" Ondrusz, Radovan "Wulf" Vlk

Podpora: Stanislav "Draken" Horák (Sluncesvit), Pavel "Ranik" Zahradil (Olivový kraj)

Poděkování: Všem hráčům, kteří s námi dobrodružství prožili, všem PJům za obdivuhodné nasazení během celého GameConu, organizátorům a zázemí GameConu, kteří se o nás dobře starali a v neposlední řadě našim blízkým, partnerům a dětem, kteří s námi byli během přípravy a i GameConu trpěliví. Zvláštní poděkování pak patří Instruktorům Brno za laskavé svolení k použití hlavolamu z legendární šifrovačky Tmou!.

Věnováno Máje

## Obsah

1	Obecné informace .....	9
1.1	Město Božako .....	9
1.1.1	Popis .....	9
1.1.2	Správa .....	9
1.1.3	Atmosféra města .....	9
1.1.4	Cech obchodníků .....	10
1.1.5	Volba starosty Božaka .....	10
1.1.6	Rod Housků .....	10
1.1.7	Rod Pražmů .....	11
1.1.8	Rod Drakovičů .....	12
1.1.9	Podsvětí .....	13
1.1.10	Soudce Graelor .....	14
1.1.11	Velitel stráží Uwe Borůvka .....	14
1.2	Družina .....	14
1.3	Nadia .....	14
1.4	Pozadí příběhu .....	14
2	Část 1 .....	16
2.1	Cíl družiny .....	16
2.2	Časová osa .....	17
2.3	Peníze a zase peníze .....	17
2.4	Slavnosti sklizně v Božaku .....	18
2.5	Soutěž o nejhezčí šaty .....	18
2.6	Začátek v Malé Halži .....	18
2.6.1	Leo Titon - návrhář .....	19
2.6.2	Nalrund Drtihrud' .....	20
2.7	Příjezd do Božaka .....	20
2.8	Volba "černého koně" soutěže .....	20
2.8.1	Lyuba Pražmová .....	21
2.8.2	Jelena Drakovičová .....	22
2.8.3	Vladěna Borůvková .....	22
2.8.4	Ósa .....	23
2.9	Odstavení Amraniho .....	24
2.10	Odstavení Leo Titona a Bugo Hosse .....	26

---

2.11	Šaty družiny v ohrožení .....	26
2.12	Informace ze Sluncesvitu .....	26
2.13	Volba černého koně .....	26
2.14	Finální přehlídka šatů .....	27
2.15	Jiné možnosti, jak uspět v soutěži šatů .....	27
2.16	Interakce s jinými CP .....	27
2.17	Kouzelnické vystoupení a večírek na radnici .....	28
2.18	Něco je špatně – finále opuštěný dům .....	29
2.19	Harmonogram první části .....	29
2.20	Hodnocení první části .....	30
3	Část 2 .....	31
3.1	Časová osa .....	31
3.2	Cíl družiny .....	32
3.2.1	Co dělat, když družina najde Dianu rychle .....	32
3.3	Před začátkem hry .....	32
3.3.1	Diana versus Nadia .....	32
3.3.2	Osobní deníky postav .....	32
3.4	Dianin stín .....	33
3.4.1	Hřích Pražmů .....	33
3.4.2	Hřích Drakovičů .....	33
3.5	Opuštěný dům .....	34
3.5.1	Co se vlastně stalo .....	34
3.5.2	Ohledání místa činu .....	34
3.5.3	Co by si měly postavy z ohledání odvodit? .....	35
3.5.4	Výslech seržanta Koliby .....	35
3.5.5	Hlídka u Houskova domu .....	35
3.5.6	Co dál? .....	36
3.6	Pátrání po Nalrundovi .....	36
3.6.1	Jak to bylo s Nalrundem .....	36
3.6.2	Východní část města Božako .....	37
3.6.3	Sledování stop .....	37
3.6.4	Jedová chýše .....	37
3.6.5	Setkání s Nalrundem .....	37
3.6.6	Informace od Nalrunda .....	38



---

3.7	Dům Housků .....	38
3.7.1	Hlídka u Houskova domu.....	39
3.7.2	Dům Housků je uzavřen.....	39
3.7.3	Sběr informací od služebnictva.....	40
3.7.4	Služka Telka – očítý svědek.....	40
3.7.5	Dianina komnata.....	41
3.7.6	Zvláštní krvavé stopy v domě.....	41
3.7.7	Co si o vraždě Housky myslí Borůvka s Jarobudem.....	42
3.7.8	Co by si družina měla dovodit?.....	42
3.7.9	Kdo je vrahem a únoscem? .....	43
3.8	Jarobudova věž.....	43
3.8.1	Výslech služky Telky .....	44
3.8.2	Mág Eltarion .....	44
3.8.3	Uwe Borůvka.....	44
3.8.4	Jarobud.....	44
3.8.5	Poslíček od Ješka.....	44
3.9	Dům Pražmů .....	44
3.9.1	Setkání se Slavomyrem.....	45
3.9.2	Co Slavomyr prozradí .....	46
3.10	Dům Drakovičů .....	47
3.10.1	Tajné dveře .....	47
3.10.2	Návštěva Jeleny Drakovičové.....	48
3.10.3	Zoranova pracovna.....	48
3.10.4	Setkání se Zoranem.....	48
3.10.5	Co Zoran prozradí.....	48
3.11	Hledá se "Diana" .....	50
3.12	Pátrání po Dianě .....	50
3.12.1	Krvavá stopa .....	51
3.12.2	Za jakých podmínek lze Dianu chytit.....	51
3.12.3	Netradiční způsoby lokace Diany .....	52
3.12.4	Ukradené prostěradlo (nepovinné).....	52
3.12.5	Ukradená hůl (nepovinné).....	52
3.12.6	Houskův dům .....	53
3.12.7	Jarobud – Ranhojič.....	53

---

3.12.8	Kostel kněze Ješka.....	54
3.12.9	Co když postavy nechtějí hledat Dianu .....	54
3.13	Pátrání po unesené Nadii .....	54
3.14	Podsvětí.....	55
3.14.1	Způsob komunikace s Podsvětím.....	55
3.14.2	Kde se nachází "Diana" .....	55
3.14.3	Kdo unesl "Dianu" .....	56
3.14.4	Léčka připravená Podsvětím.....	56
3.14.5	Výměna informací s Podsvětím .....	58
3.15	Diana nalezena .....	58
3.16	Nadia v poutech.....	59
3.17	Harmonogram druhé části .....	59
3.18	Hodnocení druhé části .....	60
4	Část 3 .....	61
4.1	Časová osa.....	61
4.2	Cíl družiny.....	61
4.3	Výslech Diany.....	61
4.3.1	Co se stalo v opuštěném domě.....	61
4.3.2	Co se stalo Nadii.....	61
4.3.3	Co se stalo mezi Dianou a Nadií v mládí.....	62
4.4	Šuškanda po městě .....	62
4.5	Prosba Diany.....	62
4.6	Možnosti osvobození Nadie .....	63
4.7	Spojenci Diany .....	63
4.7.1	Ranhojič Jarobud.....	63
4.7.2	Kněz Ješek.....	63
4.7.3	Matěj Houska.....	64
4.7.4	Slavomyr Pražma.....	64
4.7.5	Císařský úředník Wislaw z Kanakanu.....	64
4.7.6	Nalrund Drtihrud.....	65
4.8	Únos z vězení.....	65
4.8.1	Cesta dovnitř.....	65
4.8.2	Zákonitosti vězení .....	65
4.8.3	Nadzemní část vězení.....	66

---

4.8.4	Vstup do podzemí .....	66
4.8.5	První podzemní vězení .....	67
4.8.6	Druhé podzemní vězení.....	67
4.8.7	Družina odhalena .....	67
4.8.8	Nadia ve vězení není! .....	67
4.9	Transport Nadie z vězení na soud.....	68
4.10	Soud s Nadí.....	68
4.10.1	Příprava na soud - krychle .....	68
4.10.2	Soud může začít .....	70
4.10.3	Jak zahrát scénu u soudu.....	70
4.10.4	Průběh soudu.....	70
4.10.5	Družina přechází do útoku.....	71
4.10.6	Rozsudek.....	71
4.10.7	Nečekaný zvrát.....	72
4.11	Velké finále v rukou hráčů.....	72
4.12	Harmonogram třetí části.....	73
4.13	Hodnocení třetí části.....	73
5	Popis Olivového kraje .....	74
6	NPC.....	76
6.1	Návrháři.....	76
6.2	Nalrund drtihrud' a jeho banda.....	77
6.3	Houskové.....	79
6.4	Drakovičové a podsvětí .....	81
6.5	Pražmové.....	82
6.6	Borůvkové .....	83
6.7	Přátelé diany.....	84
6.8	Soudce Graelor se ženou.....	85
6.9	Ostatní.....	87
7	Bestiář.....	88
7.1	Nalrundova banda .....	88
7.2	Únosci „Diany“ .....	89
7.3	Amraniho potvory.....	90
7.4	Nestvůry Božaka .....	90
7.5	Pražmovo lidé.....	91

7.6	Podsvětí.....	92
8	Přílohy.....	93
8.1	Část 1.....	93
8.2	Část 2.....	93
8.3	Část 3.....	93
8.4	Sluncesvity.....	93

## 1 OBECNÉ INFORMACE

### 1.1 Město Božako

Dobrodružství bude situováno do města Božako, což je město na řece Masego na jihovýchodě Olivového kraje.

#### 1.1.1 Popis

Město je rozděleno přímo řekou Masego. Za normálního stavu se nedá přebrodit, její šíře odpovídá zhruba polovině šířky Vltavy u Karlova mostu v Praze. Řeka je líná, ale hluboká. Řeka Masego dělí město Božako na dvě nesourodé poloviny. Na západním břehu žije bohatší polovina obyvatel, včetně představitelů města (starosta, cechy, státní správa v podobě CVO, významní obchodníci z Císařství). Na východním břehu pak žije městská spodina, mistři nečestných řemesel a původní obyvatelé ("jižané", kteří jsou charakterističtí svojí snědší pleť). Nutno říci, že žít u řeky není žádný med - hlavně na jihu, kde řeka odtéká z města. Zde je již špinavá a silně páchnoucí. Holt středověká hygiena... Přes řeku Masego je postaven pouze jeden jediný most široko daleko - ten tvoří osu města Božako. Neznamená to však, že je most jedinou cestou jak se dostat z jednoho břehu na druhý. Především na východním břehu je spousta podnikavců, kteří za poplatek převezou dobrodruhy z břehu na břeh. V době dobrodružství, tj. během Slavností sklizně, je však vydán zákaz převozu osob z břehu na břeh (viz. leták).

#### 1.1.2 Správa

Město Božako je řízeno starostou, který předsedá radě města. Radními jsou nejvýznamnější občané města. Jsou to:

- starosta Rupert Houska (hlava rodu Housků a zároveň představitel nejstaršího a nejmocnějšího rodu obchodníků ve městě)
- Slavomyr Pražma (hlava rodu Pražmů, druhého nejbohatšího rodu ve městě)
- Zoran Drakovič (hlava rodu Drakovičů, třetího nejbohatšího rodu ve městě)
- soudce Graelor
- velitel stráže Uwe Borůvka a zároveň představitel CVO

#### 1.1.3 Atmosféra města

Božako je bez servítek městem hříchu. Tam, kde je moc a peníze, tam je i hřích. A v Božaku to platí dvojnásob. Pozor, to neznamená, že nově příchozí do města je hned zabit. Ale pravděpodobnost, že bude okraden, ošizen, napálen či přepaden je přeci jenom vyšší než kde jinde. Lidé žijící v Božaku už ani onu všudypřítomnou hříšnost nevnímají. Přeci jenom ten pravý boj se odehrává ve vyšších patrech. Tak nějak to všichni tuší, ale proč se o tom bavit, když to cítí všichni stejně? A navíc, kdo mluví, může lehce přijít k úrazu. Mluvit o "jistých" věcech se prostě nevyplácí a kdo se ptá je podezřelý...

Situaci v Božaku lze přirovnat k životu ve favelách jižní Ameriky či chudého předměstí v sicilských městech slunné Itálie. Město je pomyslně rozdělené mezi tři největší rody obchodníků. Každý pro někoho z nich pracuje. Je jen málo "nezávislých" občanů.

Ulice města jsou pořád plné. Každý tu něco prodává, nabízí či žebrá. Zboží se nabízí v malých stáncích, či z upravených dvoukoláků, nůsí či jen tak z ruky. Pohyb po ulicích je tak dost nesnadný – člověk se pořád vyhýbá obchodníkům a zákazníkům. Prodej probíhá formou smlouvání jako na

arabském trhu, takže krom toho, že jsou ulice plné lidí, jsou i plné křiku a řevu. Tento popis platí pro normální den v Božaku. Během slavností sklizně, tedy v době, kdy se bude odehrávat dobrodružství, se situace dvojnásob zhoršuje...

#### 1.1.4 Cech obchodníků

V Božaku je nejvýznamnější z cechů cech obchodníků. Ten je tvořen zejména třemi rody. Největším rodem je rod Housků vedený starostou Rupertem, druhým největším je rod Pražmů vedený Slavomyrem a třetím rodem je rod Drakovičů vedený Zoranem. Každý z rodů obchoduje s trochu jinými artikly, obecně nakupují exotické zboží na jihu a jihovýchodě za hranicemi a to pak dovážejí do Císařství. Rod Housků se zaměřuje na plodiny (olivy, ovoce, koření), rod Pražmů pak na vodní tvory (ryby, koryši, chobotničky). Rod Drakovičů pak obchoduje s materiálním zbožím (drahé látky, šperky, zbraně, drogy...).

#### 1.1.5 Volba starosty Božaka

Tato událost nastává jen jednou za pět let. Starostou se vždy stává nejbohatší člověk ve městě. Tedy přirozeně někdo z cechu obchodníků. Za poslední desítky let vždy "starostoval" někdo z rodu Housků, nicméně nyní již sláva a moc Housků slábne a vyrovnává se s rodem Pražmů a nyní i agresivně rostoucích Drakovičů. Být starostou je dobrá věc. Starosta má kontakty na císařskou správu a také právo veta ve věcech rozhodování o městských záležitostech.

Co je důležité vědět, je fakt, že formálně volí starostu Božaka pověřený úředník Císařství. Jak již bylo řečeno, přirozeně je vždy zvolen nejvlivnější a nejbohatší, aby dokázal městu na okraji Císařství zdatně vládnout.

Jediná možnost, jak zvýšit svoji šanci na starostování je všemožně pochlebovat a podlézat císařským úředníkům. Jméno nového starosty bude oznámeno v rámci městských slavností sklizně. Kuloáry tvrdí, že je císařská byrokracie již podplacena, a starostování dostane opět Rupert Houska. To se samozřejmě nelíbí rodu Pražmů a Drakovičů, kteří již také chtějí okusit moc vládnutí.

A právě rod Drakovičů jasně pochopil, že pokud nevezme štěstí do svých rukou, bude si muset počkat další léta, než bude moci město ovládnout.

#### 1.1.6 Rod Housků

Nejstarší rod v Božaku. Po připojení Olivového kraje k Císařství byl správou města pověřen právě rod Housků. Houskové jsou obchodníci ze staré školy. Obchody většinou prováděli férově a zaměřovali se na potřeby Císařství. Komodita, se kterou tradičně rod obchoduje, je exotické jídlo pěstované na zemi – olivy, vzácné ovoce, koření atp.). Své portfolio rod moc nemění, dá se říci, že po nabytí jisté moci, se rod soustřeďuje více na hromadění majetku než na rozšiřování investic. Z rodu se tak stal spíše dinosaur, který není schopen reagovat na měnící se trh a potřeby lidí. Svoji sílu teď prokazuje především díky svým kontaktům v Císařství.

V obchodu a jeho rozvoji směrem za hranice Císařství již Houskové výrazně ztrácejí. Nad vodou je drží především podvody s odvodem daní a cel.

#### *Rupert Houska*

Starosta a představitel největšího a nejvlivnějšího cechu obchodníků města Božako. Houska je již stár a letos má asi poslední šanci na zvolení starostou města. Příliš nemá v lásce Dianu, ženu svého

syna Matěje, protože se mu nelíbí, jak s ním dokáže manipulovat. Je veřejným tajemstvím, že vztahy mezi Houskou a Dianou jsou na bodu mrazu.

### *Hilda Housková †*

Hilda je již rok po smrti. Zemřela na nějakou chronickou nemoc. Hilda měla velmi ráda luxus a ráda ho dávala na odívání. Její smrt byla pro manžela Ruperta dost velká rána a lze říci, že od té doby Rupert ztratil o obchod zájem.

### *Matěj Houska*

Starostův syn, který se příliš nepotatil. Zatímco otec Houska představuje typ vychytralého až podrazáckého obchodníka, Matěj představuje typ lehce ovlivnitelného a manipulovatelného tvora. Svět má navzdory otci dost idealizovaný a tak nějak přehlídá, že svět není sluníčkový, ale dost drsný.

Matěj se na své cestě na zkušenou dostal do Vinného kraje, kde se seznámil se svojí budoucí ženou Dianou. To bylo dva roky zpátky.

### *Diana Housková*

Jedna z klíčových postav celého dobrodružství. Diana se provdala do rodu Housků asi dva roky zpátky. Vzala si Matěje Housku, syna vládce rodu Ruperta Housky. Rupert z toho vůbec nebyl nadšený – Diana byla na jeho vkus příliš sebevědomá a hrdá.

Jakmile se Diana stala členem rodiny, začala - k Rupertově nelibosti – dost kecat do obchodů, které vedl (neúspěšně) Matěj Houska. Rupert chtěl syna vychovat v obchodnictví sám a teď mu do toho kecá nějaká ženská. Navíc, její rady jsou v přímém rozporu s jeho "etikou". Jinými slovy Diana vede Matěje k čestným a férovým obchodům založeným na dobrých vztazích, zatímco Rupert chtěl mít z Matěje žraloka mezi obchodníky...

Dianina snaha není náhodná. Diana je (zákoně dobrý) mág. Snaží se stát členem tajného kultu mágů jehož posláním je šířit dobro po Císařství. Aby se Diana mohla stát členkou, musí obrátit na dobro celé město pomocí svých schopností. Diana si vybrala Božako, které je pověstné svojí zkažeností. Proto se snaží obrátit na svojí víru Matěje, doufaje, že starý Rupert brzy natáhne brka a skrze Matěje tak bude moci více ovlivňovat dění ve městě.

Kromě zpracovávání Matěje a budování dobré pozice pro splnění svého úkolu, sbírá Diana průběžně informace, kterými chce vymístit z města zlo v podobě zlých obchodních klanů Pražmů a Drakovičů. Tyto informace jsou do podrobnosti vysvětleny až ve druhé části dobrodružství, kde již mají pro dobrodružství význam. Viz kapitola 3.4.

#### **1.1.7 Rod Pražmů**

Pražmové jsou též jedni z prvních obchodníků, kteří přišli do Božaka zbohatnout. Nemají tak dlouhou historii jako Houskové, nicméně vzhledem k tomu, že jejich oblast podnikání se příliš nepřekrývá s Housky, taktéž relativně rychle zbohatli. Dnes jsou druzí, co se týče bohatství. Stejně jako rod Housků lze považovat Pražmy za konzervativní rod, který není tak flexibilní v přizpůsobení se požadavkům trhů.

Pražmové stejně jako Houskové podvádějí především při placení daní a cel. Pražmové navíc tají informace o svých ztrátách ze zámožských obchodů.

### *Slavomyr Pražma*

Bohatstvím posedlý představitel rodu Pražmů. Cinkání zlatáků je pro něj rajská hudba. O obchodech by dokázal hovořit hodiny a hodiny.

### *Lyuba Pražmová*

Manželka Slavomyra, též zlatem a bohatstvím posedlá. Slavomyr a Lyuba se prostě našli. Lyuba dost dlouho soupeřila s Hildou Houskovou o prvenství v okázalosti a přepychu. Dost dlouho byl souboj vyrovnaný, ale nyní již nemá Lyuba soupeře. Touhou po bohatství je velmi známá.

### *Plán Pražmů ve volbě starosty Božaka*

Pražmové byli vždy ve stínu (druzí) a tak nějak tuší, že ani letošní volba starosty nedopadne v jejich prospěch. Houska už má totiž podmaznutého císařského úředníka. Starý Rupert Houska je sice starý, ale všichni ví, že bude lepší, aby starostoval co nejdéle - Matěj Houska je neschopný a snacha Diana není u Ruperta v oblibě. Čeho se ale Pražmové bojí jsou Drakovičové. Ti ve městě stále získávají na váze a klidně by se mohlo stát, že do dalších voleb posílí natolik, že budou druzí nejmocnější ve městě. V té době už by Rupert Houska nemusel být schopen starostovat a tak by se klidně mohlo stát, že by starostování připadlo Drakovičům.

Z toho důvodu se snaží Slavomyr Pražma dohodnout s Rupertem Houskou na alianci proti Drakovičovi.

#### **1.1.8 Rod Drakovičů**

Drakovičové jsou v Božaku relativně noví. Jejich představitel Zoran Drakovič je v pořadí třetí z rodu, kdo zasedá v městské radě. Drakovičové nepřišli z Císařství, ale jsou z Olivového kraje. Své předky mají dokonce i mezi cizinci z jihovýchodu, což je na jejich vzezření znát (snědí jako turci). To jim poskytuje výhodu při vyjednávání nových obchodů s cizinci z jihovýchodu. Oproti Houskům a Pražmům mají Drakovičové velký potenciál dále růst a přebírat zahraniční obchod.

Navíc a to je možná nejdůležitější, se Drakovičové pouští i do vysoce nelegálních obchodů a praktik. Jde především o výrobu nelegálního alkoholu, dovoz a prodej drog, přepadávání karavan konkurence, obchod s bílým masem a pouliční kriminalitu.

Zoran Drakovič má také pod palcem Podsvětí, které je aktivní především ve slumech na východním břehu řeky Masego. Taktéž si pojistil soudce Graelora, kterému dodává zakázané drogy pro jeho závislou manželku Ósu.

### *Zoran Drakovič*

Hlava rodu Drakovičů. Je to obchodník bez servítek, který jde doslova přes mrtvolu. Doposud se ještě snažil relativně držet, ale díky své mírně vznětlivé povaze, se občas neudrží a provádí kroky, které mu mohou dlouhodobě ublížit (vraždy za bílého dne, vyhrožování, agresivní vystupování). K tomu přispívá i Zoranova rostoucí moc.

### *Jelena Drakovičová*

Dcera Zorana. Velmi pohledná dívka na prahu dospělosti. Po otci zdělila prudkou povahu a extrémní hrdost. Ač žena, taktéž si nedělá servítky a její poddané z ní mají velký strach. Má ambice se podílet na vládě města, stejně jako její otec. A je pro to ochotna se i obětovat.



### *Plán Drakovičů ve volbě starosty Božaka*

Zoran Drakovič ví, že se starostou nestane, dokud nebude nejbohatším občanem Božaka. Pro své černé obchody, ale potřebuje mít vládu nad městem, aby se mu v nich nikdo nemohl štourat. Na ovládnutí rady potřebuje alespoň tři hlasy. Jeden má, druhý mu zajišťuje soudce Graelor a třetí mu zatím chybí. Hlas Pražmů nikdy nezíská, stejně jako hlas starosty Housky. A velitel Uwe Borůvka se zdá býti na straně Pražmy.

Zoran tedy vymyslel následující plán na ovládnutí města Božaka. Unese Dianu a zavraždí starostu Housku. Vraždu hodí na unesenou Dianu, ze které udělá psance. Unesenou Dianu taktéž zpracuje tak, aby po chvíli vyšetřování a pátrání mohl unesenou Dianu předhodit soudu, který ji za vraždu odsoudí k smrti provazem. A nebo, dle situace ji "nasadit" do rodu Pražmů a očernit tak rod Pražmů ze zločinného spolčení.

Vražda Housky den před volbami nedá prostor císařskému úředníkovi cokoliv vymyslet. Ten bude muset zvolit nového starostu tak jako tak. Lze očekávat, že starostou se stane Matěj Houska a toho lze již jednodušeji zpracovat. Například pomocí Zoranovy dcery Jeleny, která je jednak pěkná a jednak si chlapy umí omotat kolem prstu. Navíc, Matěj po Jeleně dost často kouká. Jakmile bude Matěj zaháčkovaný Jelenou, má Zoran volné pole působnosti. A navíc, všechno špatné, co se ve městě stane, půjde na vrub Matěje a Zoran zůstane v pozadí.

Ideální doba pro únos Diany je začátek slavností sklizně, kdy bude v ulicích nejvíce bujarého veselí a ostražitost všech bude přirozeně nízká. Rod Drakovičů si únos objednal u Podsvětí. Podsvětí má zajistit samotný únos a následné krytí případného vyšetřování. Dianu si Zoran schová mimo hradby Božaka na svoji olivovou farmu spravovanou jeho věrnými.

Únos o slavnostech sklizně má ještě další výhodu - přijede císařský úředník, který má na starosti volbu nového starosty. Všichni ví, že je úředník již podmáznutý Rupertem Houskou a volba tak bude jen divadlo. Zavražděný Houska nebude moci být zvolen. Mladý Matěj Houska bude jasnou volbou císařského úředníka, ale je nezkušený a i trochu hloupý, takže bude po zvolení lehce ovladatelný.

Aby plán nikdo neprokouknul, rodina Drakovičů dlouhodobě přizivuje spory mezi starostou Rupertem Houskou a jeho snachou Dianou. V maximální míře šíří drby o těch dvou, jak si jdou po krku a jak se nenávidí až za hrob.

#### **1.1.9 Podsvětí**

V celém dobrodružství sehraje malou roli - především pak v druhé části. Podsvětí má sídlo v Jedové chýši ve slumu Božaka na východním břehu řeky Masego. V minulosti nebylo Podsvětí nijak jednotné. Ve městě působily celkem tři klany, které nedávno sjednotil Zoran Drakovič. Nyní Podsvětí vládne skrze svého pobočnicka Azubuiku Masambu, zkráceně Azu. Informace o tom, že Podsvětí má pod palcem rod Drakovičů není obecně známá. Nemají ji ani ostatní obchodnické rody.

Podsvětí zatím nemá ve městě pořádnou váhu, resp. zatím nemělo žádný významný vliv na chod města. Obchodní rody východ Božaka nijak zvlášť nezajímá a i dodnes nezajímá. Pro Drakoviče je však Podsvětí a celý východ Božaka zdrojem budoucí nezanedbatelné moci. V Podsvětí může totiž rekrutovat různé rabiáty a zločince, kteří mu pomůžou se dostat výš.

### 1.1.10 Soudce Graelor

Rod Drakovičů má zaháčkovaného soudce Graelora. Jeho žena Ósa je závislá na drogách. Ty do města dodávají právě Drakovičové. Soudce Graelor dostává drogy pro manželku diskrétně, ale za to musí občas vyjít vstříc Drakovičům. Soudce tak například odkládá některé kauzy, které šetří seržant Uwe Borůvka v souvislosti s pašováním drog.

### 1.1.11 Velitel stráží Uwe Borůvka

Uwe Borůvka má na starosti bezpečnost města. Pod palcem má několik desítek strážných, které se starají o pořádek ve městě a o kontrolu městských hradeb a brány. Strážní jsou mizerně placení a tak je jejich morálka a oddanost malá. S takovým materiálem nelze bojovat proti všudypřítomné kriminalitě a Uwe Borůvka to moc dobře ví. Kdysi strážní byli jak na západním, tak i na východním břehu řeky Masego, ale dva tři roky zpátky se stáhli pouze na západní břeh. Začali hlídkovat a kontrolovat průchod přes most. Východ Božaka se tak stal divočinou. Strážní do východních slumů chodí už jen v případech doprovodu vyšetřovatelů z CVO.

Krom strážných má Uwe pod sebou i malý vyšetřovací oddíl CVO. Ten je však tak malý, že nedokáže efektivně odhalovat velké zločiny, které se ve městě či v jeho okolí vyskytnou (přepadení, vraždy, krádeže...). Postupem času se tak Uwe soustřeďuje při vyšetřování pouze na ty kauzy, které někdo "sponzoruje". Jedním z hlavních sponzorů jsou teď především Pražmové, kteří nejvíce trpí kriminalitou.

## 1.2 Družina

V tomto dobrodružství představuje družina typickou nájemní bandu, která za peníze pracuje pro jiné. Družina pochází z Železného kraje a mimo Železný kraj se ještě nedostala. První zakázky si dříve sháněla spíše sama a nebo jí spadly do klína náhodou. Družina je teď již relativně zkušená a svými schopnostmi zaujala i své potenciální zaměstnavatele. V posledních dvou třech letech získala družina většinu zakázek od Nadie (viz dále), která jim již dohodila asi desítku velmi slušně placených kšeftů.

## 1.3 Nadia

Nadia je zkušená a protřelá „zlodějka“, která družině již mnohokrát dohodila slušný kšeft. Na Nadiu byl vždy spoleh, platila slušně a někdy se družině zdálo, že až příliš slušně. Evidentně ji zas až tak o prachy nešlo. Ani o slávu ji nešlo. Některé splněné úkoly by družinu proslavily možná i v celém Císařství, ale to by po sobě družina musela zanechat nějaké stopy, nějakou „vizitku“. Nadia si to však nepřála. Vždy chtěla, aby práce proběhla diskrétně a bez povyku. Jestli to bylo její minulostí a nebo tím, pro koho pracovala, se družina nikdy nedozvěděla.

Hráči se s Nadiou seznámí skrze několik dopisů, které budou rozeslány před samotným GC. Z dopisů bude patrné, že postavy Nadiu znají osobně (ví jak vypadá) již tři léta a že mají vzájemně dobré, pracovní a možná mírně přátelské vztahy. Družina bude vědět, že Nadia ji nikdy nepodrazila a že je na ní spoleh.

Poznámka: Družina nezná Nadiino jméno. Vždycky se představila jako N.

## 1.4 Pozadí příběhu

Celý příběh je založen na pomstě, kterou chce Nadia vykonat na své sestře Dianě. Nadia a Diana jsou zcela identická (dvojčata) co se týče vzhledu a zcela odlišné co se týče osudu. Nadia

skončila jako vyděděnec, zatímco Diana si vydobyla světlou budoucnost. Životy Nadii a Diany se rozdělily v rané pubertě za veliké křivdy vůči Nadii. Od té doby se sestry neviděly. Diana šla studovat magii a stala se z ní vynikající kouzelnice (mág). Z Nadii, která se protloukala životem, jak to jen bylo možné, se stala zlodějka (sicco).

Křivda, která se udála v mladém věku obou sester, nebyla způsobená Dianou, jak si myslí Nadia, ale jejími náhradními rodiči. Rodiče sester nebyli zrovna příkladní a utápěli se v alkoholu. Obě sestry to dost těžce nesly a společně snily, že jednoho krásného dne z domu společně utečou. Obě šetřily potají peníze. Jednou chtěl otec znásilnit Dianu. Nebohá Diana se sice bránila, ale proti alkoholem posilněnému otci neměla šanci. Tak strašně si přála zmizet do blízkého lesa až se to najednou stalo. Diana prostě zmizela a tak v sobě objevila kouzelnické schopnosti.

Otec se později vyřádil na Nadii, která už takové štěstí neměla. Když se Nadia z útoku vzpamatovala, zjistila, že je Diana pryč. Skutečnost byla taková, že Diana se vrátila do domu záhy po svém kouzelnickém teleportu. Jenže našla jen Nadii, která ležela nehybná v kaluži vlastní krve ve stodole. Diana si myslela, že je Nadia mrtvá a tak utekla do světa. Nicméně Nadia nebyla mrtvá, jen v bezvědomí po znásilnění.

Otec Nadii nakukal, že Diana zdrhla. Nadia tomu nemohla uvěřit, ale každým dnem, kdy se Diana neukázala, jí bylo jasné, že Diana je navždy pryč. Nadii se život rázem zhoršil. Tam, kde měla podporu Diany, dnes neměla nikoho. Navíc musela zastávat práci i za Dianu a otec chodil čím dál častěji... Svou sestru Dianu začala Nadia nenávidět a v duchu ji proklela za zradu.

Jednou už to Nadia nevydržela a ve spánku podřízla otce jak podsvinče. Tím se osvobodila a stala se vyhnankyní.

Podstatné pro příběh je, že Diana neví zda-li Nadia ještě žije a tedy ani netuší o chystané pomstě. Ani Nadia dlouho nevěděla, jak skončila její sestra Diana. Až jednoho dne viděla kresbu své sestry v jednom z vydání Sluncesvitu. Poté, co se z článku dozvěděla, jak se sestra má, dost se naštvla a rozhodla se sestře pomstít.

Plán Nadie je celkem originální. Rozhodne se, že si na chvíli vymění život s Dianou. Obě vypadají navlas stejně, takže už jen vymyslet jak to provést, aby si toho nikdo nevšiml. Nadii nakonec napadne využít blížících se slavností v Božaku, jejichž součástí bude i vystoupení kejklířů. Stačí donutit Dianu vlézt do „magické“ krabice a provést záměnu. K tomu potřebuje jediné – vypadat na představení navlas stejně jako Diana. Jinými slovy, musí mít stejné šaty, stejné boty a stejné šperky. Jenže jak Dianu donutit, aby měla stejné šaty? Jednoduše. Musí je Dianě prodat – a to bude úkol pro družinu. Zajistit na 99,9%, aby Diana měla na sobě šaty, které Nadia připraví (viz Část 1).

Po záměně si chce Nadia trochu užít Dianin přepych, nakrást Dianino bohatství a rozvrtat jí vztahy s ostatními a mezitím držet Dianu hezky někde jako zvíře v kleci, aby taky poznala jaké to je. Nicméně, Nadia nemá v úmyslu Dianu zabít...

## 2 ČÁST 1

### 2.1 Cíl družiny

Zajistit všemi prostředky, aby družina vyhrála soutěž o nejhezčí šaty na nadcházející slavnosti sklizně ve městě Božako. Šaty bude mít družina k dispozici předem od Nadie. Družina tak bude mít starost „pouze“ se soutěží. Poté, co se družině povede soutěž vyhrát, zúčastní se slavnosti, kde dojde k záměně Nadie za Dianu a únosu Diany. Družina bude mít po záměně nový úkol – hlídat Nadii pro případ, že by se záměna provalila. Nicméně, družina dostává záhy nečekaně od Nadie další, urgentní úkol. Zdá se, že unesená Diana utekla a nebo byla osvobozena. Družina se tak vydává na místo, kde má být Diana vězněná... První část končí v momentě, kdy družina dorazí na ono místo a zjistí, že Diana je fuč a krom toho se všude válejí mrtvoly...



## 2.2 Časová osa

Časová osa začíná ve čtvrtek odpoledne, kdy se družina dostává do vesnice Malá Halže, která je od Božaka pár hodin cesty. Přesun do Božaka může zobrazenou osu trochu narušit, nicméně události spojené se slavnostmi sklizně jsou dané.

Hodina	Událost
<b>Čtvrtek</b>	
20:00	Příjezd družiny do Malé Halže, ubytování v hostinci U Tří Mnichů
21:00	Leo Titon, návrhář a kandidát na vítěze soutěže
22:00	Nalrund Dritihrud'
<b>Pátek</b>	
06:00	Odjezd do Božaka spolu s karavanou
12:00	Příjezd do Božaka, ubytování v hostinci Klidná noc na náměstí
18:00	Zahájení party u Jeleny Drakovičové
19:00	Zahájení party u Lyuby Pražmové
<b>Sobota</b>	
02:00	Konec party u Jeleny Drakovičové
03:00	Konec party u Lyuby Pražmové
07:00	Příjezd Bugo Hosse do Božaka
08:00	Prohlídka šatů nadějných návrhářů na radnici
09:00	Volba "černého koně" soutěže o nejhezčí šaty
10:00	Zahájení volby vítěze soutěže o nejhezčí šaty – souboj nejlepších šatů
12:00	Konec soutěže o nejhezčí šaty – vyhlášení vítěze
20:00	Začátek slavností na hlavním náměstí
22:00	Magické představení bez magie, záměna Diany za Nadiu
23:00	Nalrund dorazí do opuštěného domu s unesenou Dianou v bedně
24:00	Oficiální konec slavností na náměstí. Začátek soukromé párty na radnici. Družina je zvaná.
<b>Neděle</b>	
04:00	Konec párty na radnici. Nadia odchází domů spolu s Rupertem Houskou. Matěj Houska zůstává na tahu se svými kumpány a končí v hampejzu U dvou Samaritánek
05:00	Diana se osvobozuje ze zajetí a zraněná prchá směr Houskův dům. Okamžitě se to dozvídá Nadia.
05:05	Nadia alarmuje družinu, ať jde zjistit, co se děje.
05:15	Družina vyráží k opuštěnému domu.
06:00	Družina přichází do opuštěného domu, nalézá mrtvoly trpaslíků. Diana je pryč. Konec první části.

## 2.3 Peníze a zase peníze

V první části sehraji peníze významnou úlohu. Platí, že družina na začátku hry inkasuje za každého člena 100 zlatých. Družina o více členech by tak byla zvýhodněna oproti menší družině. Z toho důvodu budou dále uvedeny "ceny" s ohledem na velikost družiny. Velikost družiny, resp. počet

jejich členů se bude značit N. Tedy družina se sedmi členy bude mít  $N=7$  a na začátku bude mít  $100 \times N = 700$  zlatých. Jak si postavy zlatáky rozdělí mezi sebou je na nich.

## 2.4 Slavnosti sklizně v Božaku

Konají se každý rok v době sklizně. Pro město je to událost roku, kdy se ze širokého okolí sjíždí lidé všech společenských vrstev. Slavnosti trvají tři dny. Začínají v pátek různými trhy po celém Božaku.

V sobotu ráno proběhne tradiční soutěž o nejkrásnější šaty, které pak na večerní slavnosti nosí starostova žena (nyní snacha Diana). Večerní sobotní slavnost sklizně je jedna monstrózní show na velkém náměstí. Na pódiu se střídají umělci jeden po druhém a baví celé publikum. Po show následuje večírek na radnici pro uzavřenou společnost.

V neděli pak probíhají opět trhy a hlavně se uzavírají velké kontrakty mezi obchodníky či císařskou správou. Letos proběhne i volba starosty.

## 2.5 Soutěž o nejhezčí šaty

Celá módní událost má svůj řád. Na ten by se měla družina vyptávat hned ze začátku. Buď družina získá informace ještě v Malé Halži, kde dobrodružství začne (návrhář Leo Titon) a nebo si je musí zjistit kdekoliv jinde.

Módní výstavy se vždy účastní tři přední návrháři - Gregore Amrani, Leo Titon a Bugo Hoss, které doplní další návrhář, jež se do přehlídky musí nominovat u poroty. Porotu tvoří čtyři dámy z vyšších kruhů. V porotě nikdy nezasedá starostova žena (v našem případě její nástupkyně snacha Diana). Porota zasedá v sobotu ráno před všemi vystavenými šaty, v hlavní den slavností sklizně. Tedy družina bude mít necelý den na to udělat vše pro to, aby se na přehlídku nominovala.

Tři přední návrháři a "černý kůň" soutěže pak musí po skončení volby "černého koně" na závěr výstavy obhájit své šaty přímo před Dianou. Tady nastupuje tvrdý roleplaying, kdy družina v roli návrhářů musí přesvědčit samotnou Dianu, že jejich šaty jsou ty pravé. Právě a jen Diana si vybere vítězné šaty.

Je tedy jasné, že družina bude muset udělat vše pro to, aby nejprve uspěla v nominaci na "černého koně" soutěže a poté, aby uspěla v samotné soutěži. Přirozeně by tak družina měla využít každé příležitosti, kdy může poškodit, či dokonce odstranit svoji konkurenci.

Poznámka: Odstranit konkurenci v prvním kole volby "černého koně" je nemožné, neboť neznámých návrhářů je hodně a časově to stihnout nejde. Na druhou stranu, odstranit tři přední návrháře už časově náročné není, ale za to jsou návrháři na případný útok připraveni.

Na závěr nutno podotknout, že s výhrou v soutěži o nejlepší šaty je spojená finanční odměna ve výši  $100 \times N$  zlatých.

## 2.6 Začátek v Malé Halži

Družina se nachází v malé vsi Malá Halže na horním toku řeky Masego, půl dne cesty od provinčního města Božako. Právě do Božaka družina míří. V Halži se ubytovali v místním zájezdním hostinci U Tří Mnichů. Hostinskému Forejtovi musí sdělit heslo ("Pomněnka"), aby dostali klíč od

pokoje – viz poslední dopis od N., která družina dostala těsně před GC v případě, že odpověděla na email s předposledním dopisem.

V případě, že družina nereagovala na výzvu Nadie, pak nezná ani heslo "Pomněnka". Pak si je PJ srkze Forjeta může trochu vychutnat, kdy postavám může trochu napovědět – "ten modrej kámen, po kterým je ámen..." – viz Sluncesvit č. 1.

Na pokoji již čeká na postavy bedna s šaty, se kterými bude družina soutěžit v návrhářské soutěži. Je tu také bedna s šaty pro postavy (obchodnické hadry). Na posteli také najdou vzkaz od Nadii - viz příloha. Je čtvrtek večer a slavnosti Sklizně začínají v Božaku druhý den v pátek.

Šaty pro Diany jsou v truhle chráněny kouzlem. V případě, že si družiny neumyjí ruce, pak při manipulaci s truhlou vyšlehne modrý blesk a postavu zraní (k6 životů).

Je přirozené, že se postavy budou ptát, jaký vztah mají k N. PJ by jim měl poskytnout veškeré informace uvedené v kapitole 1.3. Z popisu PJe musí být jasné, že družina N. zcela důvěřuje a má k ní kladný vztah.

### 2.6.1 Leo Titon - návrhář

V hostinci se ubytuje i jeden z předních „návrhářů“ šatů Lea Titona, který míří do Božaka se stejným cílem jako družina. Postavy se od něj mohou dozvědět vše potřebné o soutěži návrhářů a drby ze světa módy. Leo je velmi podezřívavý a v minulosti naletěl špehům od Gregore Amraniho a Bugo Hosse. Ač se bude k postavám chovat přátelsky, ani jednu z informací, které jim dá, nebude pravdivá. Výjimku tvoří pouze technické záležitosti soutěže. Tedy Titon bude lhát o tom, kterou barvu má Diana Housková ráda, ale nebude lhát o dvoukolovém systému soutěže pro nováčky (viz 2.5):

Titon jim tedy může prozradit následující:

- Gregore Amrani, návrhář z Jihu, je velkým favoritem; prý má šaty, které ještě nikdo nikdy neviděl a natož ušil
- letošní móda, která bude vyhrávat v Božaku, musí být založena na drahých materiálech z exotických tvorů, dále musí mít spoustu zdobení, okázalosti a přepychu (lež)
- průběh trhů v Božaku - méně známí návrhářů bojují o možnost představit své šaty Dianě, tedy soutěží před porotou složenou z čtveřice dam (viz 2.8), samotné finále je pak soubojem s předními návrhářů, kdy své šaty obhajují přímo před Dianou. Šaty, které si vybere Diana pak nosí na večerním představení (pravda)
- oblíbená barva šatů Diany – modrá (lež)

Dobrou družinu může napadnout odstranit Titona jako konkurenta již v Malé Halži. Taková družina si určitě zaslouží alespoň jeden plusový bod. Titon má vlastní ochranku a tak ho bude nemožné odstranit bez humbuku. Postavy by mohlo napadnout "zaútočit" na šaty namísto na Titona. I zde se Titon pojistil tím, že soutěžní šaty převáží potají jiná skupina ubytovaná v hostinci. Tedy útok na šaty, které má Titon ve svém pokoji může proběhnout úspěšně, ale šance Titona v soutěži tím nebudou nijak ovlivněny.



V případě, že by se družině podařilo Lea Titona zdržet v Halži, stále má Leo extra den na cestu do Božaka. Jeho přítomnost na soutěži je totiž nutná až v sobotu v poledne. Jakmile se rozkřikne, že byl Titon napaden, všichni ostatní "favorité" soutěže zostří stráž u svých šatů (viz 2.9 a 2.10).

### 2.6.2 Nalrund Drtihrud'

V hostinci je také ubytován trpaslík Nalrund Drtihrud' a jeho banda (Kildin, Norrim a Bofri). Nalrund je známý v Železném kraji, odkud pochází i družina, takže postavy ho mohou znát ze Sluncesvitu. Poznávacím znakem je především Nalrundova sekera, která má na topůrku vyryté dvě tříocasé wyverny.

PJ může kontaktu s Nalrundem pomoci tím, že jedna z postav omylem srazí Nalrunda a polije ho pivem (vínem, medovinou, ...) v hostinci. Je to též příležitost pro malé RP.

Pokud je družina pozná a budou si chtít popovídat jako dobrodruh s dobrodruhem, moc to nezabere. Nalrund a zbylí trpaslíci jsou VELMI málomluvní a o kontakt s okolím moc nestojí. Maximálně se Norrim (nejmladší z trpaslíků) zeptá, zda-li chtějí autogram mezi oči a nebo mezi nohy. K vážnému sporu by však mezi Nalrundovou bandou a družinou dojít nemělo. Postavy se mohou na Nalrundovi vyblbnout se čtením myšlenek či jinými kouzly, nicméně dozví se tak akorát, že má v Božaku další kšeft a docela lituje, že ho vzal (cestování ho nebaví), nicméně úkol je tak jednoduchý, že to za ty prachy stálo. Nic podrobnějšího se družina nedozví.

Poznámka: Nalrund a jeho banda byla najata Nadií na stejnou misi jako družina. Úkolem Nalrunda je odnést bednu s unesenou Dianou na smluvené místo (opuštěný dům) a tam ji hlídat. Stejně jako družina nezná Nalrund další části Nadiina plánu.

## 2.7 Příjezd do Božaka

Do Božaka družina dorazí v pátek po poledni. Družina bude ubytována na náměstí v jednom lepším hostinci Klidná noc. Pro běžnou družinu dost luxus. Navíc má družina všechno zaplacené dopředu od Nadiie (celkem 7 nocí s plnou penzí). Do začátku soutěže o nejlepší šaty zbývá družině nějakých 20 hodin. V následujících podkapitolách bude rozvedeno, co všechno by družina měla během této doby stihnout, aby mohla uspět v soutěži.

Na západním břehu Masega je 25% šance, že postavy přijdou při pohybu ulicemi Božaka o nějakou cennost. Primárně bude družina ztrácet zlaťáky a to až do výše 20% z celkového startovního počtu. Na východním břehu je šance okradení 50% (viz 3.6.2). Toto neplatí jen v případě, že postavy explicitně řeknou, že si dávají na své osobní věci pozor.

## 2.8 Volba "černého koně" soutěže

V porotě zasedají čtyři dámy - Lyuba Pražmová, Jelena Drakovičová, Vladěna Borůvková a Ósa. Tedy čtyři blízké nejdůležitějších lidí ve městě (kromě starosty). Již od pátku mohou návrháři "obíhat"



jednotlivé dámy, aby získali pro své šaty hlas. Jak bude uvedeno v jednotlivých podkapitolách - družina se rychle přesvědčí, že nominace není o nejkrásnějších šatech, ale o úplně jiných věcech.

Co je důležité, čtyřčlenná porota vybere šaty v sobotu dopoledne. Před výběrem si dámy losují, která z nich bude "předsedkyní" poroty. Každá z dam hlasuje za sebe s tím, že hlasy jsou si rovny. Pouze "předsedkyně" poroty má extra hlas navíc pro případ rovnosti hlasů. Jinými slovy, "předsedkyně" určuje při rovnosti vítěze.

Z matematického hlediska to znamená, že družina si musí naklonit minimálně tři porotkyně, aby měla 100% jistotu výhry. Vzhledem k nabitosti první části je to i jediná možnost. Pro družinky, které budou pomalejší a které si zajistí pouze 2 hlasy to může znamenat slušný adrenalin v závěru nominace.

Poznámka: Může se stát, že porota bude jen tříčlenná. A to v případě, že bude Ósa, manželka soudce Graelora, zdrogovaná (viz níže). V takovém případě neproběhne před vyhlášením losování "předsedkyně" a tři porotkyně budou mít rovnocenný hlas.

Následují podkapitoly s jednotlivými porotkyněmi. Nutno dodat, že všechny porotkyně jsou v "obležení" ochranek a to vždy. Nejvíce Jelena Drakovičová následována Lyubou Pražmovou. Podstatně méně je chráněná Vladěna Borůvková a Ósa od soudce Graelora. Jejich strážní jsou navíc snadno podplatitelní a to ve výši 2N zlatých v případě umožnění setkání s oběma dámami.

### 2.8.1 Lyuba Pražmová

Je to manželka samotného šéfa rodu Pražmů, Slavomyra. Stejně jako Slavomyr má ráda prachy nade vše. Je velmi úplatná a ani se za to nestydí. Svůj hlas v soutěži o nejlepší šaty dá prostě tomu, kdo jí dá nejvíce peněz. Večer před samotnou soutěží vždy zve návrháře na raut, kde si prohlídne šaty všech návrhářů a umožní jim "ocenit" si své šaty. Cílová částka na kterou budou přihazovat ostatní návrháři bude 100xN zlatých. Tedy družina se musí kompletně vydat z peněz, aby si zajistila od Lyuby svůj hlas.

Raut probíhá za zdmi Pražmovo haciendy.

Družinu by mohlo napadnout jít krást do města. Tímto způsobem je schopna si za daný čas "naspořit" cca 30xN zlatých. Ale to jen za podmínky, že je v družině zloděj, jinak to je jen 20xN zlatých.

Poznámka: Prodej vlastního vybavení je samozřejmě také možný, ceny jsou ve výši 25% – 75% ceny z pravidel (dle schopnosti postav smlouvat). Magické předměty mají cenu 100xpořadí sféry zakletého démona.

Družina bude hodnocena podle toho, jak si pojistí, že nikdo další nepřebije jejich nabídku. Raut se bude táhnout dlouho do noci (do třetí hodiny ranní) a družina na něm určitě nebude celou dobu. Lyuba ve tři ráno uzavře "soutěž" a po vyplacení peněz potvrdí, že pro šaty bude hlasovat. Pokud družina nestihne konec party, má prostě smůlu. Lyuba se už přesvědčit nenechá.

Lyuba je vybavena amuletem proti psychickým kouzlům. Je to stříbrný náhrdelník s červeným kamenem. Ten se rozzáří a zahřeje, jakmile je Lyuba cílem psychického kouzla. Když to kouzelník z

družiny zkusí, automaticky si všimne amuletu. Družina pak má 10 vteřin na to, aby odvedla pozornost Lyuby od amuletu. Pokud tak neučiní, všimne si Lyuba amuletu a družinu ze svého domu vyhodí bez možnosti se nadále účastnit přihazování na šaty. Dobré je, že Lyuba nezavolá strážné.

### 2.8.2 Jelena Drakovičová

Dcera samotného šéfa rodu Drakovičů, Zorana. Je to hodně hezká baba. Zhruba ve stejném věku jako Diana, podobné tělesné konstitute. Trochu dost jí leží v žaludku, že středem pozornosti je teď Diana. V minulých letech byla v klidu, neboť se vše točilo kolem Dianiny tchyně Hildy. Naléhala tedy na tatíka, ať jí zajistí ty nejhezčí šaty. Tatík Zoran však dceru odbyl - vzhledem k tomu, co plánoval. Dcerunka si však nedala říci a hledá možnosti, jak se dostat k těm nejhezčím. Strašně moc chce šaty od Gregore Amraniho, přeci jenom se šušká, že letos budou vítězné. Pokud za ní družina přijde - řekne, že družině dá hlas jen tehdy, pokud pro ni získají šaty, které hodlá Gregore Amrani nabídnout Dianě.

Poznámka: Úkol pro Jelenu by se měla družina snažit vyřešit - zabije tím dvě mouchy jednou ranou. Dostane hlas od Jeleny a zároveň si může "pořešit" jednoho z hlavních finálových konkurentů.

I Jelena má amulet proti psychickým kouzlům (náramek). I zde má družina 10 vteřin na to, aby odvedla pozornost od zářícího amuletu v případě použití psychických kouzel. Oproti Lyubě, Jelena automaticky vyvolá poplach a pošle na družinu ochranku.

Družina najde Jelenu na její vlastní party, kterou pořádá její otec Zoran. Party se koná za zdmi Drakovičovo haciendy. Družinu určitě překvapí spousta bodyguardů a spousta hostů z jižních krajů. PJ může trochu navodit atmosféru místa mafiánské haciendy tím, že jeden z opilých hostů udělá scénu, kterou rychle utne ochranka, která u něj zakročí dříve než trpaslík řekne dvakrát po sobě "elf smrdí".

### 2.8.3 Vladěna Borůvková

Manželka velitele strážných, Uwe Borůvky, taktéž zasedá v porotě. Je to již postarší obtloustlá machna, která se šíří údajnou nevěrou svého muže (obecně známý městský drb). Kdo by měl být čestnější než velitel stráží, že? A on ji snad podvádí s nějakou děvkou.

Vladěna nemá žádné přímé důkazy o nevěře, vychází z následujících informací:

- Uwe je někdy po příchodu cítit voňavkou
- Uwe občas ze spaní vyvolává ženské jméno Chioma ("Čioma" - dobrá Bohyně)
- údajně byl viděn jak vchází do hamepju U dvou samaritánek - ale prý jen pracovně - když se tam byla optat, žádná Chioma tam nepracovala
- Uwe nemá chuť na muchlování

Družina najde Vladěnu sedět doma, kde do sebe cpe různé pochutiny a zahání tak svoje mindráky. Vladěna si chce hlavně s družinou popovídat a vyličít ji své trápení a příkoří, které je na ní páčáno. Družina brzy pochopí, že Vladěna touží po pomstě. A to jak vůči Chiomě, tak i vůči Uwemu. Družina by sama měla navrhnout Vladěně způsob pomsty. S každým dobrým návrhem bude nadšeně souhlasit a nakonec družinu požádá, aby se pomstila za ní.

V případě pomsty Chiomě bude chtít Vladěna vždy nějaký důkaz, že se jí stalo opravdu něco zlého. Ale pozor! Vladěna je docela hloupá, takže se nechá lehce obalamutit. Čím "drsnější" důkaz (useknutá hlava, vypíchnuté kozí oči místo lidských atp.), tím lepší.

Dostat se k Chiomě v hampejzu není problém – stačí dobře zahrát RP a trochu se u toho pobavit. V případě, že družina vlítne na prostitutku Chiomu, ta bude tvrdit, že je Uweho dcera. Je to samozřejmě lež, ale postavy se mohou nechat nachytat.

Chioma bude vyprávět, jak její matka jednou svedla Uweho. Z jedné epizody vznikla Chioma s tím, že matka ji dlouho vychovávala aniž by prozradila, kdo je Chiomin otec. Když však Chiomina matka umírala na nějakou nemoc, tak prozradila dceři, kdo je jejím otcem. Chioma kontaktovala Uweho a teď za ní dochází, aby se s ní mohl vídat.

Chioma dělá nevěstku, protože po smrti matky neměla jinou možnost, jak se žít. Teď už nevěstku nedělá, sponzoruje jí Uwe Borůvka...

Jinak na okraj, Uwe a Vladěna nemají vlastní děti, byť se o to hodněkrát pokoušeli. Různí léčitelé zkoušeli všechno možné, ale bez úspěchu. Proto, když by náhodou družina přišla za Vladěnou s tím, že jí muž nezahybá, ale že má dceru, tak je vyhodí s tím, že jsou hlupáci, když věří povídkám děvky.

Pokud družinu napadne Chiomu unést z hampejzu U dvou samaritánek, narazí maximálně na ostrahu se kterou si jistě rychle poradí. Nicméně, pokud se nebudou maskovat, tak vstoupí ve známost Podsvětí, resp. Drakovičů, kterým hampejz patří.

V případě pomsty manželovi toho moc k vymyšlení není. Jedinou možností je se s Vladěnou vyspat či ji případně dohodit nějakého gigola. Při zrealizování jakékoliv pomsty mají postavy hlas Vladěny zaručen.

Vladěna taktéž používá amulet proti psychickým kouzlům (náušnice). V případě odhalení volá Vladěna strážné.

Vladěna má zájem na osobní pomstu Uwemu, ale nemá zájem ho zdiskreditovat před veřejností! Kdyby byl zdiskreditován, mohl by být Uwe vyhozen od strážných, což by pro Vladěnu znamenalo podstatné snížení životního standardu. Dobré družiny si to uvědomí samy, případně jim to Vladěna může říci sama.

#### 2.8.4 Ósa

Manželka soudce taktéž zasedá v porotě. Ósa je mladší jak samotný Graelor, vzhledově však vypadá na víc. Důvodem je užívání drog na kterých je závislá. Pokud se postavy budou chtít s Ósou sejít a "domluvit" se na hlasu pro jejich šaty, budou mít smůlu. Ósa bude zrovna v útlumu po aplikaci drogy a bude mít problém komunikovat. Služebnictvo postavy dovnitř nepustí ("paní Ósa je indisponovaná"). Budou-li to postavy přesto zkoušet, najdou Ósu v přijímacím sále ležící na lenošce. Na stolku se bude válet prázdný flakonek od drogy. Samotná Ósa bude podřimovat.

Když se probudí, bude apatická a mluvení jí bude dělat problémy. Óse stačí slíbit, že ji donesou drogu a pak pro ně bude hlasovat. Obstat drogu nebude pro družinu problém, stačí kontaktovat podsvětí. Ósa si řekne o 3 flakónky, každý z nich stojí 5xN zlatých.

Bude důležité, jak se s Ósou dohodnou na předání flakónků. Pochopitelně Ósa bude chtít všechny 3 flakónky předem. Družina by na to neměla přistoupit, protože Ósa je všechny vypotřebuje a tak se nebude moci zúčastnit hlasování pro svoji indispozici. Když družina usmlouvá 2 flakónky dopředu a 1 po hlasování, tak bude Ósa v takovém stavu, že nebude schopna poznat, pro které šaty má hlasovat. Postavy to poznají a mohou ještě na hlasování na toto zareagovat a "pomoci" Óse hlasovat pro ty správné šaty (magie atp.). Ideální je usmlouvat 1 flakónek dopředu a 2 po hlasování. Jde to, ale za cenu dobrého role-playingu družiny. Ósa je přeci jenom silně závislá a lákání neodolá.

Poznámka: Během smlouvání dojde u Ósy k prvním projevům abstinčních příznaků a tak se může stát, že na postavy začne sprostě křičet a nadávat jim. Klidně je pošle do hajzlu, pokud budou trvat na variantě 1 flakónek dopředu a 2 poté. V jednu chvíli je může opravdu začít vyhazovat ven. Je to však zkouška družiny, zda odolá...

I Ósa má amulet proti psychickým kouzlům, nicméně ten jí leží kdesi na nočním stolku a tak není pro družinu problém na Ósu použít psychickou magii. Ale pozor! Její abstinční či naopak zdrogovaný stav velmi narušuje účinek psychických kouzel. Magie a drogy jsou nevyzpytatelné. A tak platí, že použije-li družina psychické kouzlo na abstinující Ósu, pak kouzlo (např. posthypnotický příkaz) bude platit pouze na abstinující Ósu. Opačně to platí pro Ósu pod vlivem drog.

## 2.9 Odstavení Amraniho

Amrani si pronajal celý zájezdni hostinec na náměstí (Císařský hostinec). Amrani se z hostince nehne až do samotné přehlídky šatů. V celém hostinci probíhá párty, kam mají přístup jen zvaní hosté. Hostinec je dobře střežen Amraniho ochrankou.

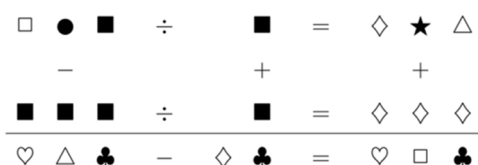
V jednom z pokojů má uskladněné šaty na letošní prodej. Pokoj se nachází v kruhové věži, kam se lze dostat pouze po točitých schodech. V předsáli hlídkuje jeden neviditelný strážný, sedí na křesle, které je prohnuté. Strážný není nijak dobrý (viz bestiář). Pokud nabyde dojmu, že se něco děje, nejprve se půjde podívat. Teprve pak vyvolá alarm – přeci jenom Amrani nemá rád, když mu někdo kazí párty. Strážní se po 1 hodině střídají.

Vstup do pokoje je zajištěn pastí, která je důmyslně skrytá. Po spuštění začne zvonit zvon ve věžičce, který zalarmuje celou posádku. Zloděj past vždy najde, pokud se o to pokusí.

Do pokoje se lze také dostat dvěma okny. Na oknech je natažená tenká průsvitná blanka, která po otevření oken okamžitě praskne a rozprskne se na malé kapičky směrem ven vzhledem k proudění vzduchu. Malé kapičky se okamžitě přilepí na vše, co jim stojí v cestě. Tedy především na toho, kdo okno otevřel. Kapičky samy o sobě nic nedělají, nedají se sundat, pokud dotyčný nepoužije alkohol. Kapičky jsou ve skutečnosti feromony, které nalákají roj Mavutů (viz níže).

Poslední přístupovou cestou do pokoje je skrz malou zvoničku, resp. skrz poklop ve stropě pokoje. Ten je překvapivě nezabezpečený. Předpokládá se, že do věže se dostane jedna, maximálně dvě postavy z družiny.

Šaty jsou ukryté v truhle, která je uzamčená hlavolamem.



Na víku truhly je dále osm otáčecích koleček s číslicemi 0-9 (jako u zámku na kufru). Nad každým kolečkem je uveden jeden symbol z hlavolamu (algebrogramu):



Pokud postavy správně přiřadí symbolům číslice, které poté zadají na otáčecích kolečkách pod příslušné symboly, víko truhly se s cvaknutím otevře. Správná kombinace je (zleva doprava):

1 – 5 – 4 – 6 – 9 – 8 – 2 – 0

Kód k truhle je schovaný v nočním stolku v šuplíku.

Šaty jsou v truhle hezky složené. Pod šaty je však schovaný jedovatý exotický had, který uštkne kohokoliv, kdo šaty vezme. Jed má had pouze ochromující, za to na dlouho (6+k6 směn). Jakmile postava začne hrabat v truhle, je okamžitě uštknuta. Hráč si hází na past, ale vždy neuspěje (uštknutí nečeká). Pro případ, že postava bude velmi opatrná v prohledávání truhly, pak je tu jistá šance, že postava unikne uštknutí – záleží na popisu hráče, co přesně dělá. Past je pak Obr~8~nic/uštknul.

PJ neřekne hráči po uštknutí, co se stalo – jen všem oznámí, že se postava hráče najednou zhroutila na zem hned vedle truhly. Tělo zadunělo o podlahu a bylo to velmi slyšet. Naštěstí, zrovna někdo někde odpálil rachejtli, tak se to dost schovalo a strážný před dveřmi to neslyšel. Nicméně pokud by spadla na zem další ochrnutá postava, tak by to už strážný slyšel a šel by se podívat, co se stalo.

Pokusy „prohrabávat“ šaty mečem či nějakým delším předmětem jsou možné, nicméně šaty jsou opravdu z křehkého materiálu a mohou se takto poničit. Jelena Drakovičová nebude mít ze zničených šatů radost...

Poznámka: Šaty jsou opravdu jemné a náchylné k zničení. Černá látka je snad z nejlehčího hedvábí, které kdy bylo dovezeno z východu. Snad jen díky tolika vrstvám není látka průhledná. PJ by toto měl zdůraznit, aby postavy neměly chuť s šaty zacházet jako s kusem hardu.

Pokud ostatní postavy nebudou postupovat vyloženě opatrně, tak je had také uštkne (má celkem 3 dávky jedu).

Vedle truhly s šaty je ještě menší truhla (ta určitě šaty neobsahuje, je opravdu malá). Truhla je pouze zamčená, ale nemá na sobě past. Na truhle je vyobrazena postava, kolem které je spousta hvězdiček... Truhla obsahuje exotický masožravý hmyz - Mavuty, kteří jdou po feromonech jež jsou obsažené v průsvitných blankách na okně. Mavuti jsou zlataví. Jakmile se otevře víko, Mavuti jdou za

feromony, tedy buď se přilepí na blanku, která je na oknech a nebo zaútočí na toho, kdo blanku porušil a má na sobě Mavutí feromony.

Zde platí, že ukrást šaty z Amraniho pokoje je docela těžké a vyžaduje opravdu dobré plánování a obezřetnost. Postavy může získání šatů stát hodně sil, magů a času. Družina určitě může vymyslet i další způsoby, jak šaty získat. Např. může odlákat pozornost, resp. dostat šaty mimo pokoj. V takovém případě není ochranka stoprocentně schopna reagovat na novou, krizovou situaci a je tak větší šance pro ukradení šatů. Ale je tu také větší šance na jejich poškození. Odlákání ochranky může být provedeno např. vyvoláním požáru, rvačky, slepým útokem atp.

## 2.10 Odstavení Leo Titona a Bugo Hosse

Leo Titona již družina mohla odstavit v Malé Halži. Nicméně, pokud se jí to nepodařilo a nebo se o to nepokusila, má šanci to učinit i v Božaku. Leo Titon je ubytován v jednom z hostinců na náměstí v západní části Božaka. Stále platí, že Leo Titon má šaty ukryté jinde než u sebe. V případě, že již došlo k útoku na Amraniho, pak už nebude možné jednoduše odstavit Leo Titona. Ten zůstří strážce kolem svých šatů...

Bugo Hoss dorazí do Božaka až těsně před zahájením finále soutěže o nejhezčí šaty – v sobotu ráno v 7:00. Jeho přepadnout tak bude téměř nemožné.

Z výše uvedeného vyplývá jen to, že ve finále soutěže se družina vždy utká minimálně se dvěma předními návrhářema. Nicméně, každá snaha o odstranění konkurence lze počítat jako plusový bod pro družinu na závěrečné hodnocení. V případě, že by se nějakým zázrakem družině skutečně podařilo vyřadit všechny přední návrháře (Titona, Amraniho, Hosse), pak se bude vybírat vícero "černých koní". Je však pravděpodobnější, že se soutěž o nejhezčí šaty úplně zruší...

## 2.11 Šaty družiny v ohrožení

Dobrá družina si uvědomí, že i její šaty jsou v ohrožení a že mohou být cílem konkurenčních návrhářů. Jakákoliv snaha ochránit šaty bude oceněna plusovými body. Nepředpokládá se, že bude mít PJ dost času na to, aby družině trochu zatopil, a vymyslel zápletku při které by byly šaty družiny v ohrožení.

## 2.12 Informace ze Sluncesvitu

Poslední Sluncesvit dostupný hráčům na webu GC bude zmiňovat samotnou soutěž. Dále bude v Sluncesvitu odkaz na další číslo Sluncesvitu, kde bude rozhovor s Dianou. Družina získá Sluncesvit s rozhovorem pouze tehdy, bude-li se po něm aktivně pít. Taková družinka si pak zaslouží nejen bod navíc, ale i extra informace, které v Sluncesvitu najde.

## 2.13 Volba černého koně

V sobotu ráno v osm hodin musí družina vystavit své šaty na radnici, kde si je mohou všichni občané prohlédnout spolu se čtyřčlennou porotou ve složení Jelena Drakovičová, Lyuba Pražmová, Vladěna Borůvková a Ósa.

V tuto chvíli bude Ósa požadovat zbylé flakóky drogy, počet dle dohody z předchozího dne. Družina by rozhodně neměla Óse flakíky vydávat, měla by trvat na předání až po volbě. Hrozí zde riziko, že si Ósa vezme drogu ještě před hlasováním a že to poplete. V případě, že družina dala Óse všechny tři flakíky najednou, ta je teď doma v totálním rauši a volby černého koně se nezúčastní.



Samotná volba, resp. vyhlášení černého koně je pak v režii PJe. Je na něm, jak scénu zahraje, nicméně by, pokud na to má prostředky, měl vyhlášení zdramatizovat. Např. když má družina pojištěné tři hlasy, tak jim klidně jeden z hlasů nepřiznat, atp.

Poznámka: Vzhledem k tomu, že všechny družiny hrají i druhé kolo, měly by volbu černého koně vždy vyhrát – a to i v případě, že nemají pojištěné hlasy porotkyň.

## 2.14 Finální přehlídka šatů

Před polednem, prakticky hned po vyhlášení černého koně, dojde k samotnému vyvrcholení soutěže o nejlepší šaty. Finále proběhne taktéž ve velkém radničním sále. Diana spolu s ostatními dámami zasedá, aby si vyslechla od návrhářů, proč jsou jejich šaty ty pravé. Je na postavách, aby své šaty dokázali vychválit do nebe. Zde se očekává od hráčů maximálně přesvědčivé divadelní představení. Tj., jeden z hráčů si může stoupnout jako figurant a další popisují šaty.

Postavy by měly použít maximum informací, které mají k dispozici o Dianě a jejích preferencích:

- jednoduchost šatů, žádné velké a nákladné zdobení
- černá je sice oblíbená Diany, ale ... (družina má červené šaty – musí si vymyslet, proč jsou lepší než černé)
- šaty musí mít příběh (a od postav se očekává, že si něco vymyslí)
- šaty pochází z Železného kraje (odtud přeci Diana pochází, stejně jako postavy)
- šaty musí podtrhovat osobnost a charakter a ne jen ukazovat bohatství

## 2.15 Jiné možnosti, jak uspět v soutěži šatů

V rámci soutěžního hraní použily družiny ještě další různé taktiky, kterými zčásti a nebo zcela obešly první kolo volby "černého koně" soutěže. Například:

- zdržení a nebo znemožnění účasti na soutěži předním návrhářům
- podstrčení/zaměnění vlastních šatů s šaty "favoritů" soutěže
- zničení ostatních šatů během vyhlášení vítěze
- přerušением konání soutěže (zapálení radnice atp.)
- působením na jiné CP (manžele dam v porotě)

Určitě lze nalézt další možné způsoby. Při hodnocení je nutné brát v potaz, nakolik má družina pod kontrolou "výhru" v soutěži. Podstrčení šatů znamená, že o vítězi rozhodne RP "favorita" soutěže a nikoliv družiny. Nebo zapálení radnice může totiž vést ke zrušení celé soutěže, ba i celých slavností...

## 2.16 Interakce s jinými CP

V prvé části může družiny napadnout vyjednávat s ostatními CP v rámci soutěže o nejhezčí šaty. V úvahu připadá samotná Diana, dále manželé dam v porotě (Zoran Drakovič, Slavomyr Pražma, soudce Graelor, Uwe Borůvka). Zoran Drakovič a Slavomyr Pražma jsou nedostupní, zavření ve svých domech a nelze se s nima potkat. Oba jsou v obležení ochranky, stejně jako starostova snacha Diana. Velitel stráží Uwe Borůvka je furt někde v poli, neboť slavnosti znamenají prudký nárůst kriminality. Nu a soudce Graelor je na radnici, kde má dlouhou službu, aby všechny ty hříšníky odsoudil.

Není správné bránit družině v tom, aby se setkala s těmito CP, nicméně PJ by si měl zjistit proč se chce družina s nima setkat a podle toho vyhodnotit, zda-li má družině setkání umožnit, či nikoliv. Primárně jsou výše uvedená CP v prvním kole nepodstatná.

Je samozřejmostí, že jakýkoliv agresivní útok na výše uvedená CP znamená pro družinu velkou komplikaci. Jsou to veřejně činné osobnosti s velkým vlivem. Vražda či ublížení na zdraví nezůstane nepovšimnuto a pro družinu to jasně znamená konec hry.

## 2.17 Kouzelnické vystoupení a večírek na radnici

Zde pouze PJ popíše, jak dojde k proměně. PJ samozřejmě vyzve hráče, aby popsali, jakým způsobem jsou připraveni na záchranu Nadie pro případ selhání výměny.

Pozor! Nejedná se o vystoupení kouzelníka dle pravidel DrD. De facto bude vystupovat "anti-kouzelník", který bude provádět kouzla bez magie! Bude se jednat o klasické kouzelnické triky á la David Copperfield či Houdini. Tedy optické klamy, důmyslné mechanismy, dvojité dna atp. Ostatně, tak to bude i inzerováno na bráně do města Božako. Aby publikum uvěřilo, bude přítomen ranhojič Jarobud. Ten skutečně potvrdí, že kolem jeviště je magická clona zabraňující kouzlení. Magickou clonu vytváří exotické zvíře Jelani ("mocný"). Sám to předvede osobní kouzelník Slavomyra Pražmy – Eltarion - sešle pár kouzel na ukázkou, která selžou po přiblížení se k pódiu.

Anti-kouzelník vyzve v průběhu vystoupení Dianu, aby mu pomohla s dalším kouzlem. Kouzlo spočívá v tom, že si vleze do bedny, kterou později kouzelník probodne mečí – to samozřejmě vyvolá vlnu nepokojů u strážných, nicméně kouzelník rychle otevře bednu a k úžasu publika bude bedna prázdná. Strážníci začnou být velmi nervózní a postavy by měly být také – tohle v popisu kouzla nebylo. Nakonec však kouzelník opět na chvíli zavře dveře od bedny a rychle otevře a hle – v nich se objeví Nadia v roli Diany.

Mezitím, parta trpaslíka Nalrunda najatá Nadiou odnáší bednu se zdrogovanou Dianou zpod jeviště na smluvené místo (opuštěný dům). Pokud by chtěla družina pronásledovat Nalrunda s unešenou Dianou, pak to bude prakticky nemožné. Nalrund totiž jednak použije kanály (přeci jenom prodírat se davy s bednou není moc cool) a zároveň použije hromadnou neviditelnost.

Po skončení představení jdou všichni hlavní představitelé spolu s družinou na radnici, kde se koná večírek. Na něm se nic převratného nestane až na to, že družina dostane 2-2 minuty na to pohovořit si o samotě s N.

N. se družině konečně představí jako Nadia.

Nadia může prozradit něco málo ze svého soukromí (viz 1.4), ale nezmíní se o znásilnění. Je nutné si uvědomit, že družina de facto o pozadí úkolu dosud nic moc nevěděla! Získané informace se jí mohou hodit ve 3. části, kdy se setká s Dianou – viz 4.3.3. Ať už se družina zeptá či ne, Nadia jim během té krátké doby prozradí svůj plán, který spočívá v záměně s Dianou. Jejím cílem je:

- užít si přepychu po dobu sedmi dní, který má Diana každý den
- nakrást si z Dianina bohatství
- trochu jí pomotat vztahy s ostatními lidmi z města
- nechat Dianu zažít, co to je žít v zajetí a utrpení, což ona musela díky ní snášet
- po týdně se sbalit, opustit Božako i s lupem a Dianu pustit na svobodu



Družině by mělo být jasné, že Nadia nemá v úmyslu sestru zabít či zabíjet její známé a blízké!

Po skončení večírku odchází Nadia v doprovodu tchána domů. Matěj Houska odchází s kumpány do víru města. Dle instrukcí musí min. jedna postava hlídat dům, pro případ, že se něco zvrtné.

## 2.18 Něco je špatně – finále opuštěný dům

Zhruba hodinu poté, co Nadia dorazí do Houskova domu, dostává postava na hlídce vzkaz od Nadii s naléhavým úkolem (viz příloha). Vzkazem je mapa Božaka, do které je dopsáno:

*“Okamžitě všichni vyražte do opuštěného domu. Něco se stalo. Truhlu s D. někdo otevřel. Pokud utekla, musíte ji za každou cenu najít, nebo nás všechny prozradí.”*

Družina se tedy vydá rovnou k opuštěnému domu. Tam však narazí na jatka – v opuštěném domě leží hromada rozsekaných mrtvol. Bedna, ve které měla být Diana, je otevřená a prázdná a všude se válejí mrtvoly trpaslíků... Zde končí první část.

## 2.19 Harmonogram první části

Poznámka. Během soutěžního hraní se zjistilo, že první část dobrodružství je časově VELMI náročná. I hodina navíc by nemusela být pro družiny dost. Proto se doporučuje první část zakončit zvolením nejlepších šatů. Ostatně zvolení nejlepších šatů braly družiny jako vrchol a samy byly překvapené, že se pak ještě “něco” dohrávalo.

Akce	Čas
Začátek v Malé Halži	0:15
Leo Titon	0:15
Nalrund Drtihrud'	0:15
Božako city	0:15
Lyuba	0:30
Jelena	0:30
Vladěna	0:30
Ósa	0:30
Vyhlášení černého koně	0:15
Zvolení nejlepších šatů	0:15
Kouzelnické představení	0:15
Něco je špatně (finále)	0:15
Celkem	4:00

## 2.20 Hodnocení první části

Družina bude hodnocena body za každý pokus zvýšit šanci na splnění cíle. Každý nápad se počítá. Postupují ty družiny, které budou mít nejvíce bodů.

#	Popis kritéria	0 bodů	1 bod	2 body
1	Zdržení či odstranění Leo Titona v Malé Halži	Družinu to vůbec nenapadlo.	Družina se pokusila odstranit Titona ze hry.	Družina se "úspěšně" pokusila zničit šaty Leo Titona
2	Informace ze Sluncesvitu	Nepoužity.	Ví o informacích, ale nevyužila aktivně.	Ví o informacích, aktivně využila ve svůj prospěch.
3	Lyuba	Družina nezíská od Lyuby hlas, protože si nepohlídala přihazování peněz.	Družina získá od Lyuby hlas.	Družina získá od Lyuby hlas a velmi dobře si ohlídala přihazování peněz.
4	Jelena	Družina nezíská od Jeleny hlas.	Družina se pokusí získat od Amraniho šaty, ale neuspěje.	Družina získá Amraniho šaty a získá od Jeleny hlas.
5	Vladěna	Družina nezíská od Vladěny hlas.	Družina pomstí Vladěnu krvavým způsobem.	Družina pomstí Vladěnu nekrvavým způsobem.
6	Ósa	Ósa získala 3 flakónky drogy. Ve volbě družině nepomohla.	Ósa získala 2 flakónky drogy. Volby se účastnila a družině pomohla.	Ósa získala 1 flakónek drogy. Ve volbě podpořila družinu.
7	Speciální díl Sluncesvitu	Vůbec se po něm nepídili.	Družina Sluncesvit zmínila ("kéž bychom ho měli"), ale nezískala ho.	Družina získala Sluncesvit.
8	Odstranění předních návrhářů	Družina vůbec neřeší přední návrháře	Družina se snaží odstranit přední návrháře.	Družina podniká zajímavé snahy o odstranění předních návrhářů.
9	RP při finále soutěže	Malé až žádné RP. Neprocítěné. Málo použitých argumentů.	Dobrá obhajovací řeč, použity argumenty. Ale projev nebyl zcela RP.	Skvělá a propracovaná obhajovací řeč k šatům. Zazněly všechny možné argumenty.
10	Hlídkka u Nadii	Družina po obdržení vzkazu odchází komplet do opuštěného domu.	Družina po obdržení vzkazu odchází komplet do opuštěného domu až na jednoho hlídkujícího před domem.	Družina po obdržení vzkazu odchází komplet do opuštěného domu až na jednoho hlídkujícího za okny Dianiny komnaty.
11	Družina si chrání šaty před konkurencí	Vůbec neuvažovali, že by se jim mohl někdo pokusit šaty zničit.	Družina udělala základní opatření pro ochranu šatů před konkurencí.	Družina použila originální nápad pro ochranu šatů před konkurencí.
12	RP družiny			
13	PJ hodnocení			
14	Timing			

## 3 ČÁST 2

### 3.1 Časová osa

Hodina	Událost
Sobota	
20:00	Začátek slavností na náměstí
22:00	Magické představení bez magie, záměna Diany za Nadiu
23:00	Nalrund dorazí do opuštěného domu s unesenou Dianou v bedně
24:00	Oficiální konec slavností na náměstí. Začátek soukromé párty na radnici. Družina je zvaná.
Neděle	
04:00	Konec párty na radnici. Nadia odchází domů spolu s Rupertem a Matějem Houskou.
05:00	Diana se osvobozuje ze zajetí a zraněná prchá směr Houskův dům. Okamžitě se to dozvídá Nadia.
05:05	Nadia alarmuje družinu, ať jde zjistit, co se děje.
05:15	Družina vyráží k opuštěnému domu.
05:45	Družina přichází do opuštěného domu a vidí masakr Nalrundovy bandy a prázdnou truhlu bez Diany.
06:00	Nadia se pohádá s Rupertem. Po hádce je Rupert zavražděn a Nadia unesena trojicí nájemných vrahů.
06:15	V domě Housků zjišťují, že došlo k vraždě. Služebnictvo běží pro velitele stráží Uwe Borůvku a ranhojiče Jarobuda.
06:30	Diana přichází zraněná k domu Housků. Bočním vchodem pro služebnictvo se dostává do své komnaty, kde si vezme lektvar Bílé hvězdy. Při odchodu se srazí se služebnou a zviditelní se. Rychle prchá pryč, nicméně zanechává za sebou krvavou stopu.
06:45	Uwe Borůvka a Jarobud přichází do domu Housků a zahajují vyšetřování.
07:00	Předpokládaný příchod družiny k domu Housků.
07:15	Ranhojič Jarobud dává příkaz odvézt služku Telku, která je v bezvědomí, do jeho věže.
07:20	Obyvatelé objevují masakr Nalrundovy tlupy v opuštěném domě a hlásí jej místním strážným.
08:30	Diana je spatřena poblíž západní brány Božaka (nepovinné).
08:45	Pražmův mág Eltarion jde "navštívit" služku Telku do Jarobudovy věže, aby získal od ní případné informace.
09:00	Uwe Borůvka nechává rozmístit stráž u Jarobudovy věže a kostela kněze Ješka.
09:30	Uwe Borůvka vyslyší služku Telku v Jarobudově věži.
09:45	Jarobud se vrací zpět do své věže.
10:00	Mág Eltarion informuje Slavomyra Pražmu o tom, co zjistil od služky Telky. Slavomyr má nyní potvrzeno, že za vraždou je Diana, ačkoliv to není pravda.
10:30	Diana přichází k věži Jarobuda, kde se nešťastnou náhodou zviditelní.
11:30	Diana přichází do kostela kněze Ješka.
12:00	Poslíček od kněze Ješka přichází do Jarobudovy věže.
16:00	"Diana" je přivedena do města (může být i dříve, dle plynutí hry).

Časová osa je až do neděle 7:00 přesná. Poté má PJ možnost časovou osu libovolně přizpůsobovat dle reakcí družiny. Přizpůsobení časové osy by mělo sloužit k udržení tempa hry, případně k zajištění dohrání 2. kola v časovém limitu pěti hodin.

## 3.2 Cíl družiny

V průběhu druhé části se družina dozví, že Nadia, která se vydává za Dianu, byla také unesena. Družina tak bude mít dva přirozené úkoly:

- zjistit, kdo unesl Nadiu (je možné, že byla prozrazena a pokud vyklopí, že jí družina pomáhala s únosem Diany, tak je družina v pytlí; navíc je Nadia jejich „přítel“)
- co se stalo s unesenou Dianou (opět, pokud se Diana někde objeví, tak může být družina také v pěkné kaši, neboť Dianě dojde, že družina měla v únosu prsty)

Družina by měla mít větší motivaci hledat unesenou Nadii, nicméně hraní na GameConu ukázalo, že to tak vůbec neplatí. Samo hledání zraněné Diany je spíše jak hledání jehly v kupce sena. Družina by se tak měla zaměřit spíše na „lokalizaci“, resp. „zúžení“ možnosti výskytu Diany.

Druhá část tak bude převážně o sběru informací a pátrání. Družině se nepodaří vypátrat Nadiu. Druhá část končí dvěma událostmi – družině se podaří nalézt Dianu a městem proběhne zpráva, že „Diana“ byla chycena na útěku za branami města.

### 3.2.1 Co dělat, když družina najde Dianu rychle

Velmi lehce se může stát, že se družina ve 2. části zaměří především na vypátrání Diany. Pokud zároveň přijde s dobrou metodou pátrání, nemá smysl hráčům upírat úspěch. Nutné je, aby byl způsob hledání reálný a splňoval podmínky uvedené v kapitole 3.12.2.

Chycením Diany však druhá část dobrodružství nutně nemusí skončit. S Dianou může proběhnout rozhovor, který by jinak proběhl na začátku třetí části – viz kapitola 4.3. Diana požádá, aby družina vypátrala únosce Nadie. Tímto způsobem si mohou postavy projít i ostatní lokace (dům Pražmů, Drakovičů, Podsvětí, ...).

## 3.3 Před začátkem hry

### 3.3.1 Diana versus Nadia

Je nutné si uvědomit, že informace družiny jsou zcela odlišné od informací, které má k dispozici zbytek města. Jenom družina ví, že došlo během slavnosti k výměně Diany za Nadiu!!! Toto si musí uvědomit nejenom hráči, ale i PJ!!!

V celé druhé části se bude psát o skutečném stavu. Tedy z pohledu družiny. Kdykoliv se bude mluvit o Dianě, bude se mluvit o osobě Diany, která byla unesena trpasličí bandou Nalrunda Drtihruha. Kdykoliv se bude mluvit o Nadii, tak se jedná o tu, která byla unesena z domu Housků. Pouze v případě, že je jméno Diana uvedeno v uvozovkách, jedná se o Dianu dle obyvatel města.

Družina by se tak měla vždy vyptávat na Dianu a s měšťany mluvit o Dianě.

### 3.3.2 Osobní deníky postav

Před zahájením druhé části je potřeba vytipovat u každého z hráčů jeden – dva předměty o které může postava přijít během návštěvy východní části města (viz 3.6.2 Východní část města Božako).

### 3.4 Dianin stín

Během druhé části budou postavy sbírat mnoho informací, které můžou později použít ve třetí části ve svůj prospěch. Kromě obvyklých klevet a obecných znalostí všech obyvatel města se však postavy mohou setkat i s "neveřejnými" informacemi, které mají vazbu na tajnou práci Diany (viz kapitola 1.1.6, Diana). Ty jsou rozepsány níže.

#### 3.4.1 Hřích Pražmů

Dianě se podařilo pomocí tajných vloupání získat účetní knihy Pražmů, které dokládají, že Pražmové vedou dvojí účetnictví. Jedno pro Císařské úředníky a jedno pro sebe. Pražma pochopitelně nikam nic nehlásil, pouze nahlásil vloupání s tím, že došlo ke zcizení vzácného předmětu. Uwe Borůvka to vyšetřoval, ale samozřejmě lupiče nikdy nechytil.

Slavomyr Pražma taktéž požádal ranhojiče Jarobuda o pomoc při pátrání, ten mu však nepomohl. Pražma navíc při zasedání městské rady konfrontoval všechny přisedící. Jako vždy si stěžoval na přepadávání karavan na obchodních stezkách, ale zároveň si postěžoval, že už se loupí i v jeho domě – samozřejmě neřekl o co přišel.

Tedy o loupeži ví jen Pražmové, Zoran Drakovič, Uwe Borůvka, soudce Graelor, Rupert a Matěj Houska a ranhojič Jarobud. Všichni se domnívají, že za loupeži stojí najatý lupič, který má velmi dobré schopnosti.

#### 3.4.2 Hřích Drakovičů

Dianě se podařilo odhalit spojení mezi Zoranem Drakovičem a Podsvětím. Díky odhalení se tak dostala k několika depeším, které jasně ukazují na to, že Zoran stojí za většinou přepadení karavan v okolí Božaka. Zoranovi chvíli trvalo než přišel na ztracené depeše. Jakmile to však zjistil, zavedl nápravná opatření.

Nicméně jednu depeši nechala Diana nastrčit mrtvému loupežníkovi, který nepřežil přepadení Houskovy karavany. Rupert Houska pak vlítnul na radu města a začal obviňovat Zorana Drakoviče z přepadení. Samozřejmě to vyvolalo prudkou hádku na radě. Zoran tenkrát dost neudržel nervy a začal vyhrožovat Houskovi, že si to s ním vyřídí "po jižansku"...

Tedy o Zoranově přepadávání karavan ví jen Pražmové, Houskové, Uwe Borůvka, Pavel Hran a soudce Graelor.

Dianě se dále podařilo zhruba před rokem zlánařit tajemníka starosty Pavla Hrana, aby ji donášel informace z různých setkání. Šla na to přes svůj ženský šarm, který ji sice hodně pomohl (Hran odhalil mnohé), ale dost ji to poškodilo na pověsti – častá setkání daly vzniknout drbům, které se rychle šířily a Drakovičové i Pražmové je dost často používali ve svých šarvátkách proti Dianě. Starý Rupert Houska to nesl ještě hůř a začal hučet do syna Matěje, aby Dianu zavrhnul. Jejich údajný poměr byl jenom pomluva. Pro Dianu však bylo důležité, že všechna případná podezření o šmírování šla na vrub Pavla Hrana – ona sama stála v pozadí.

Hran předal Dianě spoustu informací, které si Diana pečlivě uschovávala. Netrvalo dlouho, a Pavel Hran byl nalezen ve svém domě mrtvý. Oficiální vyšetřování vyhodnotilo Hranovu smrt jako nešťastnou náhodu – pád ze schodů v těžké opilosti. Diana samozřejmě ví, že o nešťastnou náhodu nešlo. Hran jako milovník vína nikdy nepil sám natož pak tvrdý alkohol.

Dianě se dlouho nedařilo odhalit Hranova vraha, nakonec se jí to s Jarobudovou pomocí téměř povedlo – dostala se přes astrální sféry k šifrované depeši, která snad obsahuje rozkaz k provedení vraždy. Bohužel, zprávu se jí nikdy nepodařilo rozluštit. Tato zpráva však bude důležitá až ve třetí části (viz 4.10.1) a odhalí, že za vraždou Pavla Hrana stál samotný Zoran Drakovič.

### 3.5 Opuštěný dům

#### 3.5.1 Co se vlastně stalo

Nalrund s trpaslíky odnesl Dianu v bedně do opuštěného domu na břehu řeky Masego. Diana se v bedně probrala ze zdrogování a dostala strach. Možná kdesi v duši čekala, že se jí Drakovičové či Pražmové pokusí odstranit, ale ne tímto způsobem. Rozhodla se jednat - za použití magie ovládla jednoho z trpaslíků (Kildina), který zabil svého druha (Bofriho). Ovládnutý trpaslík pak musel čelit zbývajícím dvěma trpaslíkům. Ještě než byl zabit, urazil zámek od bedny. Osvobozená Diana pak začala úřadovat blesky, kdy zabila třetího trpaslíka (Norrima) a těžce zranila Nalrunda (díky bleskům oslepl). Nalrund však stihnul těžce zranit i Dianu, která musela z boje prchnout kouzlem Hyperprostor do bezpečí.

#### 3.5.2 Ohledání místa činu

Družina dostane zhruba 1 hodinu na prohledání opuštěného domu. Zběžným ohledáním družina zjistí:

- oběti jsou celkem 3
- jedna oběť má v zádech sekyru (Bofri zabitý Kildinem),
- druhá oběť má rány po celém těle a rozšmelcovanou hlavu (zhypnotizovaný Kildin, kterého vyřídil Nalrund s Norrim),
- třetí oběť má popáleniny od hlavy až k patě (když se postavy zeptají, lze jim říci, že jde o zranění blesky) a těžko lze poznat, že jde o trpaslíka (Norrin)
- truhla byla otevřena násilně (Kildin v posledním záchvatu urazil zámek)

Při důkladnějším ohledání se družina dozví (družina pokládá specifické otázky PJI):

- v domě se nachází celkem čtyři torny, tedy trpaslíci byli čtyři
- jedna oběť chybí - krvavé stopy vedou k řece Masego (k obydlím domům) na místě je vidět, utržený řetěz od loďky
- do hlíny je zadupána ozdoba z Dianiných šatů
- lze určit čas smrti obětí - mrtvoly ještě ani nevychladly
- jsou tu i Dianiny stopy, ale pouze kolem truhly
- k dispozici je vybavení za 1200 zlatých (zbraně, zbroj, šperky atp.) a 400 zlatých v hotovosti

Při ještě důkladnějším ohledání se mohou postavy dozvědět:

- u truhly se nachází velmi zdobná sekera (Nalrundova, dvě tříocasé wyverny na topůrku), která je celá od krve, stejně jako zed' u truhly (krev patří Dianě)
- Dianiny stopy nikam od truhly nevedou - musela buď vzlétnout a nebo se hyperprostorovat
- stopy k řece jsou cik cak a nevedou přímo k loďce (jako by byl opilý)
- nevypadá to, že by někdo Dianu nesl (nejsou tu hluboké stopy)
- jiné stopy než Diany a trpaslíků tu nejsou, ani v širším okolí

Pokud se družina zaměří na ohledání mrtvol, zjistí, že trpaslíky již v minulosti viděli a to v Malé Halži, kde dobrodružství začínalo. Snadno si tak dovodí, že kromě tří těl tu chybí ještě tělo čtvrté, jež patří samotnému šéfu trpaslíků - Nalrundovi Drtihruďovi.

### 3.5.3 Co by si měly postavy z ohledání odvodit?

Zachová-li družina chladnou hlavu a nepustí se do konspiračních teorií, měla by si z místa činu odvodit následující informace:

- trpaslíci se buď mezi sebou zmasakrovali sami a nebo to musela udělat Diana, což je nerealistické neboť Diana přeci není mág...
- pokud trpaslíky někdo přepadl, tak musel používat magii vysokých úrovní (žádné stopy)
- vzhledem k tomu, že se jedná o osobní mstu Nadie, o které vědělo málo lidí, je vnější zásah málo pravděpodobný
- Nalrund Drtihruď asi žije, pravděpodobně skončil na druhém břehu řeky Masego - mohl by celou záležitost objasnit - je totiž jediný očitý svědek
- Diana žije, ale je zraněná
- Diana pravděpodobně utekla

Družina by měla být zvláště odměněna, pokud se alespoň zmíní o variantě, že je Diana mág a že se osvobodila sama.

Zhruba po hodině se na místo dostaví i místní strážní, kteří byli zalarmováni místní drobotinou, která se chtěla na místě hrát. Tedy pokud družinu nenapadlo opuštěný dům hlídat. Strážné povede nějaký seržant Koliba. Strážní nebudou v přesile, ale spolu se strážnými přijde i dost čumilů – souboj se strážnými tak nebude bez následků možný.

### 3.5.4 Výslech seržanta Koliby

Seržant Koliba je vysloužilý voják, je docela zkušený a tak hned pozná, že družina nemá s masakrem nic společného. Každopádně to nedá najevo a bude družinu „naoko“ podezírat, aby se dostal k informacím, co na místě pohledávají. Bude postupovat jako „inspektor Colombo“. Teda nevinné otázky a předstírání malomyslnosti. Finále celého výslechu bude, že si seržant všimne na zemi něčeho lesklého – ozdoby Dianiných šatů. Bude dělat, že neví, co to našel, ale naznačí postavám, že „to jsem někde viděl, jen kdybych si pamatoval kde...“. Dále postavám řekne, že má pocit, že se už někde viděli (zkouší, jak se postavy vykecají). Nakonec se zeptá postav, kde bydlí a s tím postavy propustí. Avšak dodá, aby se nevzdalovali z města, že si je ještě možná přijde vyslechnout.

Předtím než Koliba družinu propustí, jen tak mimochodem se zmíní, že dnes je těch vražd nějak moc a že ho a ostatní strážné dnes čeká ještě pořádný kus práce. Seržant už na dotazy družiny, o jaké vraždě mluví, nebude reagovat, pro úplnost dodejme, že strážný zmínil pokus o vraždu starého Ruperta Housky - viz dále.

### 3.5.5 Hlídka u Houskova domu

V případě, že někdo z družiny zůstal hlídkovat u Houskova domu, bude svědkem únosu Nadie. Pro úplnost si popíšeme, jak se to všechno seběhlo (možno sehrát odděleně od hlavní družiny) – pro případ, že někdo z družiny je za oknem.



Jakmile Nadia napíše vzkaz družině, okamžitě se v komnatě zamyká. Vypadá dost nervózně a chodí po pokoji sem a tam. Najednou někdo zabouchá na dveře. Nadia ztuhne. Když se ozve hlas starého Housky, trochu si oddychne. Odemkne dveře, ale jakmile Rupert vstoupí, hned je zase zavře. Chvilku si něco vykládají (o čem není slyšet). Nakonec hovor přeskočí do prudké hádky, která bude slyšet i do ulice. Z ulice nebude slyšet o čem se ti dva hádají. Pokud je postava za oknem, tak zjistí, že ti dva si vyčítají chování Nadii na večírku na radnici po slavnosti.

Houska bude vyčítat Nadii její chování. Prý příliš flirtovala a "komunikovala" s ostatními obchodními rody. Není se čemu divit, Nadia nevěděla, jaké má Diana vztahy s ostatními a tak byla "otevřená" a spíše "přátelská".

Hádka je de-facto o ničem. Když si Nadie do Housky hodně rýpne, tak Houska zbrunátní a beze slov se otočí a jde ke dveřím. Jakmile dveře otevře, je několikrát proboden najatými vrahy. Houska se vpotácí zpět do komnaty bez jediného slova. Jakmile jeho mohutné tělo dopadne na zem, zjistí Nadia, že je v pěkný kaši. Ačkoliv mrštná a zkušená v boji tváří v tvář beze zbraně, proti přesile tří mužů nemá šanci.

Jestliže by v tento moment napadlo hlídkujícího člena družiny zasáhnout, tak si může být jist, že to pro něj nedopadne dobře. Tři nájemní vrazi jsou opravdu špička v oboru.

Poté, co dostanou Nadii (omráčí a zdrogují), udělají v komnatě velký bordel, aby to vypadalo, že Nadia utekla. A do jedné z bodných ran na Houskově těle vloží nůžky. Nakonec zahladí všechny své stopy a pak společně všichni unikají do tmy. Únosce nelze stopovat. Použijí hyperprostor v kombinaci s neviditelností.

Poznámka: Vzdálenost od Houskova domu k opuštěnému domu neumožňuje využít telepatie ke spojení mezi těmito místy.

### 3.5.6 Co dál?

Nyní mají postavy de-facto volné pole působnosti. Pravděpodobné jsou tři postupy:

- pustit se do pátrání po trpaslíkovi Nalrundovi
- navštívit Nadii a oznámit jí, že je Diana pryč
- dál pátrat po zmizelé Dianě

## 3.6 Pátrání po Nalrundovi

### 3.6.1 Jak to bylo s Nalrundem

Jak již bylo napsáno v kapitole 3.5.1, Nalrund byl těžce raněn Dianou. Konkrétně dostal několik zásahů blesky a téměř oslepl. Když Diana prchla pomocí Hyperprostoru, vydal se Nalrund pryč z místa činu. Chtěl přes řeku do východní části města, kde by se cítil bezpečněji. Měl štěstí a našel loďku, kterou se dopravil na druhý břeh. Když se vypotácel z bárky, jal se hledat místo, kde by se mohl vylízat z ran. To se mu nakonec podařilo, dostal se do lazaretu pro nejchudší z chudých na náměstí žebráků (viz mapa).

Poznámka: Pátrání po Nalrundovi není stěžejní pro druhou část. PJ by to postavám neměl zbytečně ztěžovat. Jediné, kde mohou postavy ztratit je ztráta předmětů při tlačenicích ve městě.



### 3.6.2 Východní část města Božako

Oproti civilizované západní části Božaka, je východ doslova divočina. Jednak je zde jiná (původní architektura), kdy hliněné domy jsou na sebe těsně nalepeny a uličky jsou velmi úzké a křivolaké. A jednak je zde jiná kultura. Je tu spousta původních obyvatel, kteří jsou dost chudí. A cizinci jako postavy jsou vždy dobrým zdrojem příjmů. Postavy se tak setkají s pouličními prodejci, kteří jim budou vnučovat jídlo a všelijaké tretky přímo pod nos. Je to dost otravné a hlavně to zpomaluje při postupu. Je tu hluk, smrad a plno lidí, co se tlačí úzkými uličkami. Ba co hůř, při všech těch tlačenicích je velmi jednoduché přijít o něco cenného.

Pokud postavy explicitně neřeknou, že si dávají pozor na kapsáře, tak je 50% šance, že budou okradeni o jeden předmět. PJ tedy hodí za každou postavu v družině. Pozor, to že postavy přišly o nějaký předmět se dozví až když ho budou chtít použít, resp. když si budou kontrolovat výzbroj/výstroj. Vždy by se mělo jednat o cenný předmět, jehož ztráta není na první pohled patrná (tedy něco z torny atp.).

### 3.6.3 Sledování stop

Postavy ví, že Nalrund pláchl po lodi a pravděpodobně se nachází na východním břehu řeky Masego. Pátrání se může ubírat různými směry - je na družině, jaký postup zvolí. Když se začnou vyptávat místních z východního břehu dříve či později se na stopu trpaslíka Nalrunda dostanou.

Od místních však dostanou jen potvrzení informace, že trpaslíka viděli - vypadal jak ožralý čert co dostal nakládačku. Ale kam šel, že neví. Asi hledal, kde by mu ještě nalili chlást takhle k ránu. Pokud začnou pátrat u místních pobudů a povalečů, tak ti je odkáží na Jedovou chýši, kde se mají poptat po informacích. Pokud se zaměří na hledání lodky (musí být někde na břehu), tak si výrazně polepší. Lodku sice nenajdou (co není na východním břehu zamčené na řetězy...), ale po prohledání břehu narazí na tytéž klikaté a krvavé stopy jako na západním břehu u opuštěného domu. Pak již jen stačí stopu sledovat a dostanou se až na náměstí žebráků.

### 3.6.4 Jedová chýše

Pokud družina dá na radu místních, tak se dostanou do Jedové chýše. Zde je možné kontaktovat Podsvětí. Podsvětí informace o Nalrundovi prodá celkem lacino - 10zl za každou otázku – platí se předem. Je na postavách, jak si otázky zorganizuje. Podsvětí ale neřekne nic navíc. Když bude znít otázka příliš obecně, bude odpověď k ničemu. Jednoduše, Podsvětí si bude chtít vydělat nějakou zlatku na hlupácích. Co určitě hodně pomůže, když budou postavy mluvit o Nalrundovi a ne o nějakém trpaslíkovi.

V podstatě se lze dozvědět, že je Nalrund živ, vážně zraněný a teď je v lazaretu na náměstí Žebráků. Lze říci, že Podsvětí udělá pátrání za družinu. Ale za pěkně draho.

### 3.6.5 Setkání s Nalrundem

Jakmile družina vypátrá Nalrunda, může se dozvědět vše, co se stalo s Dianou. Nalrundovi se nebude chtít mluvit, ale vzhledem ke stavu ve kterém se nachází mu moc na výběr nezůstane. Nalrund popíše poslední okamžiky své družiny asi následovně:

*“Všichni jsme odpočívali po transportu tý těžký bedny. Najednou se zvedl Kildin a šel se podívat k bedně, chvílku kolem ní lelkoval, tak jsem ho zavolal zpátky, bo tam šramotil jak hraboš. Když přišel, bez varování začal svoji sekyru do Bofriho, Norrimovo bráchy. Jeho další útok jsme odrazili a začali na*

*Kildina řvát ať toho nechá. Jenže ten se jen tak šklebil a rubal do nás dál. My jsme ale byli dva a tak jsme ho brzy začali tlačit ke stěně zpátky k bedně."*

*"Řval jsem na něj, ať položí sekyru, ale odměnil se mi jen sprškou nadávek. To jsem se rozhodl, že ho raději zabijeme, zrádce jednoho. Tomu parchantovi to bylo úplně jedno. Musel vědět, že nemá šanci. Když už jsme ho měli rozdělanýho, najednou se otočil a jedním sekem urval zámek od bedny. To už měl v zádech moji sekeru, hlavu rozšmelcovanou Norriho kladivem a v gaťatech obsah střev."*

*"Než jsem se vzpamatoval, na okamžik jsem zahlédl rudý zjev d'áblův a na to jsem oslepl. Uslyšel jsem hrom a něco mě srazilo k zemi jako hadráka. Ksicht mi začal hořet a já věděl, že už to mám spočítané. Norrim na tom byl stejně, bo řval jak býk na porážce. Ale ne nadlouho a musím říct, že potom, co zmlknul jsem si přál aby raději řval dál. Věděl jsem, že jsem na řadě."*

*"Ten rudý přízrak, ta bání, šla ke mě a ječela jako pominutá. Jako tisíce ženskéjch na mučidlech. Když jsem si myslel, že už je dost blízko, vystartoval jsem po ní. Hovno platný mi to bylo. Skončil jsem na zemi aniž bych se jí dotknul. To jsem se začal v duchu loučit se všemi. Přišla ke mě a začala mi klást podivné otázky na které jsem neznal odpovědi. Byla úplně mimo. Když jsem ucítil její mrazivý dech na ksichtě, zkusil jsem to naposledy. Chytnul jsem jí pod krkem a zarazil jí sekeru mezi kozy. Ještě jednou zařvala a pak bylo ticho."*

*"Chvilu jsem ležel a čekal, kdy mě dorazí, ale nic se nedělo. Poloslepý jsem se odplazil pryč z domu. Nějak se mi podařilo najít lodku a tak jsem si ji půjčil. Dostal jsem se na druhou stranu řeky do chudinský čtvrti a tady doufal, že to nějak rozdejchám. No a zbytek už znáte."*

### 3.6.6 Informace od Nalrunda

Když si družina získá Nalrunda (pomoc s léčením očí, předání jeho legendární sekery atp.), Nalrund jim řekne vše co ví a na co se družina zeptá. Postavy se mohou dozvědět:

- Bofri a Norrim byli bratři se kterýma dost často pracoval ve skupině
- Kildin byl relativně nováček, Nalrund ho měl ve skupině hlavně kvůli jeho schopnostem hledat pasti a překonávat překážky
- Tu rudou bání neviděl, ale vylezla z bedny, měla lidský hlas a byla dost v rauši (naštvaná)
- Furt se ptala, kdo ji zradil a pro koho pracujeme (Nalrund neprozradil)
- Ptala se na nějakou rybu, chleba a draky (Pražma, Houska, Drakovič)
- Ta bání musí být dost zraněná, bo to až zapraštilo, když ji seknul.

Nalrundův poškozený zrak může částečně navrátit jen zkušený ranhojič. Jediný schopný ve městě je ranhojič Jarobud. Po vyléčení se Nalrund může stát užitečným spojencem družiny, např. jako svědek u soudu ve 3. části dobrodružství.

## 3.7 Dům Housků

Družina má motivaci jít do Houskova domu ihned po prozkoumání opuštěného domu a to z toho důvodu, aby mohla reportovat Nadii, co se vlastně stalo.

### 3.7.1 Hlídka u Houskova domu

V případě, že někdo z družiny zůstal na hlídce, pak je vyšetřování toho, co se stalo v domě Housků zbytečné. Nicméně i tak pro družinu může být zajímavé ohledat místo činu a sebrat nějaké stopy po únoscích.

Když však hlídka u Houskova domu zůstane celou dobu, má relativně slušnou šanci spatřit neviditelnou zraněnou Dianu, jak přichází k domu. Diana přijde do domu těsně poté, co služebnictvo objeví mrtvolu Ruperta Housky. Neviditelná Diana přijde vedlejším vchodem pro služebnictvo, kde zanechá krvavé stopy. Poté vyjde do prvního patra do své komnaty – všude je zmatek, je slyšet nářek služebnictva, nikdo pořádně neví, co má dělat. Přesto se Diane podaří nepozorovaně vstoupit do své komnaty a ze skříně vyndat lektvar Bílé hvězdy a vypít ho. Na cestě z pokoje se bohužel srazí se služebnou a zviditelní se. Služebná ze zjevení Diany omdlí a Diana se teleportem dostává do bezpečí... Důležité je, že Diana všude zanechává své krvavé stopy.

Hlídka družiny si může všimnout následujících podivností:

- otevírání vedlejších dveří pro služebnictvo (vrzají až to bolí),
- otevírání dveří do Dianiny komnaty,
- otevírání skříně v Dianině komnatě,
- levitující lektvar Bílé hvězdy atp.

Jestliže by hlídající postava zasáhla proti těmto úkazům, Diana zdrhne teleportem.

### 3.7.2 Dům Housků je uzavřen

Když družina dorazí do domu Housků, je Diana na cestě k ranhojiči Jarobudovi. Uvnitř domu je již velitel stráží Uwe Borůvka a i Jarobud ranhojič.

Překvapivě je brána do domu zavřená a hlídána dvěma strážnými. Další dva strážní patrolují poblíž. Dvnitř se družina nedostane, hlídka ji nepustí. Spolu s družinou má smůlu i několik skupinek bezdomovců, kteří přišli na snídani se starostou (viz letáky k slavnosti).

Každopádně, do domu Housků by se družina měla dostat a zjistit, co se děje. Na ulici se nic nedozví. Všichni, co byli v domě v době únosu jsou stále vevnitř a nesmí na příkaz vyšetřovatelů ven.

Poznámka: Pouze v případě, že družina šla do domu Housků hned po ohledání opuštěného domu, nastane (cca v 7:15) následující:

Z domu Housků vyjde čtveřice strážných, kteří nesou nosítka s nějakým tělem. Když přijdou blíž k bráně, mohou si postavy všimnout, že jde o nějakou služku, která je buď mrtvá a nebo v bezvědomí. Naloží ji do připravený valník a odvezou ji někam pryč. Žena na nosítkách je služka Telka, která viděla Dianu v domě (viz 3.7.4). Strážní ji vezou na pokyn ranhojiče Jarobuda do jeho věže.

Je několik cest, jak se dostat dvnitř Houskova domu. Lze samozřejmě použít klasických postupů (neviditelnost, hyperprostor atp.).

Další možností je vyvolat rozruch za pomoci bezdomovců, kteří jsou dost naštvaní. Čekali plné břichy a teď mají hlad. Družina se může pokusit dav bezdomovců trochu rozvášnit. V ten moment zavolá hlídka posily a velitel Borůvka rozhodne dav uklidnit tím, že snídaně se starostou proběhne, ale bez starosty. Družina se může vmísit do davu bezdomovců a tak se dostane pohodlně do domu.

Poznámka: Družina se však musí za bezdomovce převléct. V kroužkových zbrojích a čarodějnických hábitech to fakt nepůjde.

Je nezbytné poznamenat, že po domě by se měl pohybovat maximálně jeden člen družiny (ideálně lupič), než celá skupina. Opravdu, všude jsou strážníci. Nicméně, pro urychlení hry je povoleno kolektivní vědomí při prohledávání Houskova domu.

### 3.7.3 Sběr informací od služebnictva

Družina se může nenápadně poptat služebnictva, proč se nikdo nezúčastnil snídaně s chudými, ale nikdo nebude chtít mluvit – strach v očích však prozradí, že není něco v pořádku. Není problém s dobrým RP nakonec ze služebnictva dostat informace o dění v domě (pravdivé i nepravdivé). Většina ze služebnictva je zaujatá proti Dianě (75%), takže výpovědi půjdou proti ní. Zbylí služební (25%) měli Dianu rádi a proto jsou překvapeni, že zavraždila Housku:

- včera večer se strašně pohádali “Diana” s Houskou
- Houska vyčítal “Dianě” nemístné chování na veřejnosti, především pak na radničním večírku
- dnes ráno našla pokojská starého Housku v “Dianině” komnatě s nůžkami v břiše
- prý se ho pokouší vzkřísit místní ranhojič Jarobud (není pravda)
- “Diana” zmizela, její komnata je celá zpřeházená
- bůh ví, kde teď “Diana” je; asi se běžela k někomu schovat a vyplakat na rameno (a rameno mladýho Housky to určitě nebylo, ten skončil ožralej v hospodě)
- z té vraždy se dost lidem udělalo špatně, služku Telku dokonce museli odvést k ranhojiči
- už ani ti její psi jí nesnášejí – zrovna včera večír štěkali jak pomínutí, jen co přišla z večírku
- Matěj Houska byl celou noc někde pryč se svými kumpány (byli v bordelu U dvou samaritánek)
- Diana se kdysi potají tahala s Pavlem Hranem, který se však ožral jak prase, spadl ze schodů a umřel (3.4.2).

Družina by měla z výslechů nabýt dojmu, že mezi služebnictvem není pochyb o tom, že “Diana” zavraždila Ruperta Housku po výše zmíněné hádce. Faktem je, že vraždit Dianu nikdo neviděl. Mrtvolu Housky našli tak, že půl hodiny po hádce se šli podívat, zda-li něco Diana a Rupert nepotřebují.

### 3.7.4 Služka Telka – očitý svědek

Bude-li družina ve sběru informací aktivní, dostane se k informaci, že jedna ze služebných byla nalezena v bezvědomí u Dianiny komnaty. Všichni se domnívají, že omdlela díky pohledu na mrtvé tělo Ruperta Housky. Ve skutečnosti omdlela proto, že viděla Dianu. Jarobud nařídil, aby byla převezena k němu do věže s tím, že se o ni postará. Skutečně, čtyři strážníci odnáší na nosítkách služku v bezvědomí z domu.

Pokud by družina chtěla, může se pokusit služebnou vyslechnout i když k tomu nemá moc důvod. Mohou ji najít v Jarobudově věži, kde stráví celý den. Více viz 3.8.1.

### 3.7.5 Dianina komnata

Družina by se měla snažit dostat na místo činu. To však nebude jednoduché, neboť tam zrovna operují seržant Borůvka spolu s Jarobudem. Jarobud má navíc u sebe kouzelné zvíře, takže pokud byla postava z družiny pod vlivem kouzel (neviditelnost, neslyšitelnost atp.), tak tyto jsou zrušena. Jestliže se nachází někdo za oknem, platí totéž. Zde navíc hrozí, že si někdo ze stráží venku všimne postavy za oknem (každou směnu je pravděpodobnost 25%). Schválně, jestli si to hráč uvědomí...

Před Dianinou komnatou hlídají dva strážníci. Na chodbách se pohybují dva vyšetřovatelé CVO, kteří se postupně ptají služebnictva. Ideální pro družinu bude, pokud si budou moci místo činu sami prohlédnout a případně najít další informace k vraždě Housky. Je na družině, jak odlákají Borůvku s Jarobudem z Dianina pokoje. Jakmile však budou mít možnost průzkumu, měly by se dozvědět následující indicie:

- rány na Houskově jsou širší a hlubší než by mohly kdy nůžky způsobit → Houska nebyl zavražděn nůžkami
- nikde nejsou červené šaty (boty, šperky), které měla Nadia na sobě během večírku
- Houska svírá v ruce perlový náhrdelník, který však Nadia tu noc na sobě neměla → zřejmě nastražený důkaz
- Houska leží na zádech, nohama ke dveřím. Jediné bodné rány má na krku, hrudi a břichu – postavám by mohlo dojít, že útok přišel ze dveří, což je divné, když se hádali v Dianině komnatě
- Houska nemá ruce od krve, tedy útok přišel tak rychle, že si ani nestačil zakrýt rukama ránu (první rána totiž byla přímo do srdce – holt nájemní vrazi jsou profici), Houska leží v kaluži krve, ale jinak po pokoji žádná krev není
- jeden velký flek od krve lze nalézt na dveřích jedné skříňky, ve které leží prázdný flakonek (lektvar Bílé hvězdy) s otiskem Dianiny rtěnky
- druhý velký flek lze nalézt na okně s pohledem na hlavní bránu do vily
- všude je strašný nepořádek, truhly a skříně jsou pootevírané, peřiny a polštáře jsou rozházené kolem postele

### 3.7.6 Zvláštní krvavé stopy v domě

Kromě výše popsaných indicí se na místě činu vyskytují další zvláštní stopy. Ty po sobě zanechala krvácející Diana, která těsně před postavami navštívila Houskův dům. Stopy se táhnou od vedlejší branky pro služebnictvo, dále do prvního patra až do Dianiny komnaty. Obyčejných kapek krve si na zemi nikdo nevšimne – všude je relativně ještě tma. Níže jsou vypsána místa, kde se objevují velké a viditelné krvavé stopy:

- vedlejší dveře z vnější strany (kliky a tělo – dveře jsou opravdu těžké a Diana musela tlačit tělem)
- dveře do Dianiny komnaty pouze z chodby
- dvířka od skříňky, kde leží použitý lektvar Bílé hvězdy (má na sobě stopy Dianiny rtěnky)
- okno s výhledem na bránu do domu

### 3.7.7 Co si o vraždě Housky myslí Borůvka s Jarobudem

Pokud by se náhodou družině podařilo vyslechnout, o čem si povídají Borůvka s Jarobudem, resp. jaký mají názor na vraždu Ruperta Housky, dozvědí se následující:

- Houska byl zavražděn nůžkami na vlasy
- evidentně ten útok nečekal a moc se nebránil
- rozházené věci svědčí o tom, že "Diana" se snažila zabalit jen to nejnnutnější a rychle zmizet
- "Diana" zřejmě jednala na vlastní pěst, nikde nejsou žádné další stopy, nikde se nenašly žádné poškozené zámky atp.
- Houska drží v ruce "Dianin" náhrdelník
- nalezené krvavé otisky odpovídají "Dianině" velikosti
- z dosavadních výsledků vyplývá, že v domě nebyla žádná návštěva
- bude okamžitě zahájeno pátrání po "Dianě" a bude vypsána odměna
- Borůvka má o motivu jasno – dlouhopřetrvávající neshody, které jsou veřejným tajemstvím
- budou muset informovat císařského úředníka Wislawa z Kanakanu
- odvezou tělo Housky do márnice

Poznámka: Z odposlechu by mělo být patrné, že má Borůvka o vraždě jasno. Vše má na svědomí Diana a těch důkazů je kolem víc než dost. Motiv je také ložený – dlouhodobé neshody mezi Rupertem a Dianou o kterých vědělo celé město. Respektive nejen mezi Houskou, ale mezi všemi z města.

Ranhojič Jarobud je sice také pod tíhou důkazů přesvědčen o vině Diany, ale vůbec tomu nechce uvěřit. Motivem podle něj byl momentální zkrat Diany, zřejmě pod vlivem hádky s Rupertem.

Uwe Borůvka si ještě dobere Jarobuda: "To bys nikdy neřekl, že tvá spřízněná duše dokáže ubodat k smrti starého tlustého chlapa, co?"

Načež mu Jarobud odsekne: "Alespoň byla věrná svým hodnotám, což ty o věrnosti říci nemůžeš, když chodíš ke dvěma samaritánkám, co?"

### 3.7.8 Co by si družina měla dovodit?

Pokud družina nehlídkovala v Houskově domě a neví o únosu Nadie, pak může mít různé teorie, k čemu vlastně v domě Housků došlo. Možnosti jsou prakticky tři:

- 1) Nadia zavraždila Housku a prchla
- 2) Někdo jiný zavraždil Housku a Nadia prchla, aby na ní nepadl stín podezření
- 3) Někdo jiný zavraždil Housku a Nadiu unesl

První možnost je totožná s míněním služebnictva a i vyšetřovatele Borůvky. Vražda Housky je i motiv pro Nadiu. Ta tím mohla sledovat poškození své sestry Diany. Vraždou Housky z Diany udělala psance a vraha v očích veřejnosti. Tím ji de-facto zničila život. Jenže, pokud by tomu tak bylo, dalo by se očekávat, že Nadia o tomto kroku spraví družinu předem. Nedávalo by ani smysl, proč by posílala družinu za Dianou. A nakonec, po vraždě by Nadia určitě kontaktovala družinu a pláchl by s ní z města.



Druhá možnost je také možná, ale stejně jako v případě první možnosti. Nadia by kontaktovala družinu co nejdříve, aby mohli společně opustit Božako.

Třetí možnost je tak jediná možná. Motiv únosu Nadii může být různý. Buď si únosce myslel, že unáší skutečnou "Dianu" a nebo, že unáší Nadii. První možnost je pravděpodobnější. Při pátrání po Nadii by se tak družina měla zaměřit na pátrání po lidech, kteří chtěli unést Dianu a měli motivaci zavraždit Housku.

### 3.7.9 Kdo je vrahem a únoscem?

Z informací, co by družina mohla mít, resp. bude mít, by jako potenciální únosci a vrazi mohli být:

- rod Pražmů (kvůli starostování či obchodnímu boji)
- rod Drakovičů (kvůli starostování, či obchodnímu boji)
- vnější nepřítel
- náhodný únos

První dvě možnosti jsou realistické, zbylé dvě velmi nepravděpodobné. Je tedy jasné, že družina se pokusí navštívit rod Pražmů a Drakovičů. Pokud by postavy chtěly ještě získat více informací o Dianě, mohou se vyptávat služebnictva, obyčejných lidí a nebo jejího nejbližšího přítele Jarobuda.

Družina by si mohla ověřit, zda-li za únosem Nadie není někdo z její minulosti tím, že se zeptá kouzelníka, který prováděl záměny Diany za Nadii. Tento kouzelník si však po představení zbalil fídlátka a jal se zmizet z města. Družina ho může najít v Malé Halži, kde přespal ve stejném hostinci, jako družina den předtím (U tři mnichů). Když se ho družina bude vyptávat, potvrdí, že o celé akci věděla asi jen Nadia sama. On dostal jen svůj díl úkolu, o dalších plánech Nadie nevěděl. Zdrhnul z Božaka proto, že cítil možný průser, pokud se záměna provalí...

## 3.8 Jarobudova věž

Družina se může vydat k Jarobudově věži kdykoliv během dne. Hned z rána má motivaci jít do věže proto, aby vyslechli služku Telku, která by mohla mít informace k vraždě Housky a únosu "Diany". Dalším důvodem může být pouze prověření možnosti, že se Diana u Jarobuda schovává.

Jarobud nebydlí ve věži sám, ale se svojí ženou a dvěma dětmi na pokraji dospělosti. Celá rodina je tak trochu sluníčková, pomáhají slabším a nemocným. Jarobud sám má v Božaku respekt a nikdo si na něj nedovolí – žádní kriminální živly ho neotravují, protože každý ví, že jednou může jeho pomoci také potřebovat.

V případě, že není Jarobud doma (je u Housků nebo někde lítá), otevře vždy jeho žena. Postavy dovnitř nepustí, nebudou-li mít nějaký pádný důvod (zraněná postava, nákup lektvarů atp.). Jarobud má všechny věci zabezpečené, ale pokud jde postavám se jen dostat dovnitř, tak to není problém.

Poznámka: Pokud zahájí družina hlídkování před Jarobudovou věží dost brzy, zjistí, že Jarobuda postupně navštíví mág Eltarion a velitel strážných Uwe Borůvka. Viz časová osa 3.1.

### 3.8.1 Výslech služky Telky

Družina se od Telky dozví, že v domě Housky narazila na "Dianu". Na chodbě před její komnatou. Byla ještě celá od krve a v očích měla strašný výraz. Pouze na specifické otázky odpoví služka Telka, že "Diana" měla na sobě náhrdelník (viz 3.7.5) a že ji viděla těsně předtím, než dorazil Uwe Borůvka s Jarobudem (cca v 6:30).

Poznámka: Z výslechu Telky by si družina měla odvodit, že Telka narazila na skutečnou Dianu, která do Houskova domu přišla po útěku z opuštěného domu.

### 3.8.2 Mág Eltarion

Zhruba v osm hodin ráno přivázejí strážní služku Telku v bezvědomí do Jarobudovy věže. Tam odpočívá v jedné z komnat.

Před devátou se do Jarobudovy věže vtírá mág Eltarion, kterého poslal Slavomyr Pražma na výzvědy (třeba něco ví...). Použije kouzlo dvojníka, aby zmátl manželku Jarobuda. Zatímco dvojník sedí a čeká na Jarobuda, mág zhypnotizuje probudivší se služku a vyzjistí od ní, co ví o smrti Housky. Eltarion odchází a podává Slavomyrovi zavádějící informaci o tom, že Diana zabila Housku. Eltarion zároveň dává Telce posthypnotický příkaz, aby zapomněla na návštěvu Eltariona.

### 3.8.3 Uwe Borůvka

Uwe Borůvka si jde vyslechnout služku Telku ohledně toho, co viděla v domě Housků zhruba okolo půl desáté. I Uwe se dozvídá zavádějící informaci o vraždě Housky spáchané Dianou.

### 3.8.4 Jarobud

Jarobud se vrací zpátky do své věže těsně před desátou. Věnuje se služce Telce a dál už z věže nevychází, tedy dokud pro něj nepříjde poslíček od kněze Ješka. Viz další kapitola.

### 3.8.5 Poslíček od Ješka

V případě, že se Dianě podaří dostat až k Ješkovi, ten vyšle pro pomoc poslíčka do Jarobudovy věže. Ten přichází do věže zhruba v pravé poledne. Jarobud neváhá, opouští svoji věž a jde do kostela pomoci zraněné Dianě.

## 3.9 Dům Pražmů

Stejně jako dům Housků, je i dům Pražmů chráněn vysokou zdí a početnou ochrankou. Nezdá se, že by po vraždě Housky byly stráže nějak zostřené. Každopádně ochranka nebude mít jediný důvod pustit postavy do domu. Pokud by chtěla družina vejít dovnitř hrubou silou, tak si zadělá na velký problém. Ochranka je pod kontrolou ostatních strážných, jakmile by byl před branou nějaký šrumeč, vyvolají stráže poplach a družina je nahraná.

Ochranka bude slyšet jen na to, když postavy budou vystupovat jako obchodníci (oblečení, vystupování atp.) a budou se dožadovat schůzky se Slavomyrem Pražmou. Ale pozor, žádné zkoušení, že mají schůzku již dopředu domluvenou. Pražma dnes nikoho před slavnostní večeří nepřijímá a ochranka to dobře ví.

Zde bude muset být PJ nekompromisní. Pokud si to družina pohnojí, má prostě smůlu a jakékoliv silové pokusy družině ještě přitíží.



### 3.9.1 Setkání se Slavomyrem

Setkání proběhne v salonku a Slavomyr pochopitelně nebude sám (jistí to mág Eltarion a dva bodyguardi Derag a Thog). Opět platí, pokud vystartuje družina na Slavomyra silou, se zlou se potáže. Mág teleportuje Slavomyra do bezpečí a začne boj se špatným koncem pro družinu.

Předpokládejme, že se družina dostala dovnitř jako obchodníci. V tom případě očekává Slavomyr obchodní jednání. Tedy zavedení diskuze na jiné téma bude vždy krajně podezřelé.

Zde to bude hodně o role-playingu. Družina by měla vědět, jak povede se Slavomyrem jednání a co chce vlastně zjistit. Slavomyr není vůl a tak velmi snadno prokoukne postranní úmysly. Navíc jeho mág Eltarion začne skenovat družinu (čtení myšlenek atp.), jakmile se družina prořekne či vzbudí podezření. Čas od času Eltarion něco pošeptá Pražmovi do ucha.

Je jasné, že pokud chce družina nějaké informace, bude muset dříve či později přestat hrát hru na obchodníky. Pokud to hráči fakt špatně zahrají, Slavomyr bouchne do stolu a zařve na postavy, že jsou to lháři. Udělá to i v případě, kdy družina působí relativně věrohodně. Od Slavomyra je to jen zkouška družiny, zda-li podlehne obvinění a prozradí nějaké informace navíc. Slavomyr prostě začne řvát na družinu, že se mu vetřeli do domu s postranními úmysly a že na něj zkouší nějakou habaďůru jako zloději a podvodníci. Načež z místnosti odejde a dá tak postavám čas se poradit o dalším postupu.

Pokud Slavomyrova zkouška vyjde, bude chtít vědět, co je družina vlastně zač a proč za ní přišla. Družina by si buď měla připravit dobrou story a nebo vyklopit pravdu. Opět - jejich pravdomluvnost bude zjišťovat Slavomyrův mág.

V úvahu připadají tři možnosti:

- 1) debilní historka, kterou Slavomyr prokoukne
- 2) dobrá historka o tom, že jsou postavy dobrodružové pasoucí po odměně za dopadení Diany
- 3) odkopání družiny a prozrazení Nadie

Pokud nastane 1), pak Slavomyr bude dost neodbytný a bude trvat na pravdě. Snadno by vše mohlo skončit variantou 3). Jestliže družina bude trvat na svém, Slavomyr družinu vyhodí z domu a pro družinu již není možnost návratu. PJ by měl v roli Slavomyra dát družině max. jednu šanci vyklopit pravdu a nebo přijít s lepší lží o tom, co jsou vlastně zač.

V případě varianty 2) navrhne Slavomyr družině obchod - když mu družina přivede Dianu, tak jí vyplatí 2x tolik než uvádí leták a každému dá ještě navrch 50 zlatých. Nabídka je časově omezena. Důvodem nabídky je skutečnost, že Slavomyr může s "Dianou" dále pracovat a získat si lepší pozici pro volbu starosty.

Poznámka. Pokud družina navštívila Slavomyra Pražmu až po desáté hodině dopolední, Slavomyr už má informaci od svého mága Eltariona, že za vraždou Housky skutečně stojí Diana. Mág už totiž vyslechl služku Telku (viz 3.8.2).

V případě varianty 3) bude Slavomyr velmi nedůvěřivý a bude požadovat jasný důkaz, že si Nadiu jen tak nevymysleli. Pokud ho družina přesvědčí, učiní Slavomyr stejnou nabídku jako v případě

2), ale bude chtít pravou Dianu. Dále učiní další nabídku - když mu družina zjistí, kdo stojí za únosem, vyplatí stejnou částku jako za Dianu (2 000zl + 50 za člena družiny). Zároveň požádá postavy, aby už nikomu tuto informaci nesdělili (nikomu se nedá věřit).

Jedno upozornění na závěr. Družina by se měla vyvarovat jakýchkoliv pokusů o použití psychických kouzel. Slavomyr to má dobře ošetřené a každý pokus objeví. V tom případě opět družinu seřve a vyhodí je ven bez možnosti návratu.

### 3.9.2 Co Slavomyr prozradí

Důležité si je uvědomit, že Slavomyr má čisté svědomí a za únosem "Diany" nestojí. Nemá tedy problém na otázky kolem "Diany" odpovídat dost upřímně.

V případě, že družina o Nadii před Slavomyrem pomlčela, pak se mohou dozvědět následující informace/názory:

- upřímně se nediví, že "Diana" vraždila, bylo to jen otázkou času, kdy se ti dva do sebe pustí na nože
- vždy Dianu požadoval za malou zlatokopku, která se však na obchod nikdy nehodila; neměla obchod v krvi, nebyla prostě tak průbojná a dravá a některé její názory byly víc než naivní (důvěra v obchodní partnerství); ještě že byla krásná, to ji kariérně dost pomohlo
- občas mu přišlo, že jde Dianě v obchodu o dobré vztahy než o vydělané peníze – prostě typické chování zlatokopky – co kdyby náhodou narazila na bohatšího kupce, že?
- důvodem vraždy byly určitě rozepře mezi Rupertem a Dianou – třeba na večírku se vyloženě chovala jako děvka – i na Slavomyra to zkoušela, byla milá a pozorná, jako nikdy předtím
- Diana zahýbá Matějovi a kurví se s ranhojičem Jarobudem, ale možná to jsou jen pomluvy
- pokud "Diana" vraždila, tak u něj nedostane podporu - požene ji k soudu jako kteréhokoli zločince
- "Diana" se může skrývat u svých blízkých - Matěj Houska, ranhojič Jarobud

V případě, že družina o Nadii nepomlčela, Slavomyr ještě může poskytnout zákulisní informace:

- za únosem v tomto případě stojí určitě Zoran Drakovič, který si dělá záslusk na křeslo starosty
- jako další argument může použít "hřích" Drakoviče – viz 3.4.2
- Drakovičové jsou nebezpeční, dělají opravdu černo černé kšefty, ne podvody, ale opravdu hrozné věci (vydírání, kuplířství, přepadávání, obchod s lidmi), taky obchodují s divnými obchodníky z jihu
- Drakovičové jsou horkokrevní, jednají impulzivně a toto je přesně jejich styl práce
- Drakovičům a jiným cizákům z jihovýchodu se nedá věřit, jsou to prolhaní tvorové
- myslí si, že se snaží ovládnout východní část města
- více informací o únosu může mít podsvětí, které má uši všude
- možná se chystají převzít město silou

Kdyby družina podezírala Slavomyra z únosu a vraždy, pak má následující argumenty proti obvinění:

- poslední rok se snažil uzavřít s Houskou alianci právě proti Drakovičovi
- s Houskou byli domluveni, že po volbě budou společně šlapat Drakovičovi po krku a vyštípou ho z města
- pro vraždu Housky neměl Slavomyr žádný důvod, naopak ho potřeboval jako spojence
- proč by družině nabízel před chvílí peníze za "Dianu", když by byl únosce...

### 3.10 Dům Drakovičů

Stejně jako u ostatních rodových domů, je i dům Drakovičů obehnan velkou zdí a dost střežen. Nemá to přímou souvislost s událostmi poslední noci, ale spíš s tím, že Drakovičové jedou v černo černých obchodech. Ochranka je tudíž na místě. Navíc, postavy již mají zkušenost s ochrankou z párty, kterou pořádala Jelena Drakovičová předchozí den.

Ochranka stojící u brány je poučena, že dnes Zoran nikoho "oficiálně" nepřijímá a tudíž postavy dovnitř nepustí i kdyby nabízeli modré z nebe. Když se postavy zeptají, na slůvko "oficiálně", tak strážný se pouze pousměje a dodá, že "kdo ví, ten ví". Tím jen naznačuje, že tu možnost je (viz následující podkapitola).

Možné způsoby, jak se dostat k Zoranovi jsou popsány níže. Obecně platí, že silový způsob nepovede k úspěchu.

#### 3.10.1 Tajné dveře

Pro kriminální živly existuje speciální vstup do Drakovičova domu. Nachází se u městské zdi na západní straně. Je tam jakoby vstup do sklepení, který je zakončen obyčejnou zdí. Zeď však není zdí, ale tajnými kamennými dveřmi. Odhalí je každý šikovnější zloděj na první dobrou (tlačítko v malé škvírcce po chybějící maltě).

Poté, co družina úspěšně překoná kamenné dveře, dostane se do úzkého tunelu, který je zavede až do sklepení Drakovičova domu. Tam na ně čekají další železné dveře se špehýrkou u kterých je zvonek. Když zazvoní, po chvílce uslyší kroky na druhé straně dveří. Ve špehýrcce se objeví oči strážného, který se zeptá s čím otravují. Stačí říct nějakou uvěřitelnou výmluvu (pomůže i klasické – "přinesli jsme informace Zoranovi").

Jinak strážný pustí dál do místnosti pouze dva z družiny, ostatní musí počkat venku. V tomto ohledu bude strážný neoblomný. Není jediný důvod, aby šly dovnitř více jak dvě postavy. Zde na zvážení PJe, zda-li si strážný nevybere ty dvě postavy nevybere sám (PJ by mohl vybrat méně aktivní hráče a tím je více zapojit do hry).

Poznámka: Aby se postavy dostaly dovnitř všechny, musí zahrát dobré RP. Takový mág, který začne rvát na strážného, že co si to jako dovoluje a přidá nějaké to efektní kouzlo navrch...

Pak strážný otevře dveře a postavy vstoupí do malé místnosti, kde je několik velkých truhel a ve futrech místo dveří teleport. Strážný požádá znuděným hlasem postavy, aby dali všechny své zbraně do truhly ("you know the drill"). Teleport má v sobě zakletého démona, který pozná, zda-li má u sebe postava zbraň (nůž, meč, palcát). Postava, která má zbraň u sebe při průchodu teleportem

narazí na tvrdou neviditelnou stěnu, kterou nebude možné silou překonat. Pozor! Nůžky, břitva na holení, ostrý hřebík nejsou zbraně i když se jako zbraně dají použít. Démon v teleportu je nebude považovat za zbraň. Brnění taktéž není zbraň. Hůl, pokud není okovaná, je vyhodnocena jako hůl.

Pokud se postavy nebudou chtít odzbrojit a přesto se pokusí projít teleportem, je to možné. Ale musí překonat past Sil-8~prošel za 6 životů / neprošel za 2k6 životů.

Jakmile se postavy odzbrojí, můžou projít spolu se strážným do obytné části Zoranova domu. Strážný je zavede rovnou ke dveřím od Zoranovy komnaty, kde už stojí další dva strážní v plné zbroji.

### 3.10.2 Návštěva Jeleny Drakovičové

Družinu může napadnout "navštívit" Jelenu s cílem ji poděkovat za hlas v soutěži o nejlepší šaty. Samozřejmě v případě, že družina ukradla v 1. kole pro Jelenu šaty od Amraniho. V tomto případě strážný od brány zjistí, zda má Jelena zájem a pak postavy pustí dovnitř.

S družinou půjde vždy jeden strážný, který je bude doprovázet až do komnaty Jeleny. Ta strážného propustí a zůstane s postavami sama. Družina může situaci využít a může se dostat k Zoranovi. Ten je doma ve své komnatě a vyřizuje nějaké papíry.

Poznámka: Pokud by družinu napadlo vzít si Jelenu jako rukojmí (ať už z jakéhokoliv důvodu) můžou se takto dostat na tělo Zoranovi. Ten má svoji dceru rád a určitě bude vyjednávat.

### 3.10.3 Zoranova pracovna

Díky své kriminální činnosti je Zoran velmi opatrný a svoji pracovnu, kde probíhá většina schůzek, řádně vybavil. Místnost je zakouzlená tak, že v případě potřeby je místnost zvukově izolovaná a nelze skrze její stěny sesílat žádná kouzla (hyperprostor, čtení myšlenek, ...) a používat telepatii. Uvnitř místnosti lze kouzlit, nicméně Zoran má možnost seslat kouzelnou rušičku (prsten na ruce), která odzbrojí všechny bojechtivé kouzelníky. Z pracovny taktéž vede únikový východ – propadlo v podlaze za pracovním stolem – Zoranovi stačí zmáčknout tlačítko pod pracovním stolem.

Dále je Zoran vybaven kouzelnými předměty, které neumožňují číst jeho myšlenky.

### 3.10.4 Setkání se Zoranem

Oproti setkání se Slavomyrem Pražmou, se vždy setkání se Zoranem uskuteční po jisté lsti (viz výše). Nutně to neznamená, že by měl Zoran reagovat povoláním stráží a nějakou krvavou bitkou. Spíše naopak. Zoran má prostředky a zkušenosti, jak uniknout nečekanému přepadení. Proto si raději nejprve zjistí, co má družina za lubem než ji případně pošle na smrt.

Jakoukoliv lest, kterou družina vymyslí, Zorana mírně řečeno překvapí. Přeci jenom není zvyklý, že by na něj ve městě, kde má pod palcem Podsvětí, zkoušel někdo nějaké triky. A navíc v jeho domě. Pro setkání se Zoranem platí vše, co bylo napsáno pro Slavomyra Pražmu. Tedy, pokud si družina vymyslí hloupou historku, tak ji Zoran neuvěří. Důležité bude, zda-li družina prozradí existenci Nadie, sestry Diany.

### 3.10.5 Co Zoran prozradí

Důležité si je uvědomit, že Zoran nemá čisté svědomí a stojí za únosem "Diany" a vraždou Ruperta Housky. Zoran se bude snažit od družiny zjistit, co vlastně ví o vraždě a útěku "Diany". Sám tak bude spíše působit jako někdo, kdo si dokáže připustit i jiné teorie, než je ta oficiální. Touto taktikou se bude snažit postavám vnutit dojem, že za vraždou nestojí.

V případě, že družina o Nadii před Slavomyrem pomlčela, pak se mohou dozvědět následující informace/názory:

- vůbec by nečekal, že "Diana" zavraždí starého Housku. Diana byla prostě žena – byla hrdá až namyšlená a nedokázala se smířit, že není muž – ale že by kdy ve své hlouposti našla odvahu vraždit...
- Diana dost často kecala starému Houskovi do obchodů; je pravda, že Houska byl poslední dobou jako obchodník nemožný; zato Dianě nechyběla jistá agrese, která se v obchodu cení
- Diana byla ctižádostivá a udělala pro úspěch a uznání hodně; a nezřídka to brala přes postel (ranhojič Jarobud a ostatně i Matěj Houska, ale to můžou být jen drby)
- dost Zoranovi vrtá hlavou, proč Diana vraždila – co by tím získala? Vždyť ji muselo být jasné, že tím v Božaku skončila? Zas tak hloupá není, že by si to nespočítala...
- je možný, že vraždila v afektu – třeba s někým smilnila zrovna ve chvíli, kdy ji nachytl Rupert
- taky je možný, že za vraždou stál někdo jiný – třeba Pražmové už se dlouho třesou na starostovské křeslo; Mohli zneužít Diany k vraždě? Možná...
- je jasné, že až chytí "Dianu", tak bude soud; Teprve pak se ukáže, co bylo jejím skutečným motivem
- Diana se může skrývat úplně kdekoliv; Zoran pochybuje, že by se schovala někde u svých blízkých – za tak blbou ji nepovažuje
- možná by mohlo vědět více podsvětí, kde je Diana, ale dělili by se o informace teď když je vypsána na "Dianinu" hlavu odměna?

V případě, že družina o Nadii nepomlčela, Zoran se samozřejmě bude vyptávat na Nadii. Otázky kolem Nadii budou následující:

- jaký byl motiv Nadie si vyměnit s Dianou místo
- co se stalo s pravou Dianou (+ všechno, co ví o zmizení pravé Diany)
- co si myslí o tom, kde teď Diana je

Co se týče únosu, zde má Zoran jasno. Jediný, kdo by měl z únosu a vraždy prospěch, je Slavomyr Pražma. Argumenty jsou následující:

- Pražma je druhý v pořadí, co se týče bohatství a vlivu v Božaku
- Pražma má stejně dobré kontakty na úřady v Císařství a je možné, že si nějak pojistil místo starosty v případě, že Houska bude mrtvý
- může vytáhnout "hřích" Pražmy viz 3.4.1
- Mladý Matěj Houska není na starostování připraven; Je možné, že Pražma počítá s tím, že bude do starostování více než mluvit. Přeci jenom Drakovičové nejsou zrovna oblíbení díky svému (necísařskému) původu
- není tajemstvím, že starý Rupert Houska měl několik tajných jednání se Slavomyrem Pražmou; O čem se ti dva bavili, není známo, ale lze předpokládat, že hovořili o možném spojení právě proti Drakovičům. Je možné, že se podmínky Slavomyrovi moc nelíbily a spočítal si, že bude lepší, když Houska zemře
- Pražma má peníze a mohl si najmout vrahy – je druhý nejbohatší ve městě
- Unesená Nadia už asi bude mrtvá. I když, Zoran by si ji nechal na živu jako případnou pojistku. Smrt se nedá zvrátit...

- Od Pražmů to byl dobrý trik, že zavraždil Housku a unesl Dianu. Ta teď bude ze všeho vinna. Odstanili si největšího obchodního konkurenta a zároveň jeho nástupkyni.
- Co se týče únosu a vraždy, tak určitě by to Pražmové neudělali vlastními silami, ale najali by si na špinavou práci někoho jiného. Možná někoho z Podsvětí...

Kdyby náhodou postavy podezírali Zorana z únosu, nabídne jim následující argumenty, proč on za únosem nestojí:

- Nemá žádný motiv – na křeslo starosty stejně nedosáhne kvůli svému (necísařskému) původu a faktu, že není druhý nejmočnější muž ve městě
- Nemá žádné kontakty na kriminální živly – to co se o něm povídá jsou pouze nekalé obchodní praktiky – jeho vliv roste jen díky tomu, že se chová k obchodníkům z jihovýchodu férově a nesnaží se je podvést a rejžovat na nich za každou cenu

Zoran Drakovič nenabídne postavám žádný obchod, co se týče nalezení Nadie či Diany. On sám si rád počká, jak se vše vyvine.

Zoran po setkání okamžitě na družinu nasadí sledování. Možná u družin, které zahrají dobré RP a neprozradí se, tak neučiní. U těch, co se jen trochu zmíní o "únosu Diany" místo o "úniku Diany", je nasazení sledování 100%ní.

### 3.11 Hledá se "Diana"

Buď již při průzkumu Houskova domu a nebo ihned poté se družina dozví, že na zmizelou Dianu byl vydán zatykač samotným soudcem Graeorem a že po Dianě pátrá každý strážný ve městě. Postavy se to dozví třeba tak, že na náměstí se vytvořil velký shluk lidí, kteří poslouchají nějakého vyvolávače - viz dokument "Hledá se Diana".

Družinu by mohlo napadnout, že celé pátrání mají na svědomí únosci a že se jedná o plánovanou akci s cílem zdiskreditovat "Dianu" a poslat ji na smrt. Nutnost objevit Nadii tak roste, je tu riziko, že bude brzy 'objevena' a za vraždu potrestána.

### 3.12 Pátrání po Dianě

Poté, co byla zraněna Nalrundem, seslala na sebe Hyperprostor do bezpečí (mimo opuštěný dům). Pak na sebe seslala kouzlo Neviditelnost a začala řešit, co dál.

Diana je těžce zraněná a krvácí z rány na hrudi. Pokud se jí nedostane pomoci, určitě vykrvácí. Proto se musí dostat k někomu, kdo jí pomůže. Takto by měla uvažovat i družina při pátrání po Dianě, pokud ví, že je zraněná (ze stop z místa činu či z výslechu Nalrunda).

Diana nemá ve městě moc přátel, dali by se spočítat na prstech jedné ruky. Družina je buď již zná a nebo se lze na ně jednoduše vyptat. Co je důležité, zraněná Diana je bude obcházet dle následujícího pořadí:

- Dům Ruperta Housky
- ranhojič Jarobud
- kněz Ješek

Pořadí není náhodné, ale vychází z polohy jednotlivých míst na mapě. Diana tak jde doslova od domu k domu. V podkapitolách níže následuje popis míst, kde by družina mohla Dianu potkat. Vždy platí, že jakmile Diana místo navštíví, zanechá po sobě krvavou stopu.

### 3.12.1 Krvavá stopa

Zraněná Diana je za všech okolností pod vlivem kouzla Neviditelnost. Se všemi důsledky, kterými jsou:

- 1) lze ji vidět trpaslíkovým infraviděním, ALE pouze ve tmě
- 2) lze ji "vidět" krollovým ultrazvukem, ALE v davu na ulici to nefunguje
- 3) Diana zanechává stopy v blátě, ALE ty se lehce ztratí na rušné ulici (stále probíhají slavnosti)
- 4) jakoukoliv věc, kterou sebere, se stane neviditelnou
- 5) jakoukoliv věc, kterou odloží, se zviditelní

Odrážky 1) a 2) je potřeba hráčům vysvětlit, pokud se je pokusí použít ("všechno je rozpálené od sluníčka, že tvé infravidění nelze použít", "příliš mnoho pohybu před tebou ti neumožňuje detekovat neviditelnou postavu").

Odrážka 3) znamená pro hráče, že hraničářské stopování lze použít, nicméně dosah stopování je do nejbližší křižovatky ulic – tam se vždy stopa ztratí. Hraničářský pes nedokáže stopu dostatečně dlouho udržet a také na nejbližší křižovatce ulic stopu ztratí. Stopování lze použít pouze od místa, kde Diana zanechala krvavou stopu (viz dále). Postavy si mohou pomoci stopování a mapy udělat obrázek o putování neviditelné Diany městem Božako.

Odrážka 4) má pouze okrajový význam. Diana si při své pouti ukradla z jedné prádelni šňůry kus látky na ovázání rány a zároveň hůl o kterou se opírá.

Odrážka 5) je nejzásadnější. Diana silně krvácí a ránu si zakrývá rukama. Kdekoliv se pak rukama opře, tam zanechá krvavou stopu. Ta je nejprve neviditelná, ale po chvíli se dle pravidel stane viditelnou... Krvavých stop si na zdech domů moc lidí nevšimne – stěny jsou špinavé a i tak dost "barevné". Nicméně u domů bohatých či u významných staveních je situace jiná. Zdi jsou povětšinou nabílené či jinak jednoduše barevné a tak tam je každá podivná skvrna vidět. Zvláště červená.

### 3.12.2 Za jakých podmínek lze Dianu chytit

Následující podmínky musí být splněny pro to, aby bylo možné Dianu objevit a chytit:

- družina ví, že je Diana zraněná
- družina objevila krvavé stopy
- družina zná logiku putování Diany po městě
- družina aktivně kontroluje místa, kde se Diana může pohybovat, případně
- družina (vy)řeší, jak Dianu zbavit neviditelnosti, případně nalezne jiný způsob lokace Diany

Je jasné, že prakticky žádná družina nemůže hlídat ve větším počtu všechna místa. Každé místo může maximálně hledat jedna až dvě postavy, včetně přítelů kouzelníků. Z tohoto důvodu je důležité, jak se hráči předem domluví na postupu v případě, že se Diana objeví (jak informovat ostatní členy družiny, co udělá postava, která Dianu najde atp.).



### 3.12.3 Netradiční způsoby lokace Diany

Následuje výčet možností, jak Dianu lokalizovat, resp. jak zúžit oblast, kde se nachází. Výčet není konečný, uvidíme s čím přijdou hráči:

- využití astrálních sfér (vlastní theurgh či Jarobud) – sféry neumožňují přesně lokalizovat, ale umožňují zjistit, co právě daná postava vidí – ideálně sféra Jésael – vědění toho, co je.
- využití kouzla Najdi předmět – je to trochu na blind, kouzlo nemá velký dosah, ale kouzelník se může obětovat. Podmínkou je si pamatovat, co Diana měla na sobě (šperk, náhrdelník atp.).
- využití Jarobudova zvířátka – chození po městě a doufání, že neviditelnou Dianu zviditelní, nicméně toto bude fungovat, bude-li družina patrolovat na předpokládané trase pohybu Diany
- expertní kouzlo Posel v kombinaci s kouzelníkovým havranem či d'áblíkem – Posel (drozd) vždy nalezne Dianu bloudící městem, nicméně si je nutné uvědomit, že je Diana neviditelná. Tedy, drozd doletí k Dianě, předá zprávu a rozplyne se. Pokud Diana na zprávu nezareaguje (jakože nezareaguje), tak zůstane neviditelná. Postavy však alespoň získají přibližnou polohu. Postavy samozřejmě mohou pomocí kouzla Posel předat Dianě zprávu s žádostí o setkání na konkrétním místě. Záleží na PJI, zda-li vyhodnotí zprávu jako důvěryhodnou a zda-li Diana změní svůj plán a dorazí na místo setkání. Je nutné si uvědomit, že Diana bojuje o život díky svému zranění.

### 3.12.4 Ukradené prostěradlo (nepovinné)

První krvavou stopu zanechala Diana v jednom z pavlačových domů poblíž opuštěného domu. Tam objevila na prádelní šňůře bílá prostěradla. Jedno z nich si vzala na ovázání velké rány na hrudi a přitom zamazala od své krve ostatní prostěradla.

Hospodyni, která ráno prádlo objevila, málem trefil šlak. Myslela si, že za vším může sousedka se kterou mají věčné spory. Začaly se hádat, později prát a nakonec to skončilo přivoláním městské hlídky. Postavy se mohou přimotat k vyšetřování spíše náhodou (humbuk na pavlači přitáhnul spoustu čumilů z ulice). Záleží na PJovi, zda-li se mu podaří družinu navést. Jedna z možností je uvedena v následující kapitole.

### 3.12.5 Ukradená hůl (nepovinné)

U jedné putyky, kousek od pavlačového domu nařiká starý muž (kudůk). Táhne z něj chlast, smrad a zdá se, že je i od krve, nicméně bezdomovec to není. Jakmile spatří družinu, začne prosit o pomoc. Pokud ho postavy vyslechnou, řekne jim svůj příběh:

*“Včera jsem byl tady v putyce U bezedného džbánu a trochu jsem to přehnal. Po zavíračce jsem už neměl dost sil se dostat domů – to víte, mám bolavou nohu a špatně se mi chodí. Tak jsem si tady lehnul a usnul. Když jsem se ráno probudil, zjistil jsem, že moje vycházková hůl je pryč. Někdo mi ji sprostě ukradnul! A teď se domů po svých nedostanu...”*

Družina může buď starci nabídnout vlastní hůl a nebo ho může odtáhnout domů. Bydlí právě v pavlačovém domě, kde si Diana “půjčila” bílé prostěradlo na svoji krvavou ránu.



### 3.12.6 Houskův dům

Diana se nejprve bude snažit získat pomoc u sebe doma. Je to logická volba. Houskův dům je i její dům. Zároveň je to od opuštěného domu nejbliž. Když dorazí, je v domě živo. Služebná našla mrtvolu Ruperta Housky. Po domě pobíhají stráže. Diana se dozvídá z hovorů lidí, že co nevidět dorazí Uwe Borůvka. Rychle tedy vyběhne do svého pokoje, kde ze skříně vezme lektvar Bílé hvězdy, který jí alespoň na chvíli trochu pomůže od bolestí. Cestou se srazí se služkou Telkou, rychle se teleportuje pryč...

Co je však důležité, Diana po sobě zanechá velmi mnoho krvavých stop. Ty začínají již od vedlejší branky pro služebnictvo, vedou skrz vedlejší vchod pro služebnictvo, dále po schodech do prvního patra až do její komnaty. Tyto jsou již popsány v kapitole 3.7.6.

### 3.12.7 Jarobud – Ranhojič

Diana téměř již polomrtvá se dostane k domu ranhojiče Jarobuda. Jarobudovu věž dle očekávání hlídají strážní a dva vyšetřovatelé CVO. Diana však vlivem bolestí ztratí kontrolu nad svojí neviditelností. Respektive si neuvědomí, že promluví na kolemjdoucího (“uhni mi z cesty...”). Co se bude dál odehrávat již záleží na situaci kolem domu. Mohou nastat následující situace:

- 1) družina má na místě hlídkujícího člena (či přítelíčka)
- 2) družina je na místě ve větším počtu
- 3) družina není nikde poblíž

Na ulici je dost lidu, každý se stará sám o sebe, takže deset vteřin si nikdo zkrvavené Diany ani nevšimne. Pak už ale jo. PJ celou situaci může zahrát následovně

- 0. kolo - pokud má hlídkujícího člena družiny někde ve vzduchu (na střeše Jarobudova domu, v okně protějšího domu), tak má šanci zahlédnout Dianu jako první, ALE musí dopředu říci, že chce vidět na vchod do Jarobudovy věže. V tomto případě má 1 akci navíc a může PJovi říci, co okamžitě dělá
- 1. kolo - na ulici začne panika, lidé poblíž Diany začnou vriskat a rozebíhat se na všechny strany; v tento moment ví celé náměstí kolem věže, že se něco děje, ale kdo není ve vzduchu, neví nic konkrétního; stráže se vydávají směrem k místu, odkud se lidé rozebíhají; hlídkující člen družiny se musí rozhodnout, co chce dělat.
- 2. kolo – lidé na ulici křičí o pomoc a zároveň řvou, co vidí – “dábel”, “smrt”, “krev”, “netvor”, “vražda”; strážní se prodírají davem a mají co dělat, aby se dostali k Dianě; Diana se snaží neúspěšně seslat kouzlo
- 3. kolo – lidé poznávají, co se mezi nimi zhmotnilo – “to je ona”, “vražedkyně”, “Diana”; strážní jsou téměř u Diany, která sbírá poslední zbytky sil
- 4. kolo – lidé se zastavují a začínají tvořit velký kruh kolem Diany, volají po pomstě – “smrt vražedkyni”, “zabijte ji”, “chyťte ji”, “na hranici s ní”; strážní rozrážejí dav a pomalu se blíží k Dianě
- 5. kolo – lidé zmenšují kruh a jejich touha po krvi roste; strážní jsou na dosah Diany, ale mají evidentně strach, vyzývají Dianu, aby se vzdala; Diana sesílá kouzlo Hyperprostor a mizí mimo dosah

V 0. kole může rychle zareagovat pouze havran či dáblík, který je schopen během oněch 10 vteřin se dostat k Dianě. Hodně plusové body dostane družina, která nechá havranovi/dáblíkovi vzkaz

pro Dianu ("sejdeme se v Hostinci XYZ, pomůžeme ti"). Pokud se hlídka nachází v okně nějakého domu, může využít nulté kolo k seskočení z okna. Tím se dostane k Dianě na stejnou vzdálenost jako hlídka. Kouzelníci s Hyperprostorem či Rychlostí se mohou také významně přiblížit k Dianě.

V 1. kole se může hlídka na zemi rozhodnout pro přesun k Dianě, resp. k místu, kde se "něco" děje. V tomto případě a při nepoužití žádných podpůrných prostředků (kouzla, lektvary), se dostane k Dianě přes dav ve stejnou dobu jako hlídka strážných. Výhodu mají pouze postavy s bonusem za sílu +4 a více, kteří se dostanou k Dianě o 1 kolo dříve.

V 2. kole se může hlídka na zemi rozhodnout pro přesun k Dianě, ale již to nestihne dříve než hlídka. Nicméně se v 5. kole dostanou na dohled Diany a uvidí její teleport pryč z náměstí. Postavy s bonusem za sílu alespoň +4 se dostanou k Dianě stejně rychle jako hlídka strážných.

V 3. kole již nemá šanci hlídka na zemi se dostat k Dianě a bude si muset počkat na svědectví ostatních lidí, co se stalo. Pouze postavy s bonusem za sílu alespoň +4 se dostanou k Dianě na dohled a uvidí její teleport pryč z náměstí.

V případě, že nikdo z družiny není u Jarobudovy věže, dozví se o zviditelnění Diany do jedné až tří směn (podle toho, kde se zrovna nacházely). Družina, která dorazí na místo činu později, najde na zemi pouze krvavé stopy. Nicméně i tak dostane náповědu o zranění Diany.

### 3.12.8 Kostel kněze Ješka

Je to také jedna z možností, kde se může Diana vyskytnout. V případě, že Diana selže u Jarobudovy věže a teleportuje se pryč, nemá jinou možnost, než se dostat ke kostelu. Po incidentu před Jarobudovou věží již nejsou u kostela strážci, takže se zde již nic významného nestane. Jakmile do kostela Diana dorazí, Ješek okamžitě pošle poslíčka k Jarobudovi pro pomoc. Diana zde zůstává, dokud ji družina "nevypátrá"...

### 3.12.9 Co když postavy nechtějí hledat Dianu

Tato možnost může reálně nastat. Družina se může plně soustředit na hledání Nadie, jež byla unesena. Jak již bylo řečeno, druhé kolo neskončí, dokud se družina s Dianou nepotká. Jakmile Diana dorazí do kostela za knězem Ješkem a je vyléčena ranhojičem Jarobudem, začne sama aktivně pátrat po družině. Diana si lehce dala jedna a jedna dohromady a ví, že za jejím únosem stojí družina, neboť:

- družina jí "vnutila" šaty, bez nichž by k záměně nemohlo dojít
- družina může pracovat pro kohokoliv, kdo se jí snaží odstranit (Drakovičové, Pražmové, Houska?)
- družina se po ní vyptávala u Jarobuda či Ješka (nastal-li tento případ)

Jestliže dojde k tomu, že si je Diana vypátrá sama, určitě se vzhledem ke svým schopnostem pokusí družinu zneškodnit a vyslechnout. Je ponecháno na PJe, jak to provede. Rozhovor s Dianou pak proběhne tak, jak je popsáno ve třetí části dobrodružství – kapitola 4.3.

## 3.13 Pátrání po unesené Nadii

Na únosce Nadie nemá družina příliš mnoho informací. Několik indicií směřuje k Podsvětí, ale to je asi tak vše. Hledat Nadii, je jak hledat jehlu v kupce sena. A to je i záměr. Nadii je prostě nevypátratelná. Tedy úkolem PJe je neumožnit družině se s Nadií ve druhé části potkat. Zní to trochu

divně, ale na druhou stranu to lze brát tak, že Zoran Drakovič udělal vše pro to, aby "Dianu" nikdo nevyptáral. Tedy, co vymyslí družina, na to už myslel i Zoran.

Poznámka: Hodně diskutované kouzlo Posel je dobrým příkladem, jak by se družina mohla velmi rychle dostat k Nadii. Pro tento případ se Zoran pojistil tak, že schovává Nadii někde ve sklepení, kam vede jen jednoduchý komínek, kterým drozd proletí. V komínku je však past, která drozda chytí a později i zabije. Jednoduché a účinné. Obdobně lze postupovat i v případech jiných nápadů družiny.

### 3.14 Podsvětí

V druhé části družina narazí dříve či později na Podsvětí. Postavy na Podsvětí navede jak Pražma tak i Drakovič – co se týče únosu "Diany". Družině pak stačí zajít do nějaké putyky ve východní části Božaka a družina bude ihned odkázána do té správné – do Jedové chýše. Tam si lze objednat u Podsvětí služby různého druhu, získat informace či se nechat naverbovat. Vše za příslušný poplatek dle ceníku.

Jak již bylo řečeno v úvodu, Podsvětí bylo najato na únos Diany. Podsvětí únos sice úspěšně dokonalo, ale uneslo Nadii namísto Diany. O této záměně Podsvětí neví!!! Dále si je Podsvětí jisto, že kromě Zorana Drakoviče o únosu nikdo jiný neví!!!

#### 3.14.1 Způsob komunikace s Podsvětím

Podsvětí se chrání před špehy zvenčí. Není vůbec jednoduché proniknout přímo ke členům Podsvětí. Jako spojka funguje spolehlivě již řadu let kudůk, jež dostal jméno Mluvka Fred. Starý kriminálník přišel po jednom verdiktu o jazyk a s pokročilým šedým zákalem toho ani moc nevidí. Kdo chce komunikovat s Podsvětím, musí dát Fredovi pro Podsvětí vzkaz. V Jedové chýši je místnost, kde Fred chová potkany. Těm vzkaz dá a oni ho doručí skrze potkaní chodby do doupěte Podsvětí. Podsvětí pak posílá po potkanech odpovědi a zároveň posílá Fredovi provizi za zprostředkování. Potkani jsou schopni odnést i zálohové platby na objednané služby. Potkani preferují buď menší váčky s penězi (max. 10 zl) a nebo váčky s drahokamy (v případě dražších služeb).

Důležité je, že Mluvka Fred vůbec netuší, kde a kdo je Podsvětí. Dostat se tedy přímo k Podsvětí nejde, leda by Podsvětí chtělo samo. Odpověď lze získat zpravidla do 1 směny. Informace Podsvětí

Pro získání informací je Podsvětí ideální. Má opravdu hustou síť žebráků a pobudů, kteří ví, kde se co šustne. Pro účely dobrodružství však nejsou podstatné běžné informace, ale informace speciální. Jak bude Podsvětí reagovat na dotazy družiny jsou uvedeny v jednotlivých podkapitolách.

#### 3.14.2 Kde se nachází "Diana"

V případech, že se postavy budou vyptávat, kde je "Diana", co zavraždila Housku, bude se snažit Podsvětí na postavách vydělat. Na jednoduchou otázku, kde se "Diana" schovává, dostane družina obecnou odpověď. S každou podrobnější otázkou bude růst cena za odpověď.

Cena za informace jsou následující:

- 5N zlatých – “Diana” je určitě někde ve městě,
- 5N zlatých – být v kůži “Diany”, tak se znažím ukrýt tam, kde by to nikdo nečekal
- 10N zlatých – “Diana” se nenachází u svých známých
- 10N zlatých – je na východním břehu řeky Božako
- 1 000 + 20N zlatých – je na “Smetišti” na jihu u řeky schovaná v altánku

Samozřejmě, “Smetišťe” není nic jiného než místo, kde postavy nenajdou nic než odpadky z celého Božaka. Dobrou družinu napadne, proč si Podsvětí nechytne Dianu samo a dává možnost družině, za ty šílené peníze. Podsvětí bude argumentovat, že čeká, až bude vypsaná odměna vyšší. Nicméně, když mají postavy zájem, tak se raději spokojí s vrabcem v hrsti než s holubem na střeše...

Ještě lepší družinu napadne, že je to celé habadůra, která je má připravit o peníze. Uvidíme, která z družin se chytne...

### 3.14.3 Kdo unesl “Dianu”

Pokud však družina vybalí na Podsvětí otázku, kdo unesl Dianu, tak tím doslova vyvolá paniku. Nikdo o únosu neměl vědět. Na otázku tak nejprve přijde klasická odpověď – Diana utekla po vraždě Housky, nebyla unesena. Když se družina nedá, pak se Podsvětí zeptá, proč si myslí, že byla unesena. Těžko říci, jak se dál dialog s Podsvětím bude ubírat, nakonec však Podsvětí potvrdí, že Diana byla unesena. A že pokud mají zájem, tak únosce se s nima rád potká.

Poznámka: Družina by měla nabýt dojmu, že Podsvětí jim zprostředkovalo jen komunikaci s únoscem a že na samotném únosu Podsvětí nemá zásluhu.

Pokud družina kývne na setkání, pak je Podsvětí opět odkáže na “Smetišťe” na východním břehu Božaka.

### 3.14.4 Léčka připravená Podsvětím

Ať už se družina nachytala na nalezení Diany či na setkání s únosci “Diany”, léčka je pořád stejná. Podsvětí naláká družinu na východní břeh Božaka do „bažiny“. Bažina se nachází kolem pavlačového domu, který se díky podmáčenému podlaží propadá. Tato oblast Božaka je dost opuštěná a prázdná. Uprostřed pavlače se kdysi nacházel altánek, který je teď téměř utopený v bahně. Jeho prosklená okna jsou vymlácená a přebitá prkny.

Bažina není příliš hluboká, lze jí opatrně procházet po pevnější hlíně, jeden však musí dávat pozor, aby nezahučel do tekutého bahna. Je tu strašný smrad. Vstup mezi domy je pouze ze dvou průchodů na západní a východní straně. V podchodech to čpí octem – všude se válejí hliněné nádoby s touto tekutinou. Proč? To postavám může vrtat hlavou.

Členové podsvětí jsou poschovávaní v horních patrech domů kolem pavlače. Havran, ani ďáblík je neodhalí, pokud nezalítne do vymlácených oken a dál do místností. Celkem je tu asi 3xN pobudů.

V altánku je schovaná lupička z Podsvětí, která „hraje“ Dianu. Je schovaná ve tmě za skříní, připravená zaútočit na prvního z družiny, který se dostane do altánku.

### *Bahenní příšera*

Samotná bažina v sobě skrývá příšeru, kvůli které je celá oblast málo obydlená. Příšera je taková slizovitá améba obalená bahnem, která se živí uvízlými živými tvory, lidmi nevyjímaje. Celé její tělo je zbarveno stejně jako bažina a tak vůbec není vidět. Dokáže velmi rychle měnit tvar, ale nic složitějšího a velkého – maximálně nějaké vertikální chapadlo.

Každý, kdo se dostane zhruba na půl cesty k altánku bude touto příšerou napaden. Napadení funguje tak, že se pod postavou najednou proboří na první pohled pevná zem. Nejprve to vypadá, že měla jen postava smůlu. Když ji zbylé postavy rychle vytáhnou, nic se neděje. Hned nato se ale propadne další postava a ta je jakoby táhnutá dolů (něco jako tekuté písky). Než stačí zareagovat ostatní, propadá se další postava z družiny. Celkem se propadne polovina členů.

Příšera pak zaútočí na ty, kdo se pokusí vysvobodit zapadlé členy družiny. Prostě se zvedne část bahna a zaútočí na postavu. Zranění jsou stínová, i když to může občas bolet. Dalším útokem nestvůry je vrhání bahna. Cílem nestvůry je znehybnit oběť a pak ji pomalu obalit bahnem a tímto způsobem ji natrávit.

Co zabírá proti nestvůře je právě ocet, který postavy našly v průchodech. Ocet, jako desinfekce, je pro nestvůru jed a ihned na něj reaguje ustrnutím, případně stažením z dosahu. Oheň nefunguje, neboť bahno je vlhké a nehoří. Pomůže jistě mráz, který zraní slizovitou strukturu nestvůry. Takový elementál vzduchu taky dokáže udělat paseku – rozmetá bahno a odhalí zranitelné tělo nestvůry. Dále pomůže kyselina, ale jen lokálně. Pokud by postavy měly hašené vápno, tak mají také vyhráno. Ale to mít nebudou :-)

### *Snadná práce pro Podsvětí*

Jakmile je větší část družiny pod kontrolou bahenní příšery, dostávají se na scénu pobudové z Podsvětí. Ti se polijí octem a vyrazí k uvězněným členům družiny. Členy osvobodí (octem polijou okolí) a uvězní.

Pobudů je 3xN a jsou rozděleni do tří typových skupin (ostrostrělci, hrubiáni, mistři meče). Jsou docela silní, nicméně nemají žádnou magii.

### *Jak dopadne léčka*

Během léčky mohou nastat celkem tři případy, jak vše dopadne:

- 1) postavy léčku prokouknou a vyhnou se jí (ideální stav)
- 2) postavy si léčku vůbec nepřipustí a nechají se vlákat do pasti, ale podaří se jim utéct (zlatá střední cesta)
- 3) postavy si léčku vůbec nepřipustí a nechají se vlákat do pasti a jsou chyceni (špatná varianta)
- 4) postavy si léčku vůbec nepřipustí a nechají se vlákat do pasti a při souboji zemřou (konečná)

V případě, že družina mluvila v souvislosti s Dianou o ÚTĚKU, pak varianta 4 prakticky nenastane. V případě, že družina mluvila v souvislosti s Dianou o ÚNOSU, pak při variantě 1 a 2 se pokusí Podsvětí družinu znovu kontaktovat a bude se chtít s postavami skutečně setkat. Družina si bude moci diktovat podmínky setkání a setkání proběhne standardně – viz odstavec Výměna informací s Podsvětím.

Ve variantě 3 dojde ke standardnímu výsledku. Výslech bude probíhat s každou postavou zvlášť. Bude-li si postava hrát na hrdinu, dostane lekci a druhou šanci promluvit. Ta, která odmítne mluvit, bude nemilosrdně zavražděna. Aby to došlo hráčům, tak v případě úmrtí postavy, bude tato ležet ve výslechové místnosti, takže každý další hráč bude vědět, jak dopadla postava jiného hráče před ním.

Pravděpodobnost, že družina vyvázne ze zajetí, je prakticky mizivá a družinu může zachránit pouze roleplaying jednotlivých postav. V tuto chvíli si ale nedokážu představit, co by musela postava nabídnout, aby přežila. Maximálně by musely postavy přiznat, že Podsvětí uneslo Nadii místo Diany a zároveň by se musely nabídnout, že Dianu pomůžou najít. Ale i tak je to pro Podsvětí risk postavy pustit na svobodu.

Ve variantě 4 je jasné, že družina končí a dál nepostupuje.

### 3.14.5 Výměna informací s Podsvětím

Cílem setkání Podsvětí s družinou je snaha Podsvětí se dozvědět něco o družině více. Družina se setká přímo s hlavou Podsvětí, Azubuikem Masambou ("Azu"). Podsvětí se bude zajímat hlavně o to, jak to že o únosu ví. Dále se bude ptát, proč se vůbec o únos zajímají a jaký je jejich vztah k Dianě. Pokud družina mluvila i o Nadii, bude se ptát i na ni.

Na druhou stranu, Podsvětí nebude příliš sdílné. Pokud bude družina požadovat informaci, kdo stojí za únosem, tak to Podsvětí nesdělí. I když družina ukáže prstem na Pražmy a Drakoviče.

Pokud bude družina požadovat, aby Podsvětí propustilo Nadii, tak Podsvětí na požadavek nepřistoupí, protože už Nadii nemá a ani neví, kde teď je. Ale Podsvětí nabídne družině, že pokud přivedou Dianu, ke které nemají žádný vztah, tak se pokusí s objednateli únosu dohodnout výměnu.

PJ by se měl snažit zahrát Podsvětí věrohodně, tedy, že Podsvětí již neblafuje a mluví narovinu. Podsvětí pozná, pokud se družina pokusí něco zatajit a nebo bude dávat vyhýbavé odpovědi. Budou-li odpovědi družiny dostatečně přesvědčivé, tak je vše OK.

Po setkání s Podsvětím mohou mít postavy občas pocit, že jsou sledováni...

Poznámka: Setkání s Podsvětím proběhne co nejdříve. Je to v zájmu Podsvětí a Zorana Drakoviče, aby věděli, zda-li můžou bezpečně vytáhnout na světlo unesenou "Dianu" a dokončit tak svůj plán na oslabení Housků.

### 3.15 Diana nalezena

Ať už dobrou taktikou či zcela náhodou, na konci druhé části se družina setká s Dianou. Nelze předvídat, kdy a kde se to družině podaří. Nejpozději to však bude okolo páté odpoledne, tedy jen pár hodin od volby starosty.

Každopádně je důležité, aby družina nalezenou Dianu okamžitě odklidila z veřejných míst. Je nutné si uvědomit, že "Dianu" každý hledá. Jedno z hodnotících kritérií je, jak rychle si to hráči uvědomí.

Pokud postavy nemají dopředu plán, kam Dianu uklidí, ta jim poradí se schovat u kněze Ješka v kostele. Diana je velmi zraněná a je tak po zbytek dobrodružství prakticky vyřazena z akce. Dianu

léčbu lze sice urychlit kouzly i lektvary, ale její únavu a vyčerpání nikoliv. Diana tak nebude moci navnímat magy na kouzlení a nebude tak moci družině pomoci ve třetí části.

Družina nedostane moc prostoru si s Dianou promluvit. Padne maximálně několik vět než Ješek zakáže další výslech. Pokud budou postavy trvat na svém a budou chtít Dianu vyslechnout i přes Ješkův odpor, dostane se k nim echo, že byla chycena "Diana" (kněz Ješek poprosil své ovečky, aby mu přinášely zprávy o "Dianě").

### 3.16 Nadia v poutech

Poté, co bude družinou objevena pravá Diana, objeví se na scéně i Nadia. Zoran Drakovič, který ji celý den držel na olivové farmě za městem, ji v podvečer v poutech dovlekl zpět do města. Samozřejmě, po celou dobu věznění byla Nadia zpracovávána, a teď je z ní tělo bez duše. "Dianu" povevou z východní brány přes most rovnou do věznice.

Družina tak prakticky nebude mít šanci Nadiu zahlédnout. Než se zpráva o chycení "Diany" roznese po západní části Božaka, bude už Nadia dávno v šatlavě.

### 3.17 Harmonogram druhé části

Akce	Čas
Úvod do 2. části	0:15
Opuštěný dům	0:15
Pátrání po Nalrundovi	0:15
Dům Housků	0:45
Dům Pražmů	0:30
Dům Drakovičů	0:30
Pátrání po Dianě	0:45
Podsvětí	0:45
Diana nalezena, Nadia v poutech	0:30
Rezerva	0:30
Celkem	5:00



## 3.18 Hodnocení druhé části

#	Popis kritéria	0 bodů	1 bod	2 body
1	Ohledání opuštěného domu	Špatné ohledání, málo otázek na PJe	Družina si dovedí pouze jednu z informací uvedených pro případ zisku 2 bodů.	Družina si dovedí, že Diana je mág, že je zraněná a že utekla sama.
2	Ohledání Houskova domu	Špatně kladené otázky PJi při ohledání. Málo otázek na služebnictvo.		Detailní otázky na PJe, křížové výslechy služebnictva.
3	Co se stalo s Dianou?	Špatná práce s informacemi. Zaměňování Diany s Nadií.	Družina si nakonec odvodí, že se Diana sama osvobodila.	Velmi dobrá práce s informacema. Velmi rychle jasno, co se stalo.
4	Co se stalo s Nadií?	Špatná práce s informacemi. Zaměňování Diany s Nadií.	Družina si nakonec odvodí, že byla Nadia unesena.	Velmi dobrá práce s informacema. Velmi rychle jasno, co se stalo.
5	Rozmístění hlídek na nalezení Diany	žádné hlídky	hlídky u všech přátel, ale špatná koordinace	hlídky u všech přátel, jasný scénář, co se bude dít až se objeví
6	Jak se dostat ke Slavomyrovi?	Nedostali se dovnitř.	Použití hrubé síly a otřepaných taktik.	Dobré RP na strážné.
7	Setkání se Slavomyrem.	Špatný RP, prozradili Nadii.	Průměrný RP, nepřesvědčivé vyjednávání. Kladení hloupých dotazů.	Vynikající RP, netradiční krytí. Dobré otázky na Slavomyra.
8	Jak se dostat k Zoranovi?	Nedostali se dovnitř.	Použití hrubé síly a otřepaných taktik.	Vyluštili hádanku. Dobré jednání s dveřníkem.
9	Setkání se Zoranem.	Špatný RP, prozradili Nadii.	Průměrný RP, nepřesvědčivé vyjednávání. Kladení hloupých dotazů.	Vynikající RP, netradiční krytí. Dobré otázky na Zorana.
10	Co s Dianou po jejím nalezení	družina nemá plán	družina si po objevení Diany okamžitě uvědomí, že ji musí odklidit do bezpečí	družina má plán na odklizení Diany do bezpečí
11	Komunikace s Podsvětím	družina je příliš otevřená a sdílá, informace poskytuje bez uvědomění si případných dopadů	družina se snaží své informace chránit a naopak, co nejvíce informací získat, jsou podezřívají	družina něvěří nikomu a ničemu, každý krok si dobře promyslí a s informacemi pracuje velmi opatrně
12	RP družiny			
13	PJ hodnocení			
14	Timing			



## 4 ČÁST 3

### 4.1 Časová osa

Třetí část začíná v neděli cca v pět odpoledne. Nicméně záleží na družině, jak končila 2. kolo.

Hodina	Událost
Neděle	
17:00	Družina je v Jarobudově věži či v Ješkovo kostele spolu se zraněnou Dianou.
20:00	Družina jde spát. Nabírá síly do rozhodujícího dne.
Pondělí	
05:00	První pokus družiny osvobodit Nadii z vězení (nelze uspět).
11:00	Transport "Diany" z šatlavy na soud – další možný pokus osvobodit Nadii.
12:00	Začátek soudu s "Dianou".
13:00	V případě obhajoby "Diany", zavraždění císařského úředníka a útěk družiny.
15:00	Volba starosty Božaka.
20:00	Poprava "Diany", v případě osvobození i útěk družiny.

### 4.2 Cíl družiny

V poslední části bude mít družina jasný úkol – osvobodit Nadii z vězení. Tento úkol se však družině nepodaří. O Nadii bude muset bojovat v soudní síni. Zde družina narazí na tvrdou realitu prohnílého Božaka. Soud se změní v krvavou řež a tak nezbude družině než prchat a zachránit si holý život.

Alternativně, družiny se mohou pokusit osvobodit Nadii při transportu z šatlavy na soud, případně ji může osvobodit cestou na popraviště (v případě, že se družina nezúčastní soudu).

### 4.3 Výslech Diany

Předpokládá se, že se na začátku třetí části nachází družina spolu s Dianou v Jarobudově věži a nebo kdekoliv, kde je klid. Je to jedinečná příležitost dát si celý příběh spolu s Dianou dohromady. Postavy by se měly Diany ptát nejen na to, co se stalo v opuštěném domě, co se stalo s Nadií, ale i co se stalo v životě mezi ní a Nadiou (viz dopis). Podstatné informace jsou uvedeny v následujících kapitolách.

#### 4.3.1 Co se stalo v opuštěném domě

Zde Diana nepopíše nic jiného než to, co již popsal postavám Nalrund Drithrud' v druhé části dobrodružství. Prostě a jednoduše popíše, jak měla velký strach, co se vlastně stalo a tak se rozhodla rychle jednat. Ovládla jednoho trpaslíka z Nalrundovy bandy a pomocí něj zabila dalšího a ještě se osvobodila z truhly. Jakmile zbývající dva trpaslíci zlikvidovali toho ovládnutého, podařilo se Dianě ještě zabít dalšího trpaslíka. Bohužel poslední z trpaslíků ji osklivě zranil a tak musela zdrhnout.

Diana tedy přizná, že je mágem a že to úzkostlivě tajila přede všemi. Proč to tajila už družině neřekne, tedy pokud se nebude přímo ptát (viz 1.1.6, odstavec o Dianě).

#### 4.3.2 Co se stalo Nadii

Dianě dlouho trvalo než zjistila, že byla unesena svojí sestrou. Když zjistila, že sama Nadia byla unesena, bylo jí hned jasné, kdo za únosem stojí. Jsou to Drakovičové s podporou Podsvětí. Motiv

únosu a vraždy je pro Dianu taky víceméně jasný – Drakovič chce ovládnout radu města a odstraněním dvou konkurentů se mu to daří. Navíc, pokud vraždu hodí na “Dianu”, tak má za svými činy zameteno.

Dianě i družině dojde, že za této konstelace je Nadia de facto odsouzená na smrt.

#### 4.3.3 Co se stalo mezi Dianou a Nadií v mládí

Diana se nejprve bude ptát družiny, co jim Nadia o ní řekla. Tím mohou postavy zjistit, že verze Nadie a Diany se liší. Diana družině povypráví svůj příběh – viz kapitola 1.4.

#### 4.4 Šuškanda po městě

Celé město žije lapením “Diany”. Lidé si sdělují zaručené zprávy ze zatýkání, transportu a samotného uvrhnutí do šatlavy. Pokud je družina stále u Jarobuda, tak dostává informace přímo od Jarobuda, který vyšel do ulic v době, kdy družina vyslychala Dianu. Družina se může dozvědět následující:

- “Diana” utekla na východ, zřejmě ji už byla císařská půda horká
- chytli ji pry docela daleko
- dost se zatčení bránila, snad u toho někoho zabila (lež)
- tu odměnu dostanou snad nějakí dobrodruzi, co si tipli, že “Diana” uteče z města ven
- volba starosty byla odložena
- zítra v poledne byl nařízen soud s “Dianou”, asi dostane provaz
- “Diana” se pry už dozнала k vraždě Housky
- starosta se bude volit zítra odpoledne, císařský ouředník chce počkat s volbou až jak dopadne soud

#### 4.5 Prosba Diany

Diana požádá družinu o pomoc zachránit Nadii. Pokud nebude Nadia osvobozena, bude určitě usvědčena z vraždy Housky a dostane provaz. Družina by měla na prosbu kývnout, už jen z toho důvodu, že k Nadii mají přátelský vztah. Pokud by se jim moc nechtělo, má Diana tyto “morální” argumenty:

- družina měla za úkol chránit Nadii, ale selhala – Nadia byla unesena
- Nadia je v celé věci nevinně, tedy popraven bude nevinný člověk!
- Diana by strašně ráda mluvila s Nadií a vysvětlila jí minulost – chce se jí omluvit za její utrpení
- v nejhorším je Diana ochotna slíbit družině tučnou odměnu

Diana bude nabádat družinu, aby využila všech možností osvobodit Nadii ještě před samotným soudem. Bojí se totiž, že soud nemá šanci vyhrát.

Diana by sice sama mohla přiložit ruku k záchraně Nadie, ale má jinou práci. Jak již bylo popsáno v kapitole 3.4.2, Diana je velmi blízko k získání jasného důkazu, že Zoran Drakovič stojí za vraždou Pavla Hrana, tajemníka starosty Ruperta Housky. Má totiž k dispozici zapečetěný svitek, který s nejvyšší pravděpodobností ukazuje právě na Zorana. Je tu však háček v tom, že svitek je uzamčený kouzlem. Pro získání hesla je potřeba proniknout do astrálních sfér a získat ho. To musí učinit společně s ranhojičem Jarobudem. Tedy zatímco družina se pokusí získat Nadii z vězení či při transportu, Diana bude získávat důkaz proti Zoranovi pro případ soudu s Nadií.

## 4.6 Možnosti osvobození Nadie

Bude na každé družině, jak si vymyslí osvobození Nadie. V úvahu připadají následující možnosti, které budou podrobněji rozepsány v následujících kapitolách:

- osvobození z vězení
- osvobození během transportu ze šatlavy na radnici, kde se bude konat soud
- hájení Nadie u soudu
- osvobození během popravy

Kromě třetí možnosti budou všechny možnosti vyžadovat přímou akci spojenou s velkými výdeji magie a fyzických sil. Lze předpokládat, že je družina minimálně z poloviny vyčerpaná z celodenního pátrání po Dianě a Nadii. Tedy před jakoukoliv akcí by měla družina odpočívat a nabrat maximum nových sil (hlavně magenergie). Mnoho družin se zřejmě pokusí o osvobození Nadie z vězení s tím, že v případě neúspěchu se o osvobození pokusí později, což je dobrá úvaha. Zde je nutné upozornit, že případná poprava se bude s nejvyšší pravděpodobností konat ještě tentýž den a družina tak nebude schopna znovunačerpání energie pro další osvobozovací akci. Toto by mělo družinu napadnout během svých úvah.

## 4.7 Spojenci Diany

Některé družiny určitě napadne využít některých obyvatel Božaka a přesvědčit je, že by měli pomoci "Dianu" osvobodit. V kapitolách níže jsou podrobně rozepsány možnosti u jednotlivých CPček. Obecně platí, že jsou to obyčejní lidé, kteří nikterak neprahnu po tom se nechat zatáhnout do nebezpečných akcí. Pomůžou, to ano, ale bude se jednat spíše o drobnosti než o zásadní věci.

### 4.7.1 Ranhojič Jarobud

Jarobud může nabídnout družině podporu ve věcech alchymie, tedy příprava lektvarů, svitků, dodání surovin (do výše 20N magů a 10N surovin). Jako theurgh víc postavám nenabídne, musí totiž pomoci Dianě získat heslo k zapečetěnému svitku.

Družina by mohla požádat Jarobuda o zapůjčení jeho kouzelného zvířátka, které ruší magii. Tomuto přání vyhoví, ale bude chtít vědět k čemu jej použijí a jak ho použijí. Nabyde-li dojmu, že by kouzelné zvířátko mohlo přijít k újmě, bude se zdráhat ho zapůjčit.

### 4.7.2 Kněz Ješek

Ješek nemá žádné hmotné statky, které by mohl družině poskytnout. Nicméně má k dispozici dost velkou knihovnu, kde má spoustu knih o Božaku. V té lze nalézt některé velmi staré plány z výstavby západní části města. Pro družinu budou nejzajímavější plány radnice a věznice. Zatímco v případě radnice jsou plány stále aktuální, v případě věznice již nikoliv. Viz kapitola 4.8.1.

Ješek samozřejmě neví, kde se přesně plány nacházejí, má ve své knihovně dost velký bordel. Ješek je však přesvědčený na 100%, že ty plány má. Je na družině, nakolik bude ochotna strávit čas hledáním. Platí následující pravidlo – každou hodinu vzroste pravděpodobnost nalezení o 5% za každou hledající postavu. Hledání se můžou účastnit pouze postavy, které umí číst a mají inteligenci alespoň 11.

### 4.7.3 Matěj Houska

Je nutné si uvědomit, že Matěj Houska bude sedět v domě Housků, který bude dobře hlídán strážemi. Dostat se k němu tak nebude jednoduché. Družina může ztratit mnoho drahocenného času snahou dostat se k Matějovi. A když už se k Matějovi dostanou, nebude nikdy o samotě, vždy s ním bude nějaký strážný, který bude loajální Drakovičovi. Strážný nikdy neodejde, bo má přímý rozkaz od velitele Borůvky a soudce Graelora.

Je tedy jasné, že pokud se družina před Matějem, resp. před strážným, zmíní o Nadii, tato informace se dostane k Drakovičovi.

Ačkoliv by se mohlo zdát, že je Matěj osobou nejbližší Dianě, ten bude mít nejmenší chuť pomoci. Je totiž také přesvědčen, že "Diana" zavraždila jeho otce (po výslechu služky Telky už nikdo nepochybuje). Pokud se ho bude družina snažit přesvědčit o opaku, bude chtít důkazy. Žádné důkazy ho však nepřesvědčí úplně – vždy nakonec prohlásí, že rozhodne spravedlivý soud.

Pokud na Matěje vytasí družina informaci o Nadii, družině prostě neuvěří a bude je mít za blázný. Nakonec se jim vysměje a poví jí, že nechť přivede údajnou pravou Dianu a pak uvěří. Nebo spíš, ať ji přivedou k soudu. S družinou nikam nepůjde.

### 4.7.4 Slavomyr Pražma

V druhé části měla družina možnost se Slavomyrem Pražmou uzavřít několik dohod. Slavomyr tedy bude družinu znát a bez problému se s ní opět setká ve svém domě. Budou-li postavy žádat Slavomyra o pomoc či podporu, bude se Slavomyr chovat jako obchodník – něco za něco. Slavomyr bude chtít hlavně informace – vše, co družina ví. A hlavně, slíbit může vše, nicméně vždy bude platit, že nakonec se rozhodne Slavomyr až podle toho, jak se situace bude vyvíjet. Jinými slovy, Slavomyr může družině nabídnout podporu, ale později družinu potopí a zradí.

Co tedy může Slavomyr družině nabídnout?

- kompro materiály na Zorana Drakoviče
- dostat družinu na radnici na soud s "Dianou"
- peníze, ale jen proti směnce a maximálně 10N zlatých

### 4.7.5 Císařský úředník Wislaw z Kanakanu

V případě, že družina nebude mít důvěru v místní lidi, může je napadnout se obrátit na císařského ouřadu Wislaw z Kanakanu. Ten je ubytován v jednom z hostinců na náměstí (Hostinec U labutě). Je obklopen početnou ochrankou, nicméně družinu přijme, v klidu je vyslechne a bude se ptát na podrobnosti. Nakonec družině odpoví jako pravý úředník – není v jeho moci jakkoliv zasahovat do práce soudu, dokud soud řádně neproběhne. On může z moci úřední pouze nařídít přezkum rozhodnutí soudu u soudu vyšší instance. Doporučí tedy družině, aby se na soud dostavila a svědčila ve prospěch "Diany". Jasně naznačí, že Ruperta Housku dobře znal (čti Houska štedře uplácel), a že má zájem potrestat jeho skutečného vraha (čti "tohle může skončit povýšením").

Jestliže se družina zmíní o Nadii, bude Wislaw taktéž trvat na soudu. Navíc však doporučí družině, aby Dianu přivedla sebou.

#### 4.7.6 Nalrund Drtihrud

Pokud jej postavy získaly na svoji stranu např. vyléčením zranění očí, může Nalrund družině pomoci v rámci soudního procesu s Nadií.

### 4.8 Únos z vězení

V této části se bude testovat, zda-li družina dokáže vycouvat zavčasu z beznadějné situace a nebo bude "slepě" trvat na dokončení úkolu i za cenu svých životů. Družina dostane celkem dvě varování, že je záchranná mise nespílitelná. Pokud je budou ignorovat, přijde zákonitě trest a odebrání bodů z hodnocení.

#### 4.8.1 Cesta dovnitř

Dobré družiny se pokusí si zjistit o vězení maximum informací předtím, než se do něj budou dobývat. Informace lze získat z následujících zdrojů:

- strážní (vč. Uwe Borůvky)
- bývalí vězňové
- Jarobud, Ješek

#### *Strážní*

Strážní nebudou chtít prozradit nic o vězení a přímé dotazy budou považovat za podezřelé a dost možná družinu zatknou. Případné kouzlení či telepatii je nutné aplikovat na osamoceného strážného. Kouzlo čtení myšlenek nezafunguje – strážní nepřemýšlejí o vězení. Kouzlo hypnóza bude fungovat – strážní mají ŽVT 4 a INT +1. I tak strážný moc o vězení neprozradí. Strážný nebude vědět, ve které cele je Nadia. Při popisu vězení bude vynechávat details. Použití telepatie také nepřinese ovoce – i když se povede vnuknutí ("představ si jak chodíš vězením" atp.), následné čtení myšlenek nebude dostatečně podrobné, aby si postavy udělaly o vězení lepší obrázek.

V případě, že má družina mapku od Ješka, tak na neshody v mapě nelze pomocí kouzel a telepatie přijít.

#### *Bývalí vězňové*

Určitě kladný bod pro družinu, která se pokusí získat informace o vězení o bývalých věznicích. Bude-li se družina snažit najít vězně, který v nedávné době opustil její brány, dostanou další bod. Vězeň samozřejmě neřekne postavám, kde je Nadia uvězněna, ale může jim nakreslit kus mapy vězení či potvrdit některé pasáže z Ješkovy mapy, pokud ji družina má.

#### *Ranhojič Jarobud a kněz Ješek*

Čas od času je Jarobud povolán, aby ošetřil zraněného vězně. Kněz Ješek je občas povolán k poslednímu rozhřešení. Oba tedy znají trochu vězení – Jarobud spíše nadzemí, Ješek pak spíše první podzemí. V knihovně Ješka se nachází stará mapa vězení, kterou mohou postavy využít ke svým plánům na osvobození Nadié. Tato mapa však pokrývá pouze první podzemí a nikoliv už druhé podzemí!

#### 4.8.2 Zákonitosti vězení

Ve věznicí panuje relativně řád a dodržují se základní bezpečnostní pravidla. Hlídky se střídají asi po dvou hodinách na všech pozicích. Každý den dostávají strážní sadu hesel, kterými se prokazují při otevírání dveří. Např. heslo, které otevře dveře jsou jména začínající na A, zatímco heslo pro nouzový stav jsou jména na N atp. Platí, že pokud družiny budou tyto údaje zjišťovat od strážných

násilím, tak ti se vždy pokusí nejprve lhát. Nicméně postavy mohou využít svých schopností k odhalení pravdy (zloděj, chodec, kouzelník atp.). Pro PJe je to možnost, jak vyvolat poplach ve vězení, aniž by to družina tušila.

#### 4.8.3 Nadzemní část vězení

Nadzemní část vězení slouží jako ubikace pro strážné a pro administraci celého vězení. Nachází se zde např. kuchyně, kanceláře velitele věznice, zbrojírna či místnost pro návštěvy. Přes tuto část se dostat asi nebude zas až takový problém. Vstup do podezímí, kde je samotné vězení však už nebude tak jednoduché. Těžké kovové dveře hlídají dva strážní a ti nepustí nikoho koho neznají. Za dveřmi vedou schody dolů.

#### 4.8.4 Vstup do podzemí

Schody z nadzemí vedou do malé místnůstky, nicméně vstup do ní je přes zamčenou mříž. V malé místnůstce se nachází tři strážní, kteří hrají karban. Z místnosti se lze dál dostat jen přes další železné dveře. Ty nemají zámek – jsou zajištěné závorou z druhé strany. Aby se přes ně postavy dostaly, musí zazvonit na zvonec, který mají strážní na stolku.

Jen pro atmosféru (lze očekávat, že postavy budou naslouchat) můžou PJové sehrát krátkou scénku, kdy si strážní mezi sebou vymýšlí říkanky na téma „Diany“:

*Zas tu máme dřevěnou houpačku,*

*shnilá rajčata půjdou na dračku.*

*Vítr zafouká,*

*nohama zacloumá,*

*provaz se přitáhne,*

*jazyk z úst vytáhne*

*Tak skončí holčička,*

*ta naše kočička,*

*ta děvka z dvorany,*

*jak maso pro vrány.*

*Neber holka do ruky nůžky,*

*raději mi roztáhni nožky*

*Ukážu ti, co je síla,*

*bud' na chvíli moje víla*

*V rudých šatech zářila,*

*život dědka zmařila.*

*Zapíchla ho jako prase*

*zábava bude tu zase*

*Pro lůzu z Božaka,*

*být ve službě je na draka.*

Strážní nejsou žádní borci, postavy je mohou snadno vyřídit (útok nečekají). Problém bude, kam s těly. Strážce může kdykoliv někdo navštívit, jak seshora, tak z vězení. Pokud postavy neřeknou, jak vyřeší těla, tak má PJ možnost dát družině první varování v podobě objevení těl strážnými a následného poplachu.

Pozor! Vstupní mříž do místnůstky směrem od schodiště je magická. Kdo jí projde, tomu se zruší všechna aktivní kouzla, která jsou na něj seslána (neviditelnost, metamorfóza atp.). Je to standardní bezpečnostní opatření.

#### 4.8.5 První podzemní vězení

V první podzemní části je původní sklepení využíváno jako vězeňské cely. Jednotlivé výklenky byly přepaženy dřevěnými deskami s bytelnými dveřmi a špehýrkami. Toto podlaží není příliš rozsáhlé, nicméně všechno je spojené se vším a tak se dá snadno zabloudit.

V této části vězení patroluje jedna trojice strážných. Ti mají službu dost na háku a nejvíce času tráví v malé kruhové místnosti s dřevěnou postelí. Jeden ze strážných šel družině otevřít (pokud se přes dveře z předchozí místnosti nedostala jinak), další leží na kavalci a třetí je zrovna na obchůzce.

V severozápadním rohu vězení se nachází schody do nižšího patra. Tuto část podzemí má zachycenou na své mapě kněz Ješek (viz 4.7.2).

#### 4.8.6 Druhé podzemní vězení

V druhé podzemní části, které původně sloužilo jako propojovací chodby v případě nouze se dnes již moc nevyužívá a to z důvodu spodní vody, která chodby někdy zcela zaplaví. I v současné době je podzemí více jak z poloviny zatopené (postavy A jentak drží hlavu nad vodou, postavy B mají vodu cca po pás. Jediná možnost, jak se v chodbách rychle pohybovat, je za pomoci malé pramičky. Chodby spojují vzdálené budovy západní části města Božaka. Jednotlivé východy jsou nicméně zazděné a nedá se přes ně v krátké době dostat.

V této části vězení, které strážní říkají samotka, jsou zadržováni ti s nejtěžšími zločiny (vrazi, násilníci). Zde je i uvězněná Nadia, resp. její „dvojnice“. Tato část vězení není v mapách od kněze Ješka! Družina by měla použít pramičky pro dopravu po vodě v chodbách. Chodby jsou dost složité a bez mapy se může družina snadno ztratit. PJ postavám pouze říká, co vidí, ale rozhodně jim nebude kreslit mapu. Když si ji hráči špatně nakreslí, jejich smůla. Ostatně, to je i cíl zkoušky – vycukat družinu, zda-li couvne ze svého plánu osvobodit Nadii.

#### 4.8.7 Družina odhalena

Špatně schované mrtvoly strážných, ukradená pramička, chybějící strážní. To vše se dříve nebo později provalí. S každou směnou, kdy se družina nachází ve vězení se zvyšuje šance na odhalení o 10%.

Jakmile strážní přijdou na nějakou podivnost, okamžitě vyvolávají poplach. Jakmile zjistí, že chybí pramička, je vše jasné. Strážní během tří směn dotáhnou dvě další pramičky do podzemí z povrchu zemského. Pak už začne opravdový hon na družinu.

#### 4.8.8 Nadia ve vězení není!

Družina by se měla propracovat do cely s Nadií zhruba v době, kdy už o družině ví celá šatlava. To postavy mimojiné uslyší – voda dobře přenáší zvuky. Opět, očekává se, že družina se pokusí



zdrhnout, aby nebyla chycena. Cela Nadie na mapě vyznačená není, což umožňuje PJI si situaci trochu přizpůsobovat pro udržení tempa a napětí. Samozřejmě, pokud má družina super dobrý nápad, nemá smysl je honit v podzemí příliš dlouho.

Jak již bylo napsáno, očekává se, že družina cukne a z vězení se dostane dřív, než najde Nadii. Pokud to nevyjde, nevádí. Družina se k cele, kde je Nadia uvězněná, dostat může. V cele totiž není Nadie, ale jiná žena, která je jí dost podobná. Šaty, které má na sobě nejsou ty, jež družina měla v soutěži, ale jsou taktéž červené a dost podobné. Vzhledem k zašpinění to těžko někdo pozná.

Žena za mřížemi bude zdrogovaná a řeč s ní bude obtížná. Chraň Bůh družinu, která ji bude chtít na místě vyslyšet! Ideální je z vězení okamžitě zdrhnout. Po vodě už to asi nepůjde, ale třeba družiny dostanou dobrý nápad (lektvar mlhoviny, teleport atp.). Když si družina pořádně prohlídne celu, zjistí, že jedna ze stěn byla dodatečně vyzděná. Jak již bylo řečeno, cely jsou pouze zazděné sklepy. Družina se může probourat ven (do nějakého no-name domu) ať už pomocí elementála země či kouzel.

Když budou vyslyšet onu ženu, nedozví se nic podstatného. Je to nějaká fetka z východní části Božaka, která měla tu smůlu, že je dostatečně podobná Dianě. Má posthypnotický příkaz, který ji nařizuje, aby se vždy představovala jako Diana.

## 4.9 Transport Nadie z vězení na soud

Některé družiny by mohlo napadnout osvobodit Nadii při transportu z vězení cestou na radnici, kde bude souzena. Jak již bylo řečeno v předchozí kapitole, Nadia ve skutečnosti ve vězení nebyla. Byla tam její dvojnice, která také bude do radnice transportována. Tedy možnost přepadení transportu se tak týká pouze družin, které se ve vězení nedostali až k „Nadii“.

Transport není nijak extra chráněn. Pokovaný kočár zajede až do dvora věznice, kde dvojnice Nadie v okovech nastoupí. Spolu s ní si do kočáru sednou další dva strážní. Na kozlík si vedle vozky sednou další dva strážní. Po stranách kočáru pak jdou další strážní vždy po dvou na každé straně. Další dva strážní jdou za kočárem. Strážní nejsou nijak extra vybavení, nicméně jejich síla spočívá v povolání dalších posil v relativně krátkém čase. Celou osvobozovací akci pak může narušit spousta čumilů, která transport doprovází, resp. brzdí. Uvnitř kočáru je „Nadia“ řetězy uzamčena ke konstrukci, takže ji nelze teleportovat, dokud nejsou řetězy zlikvidovány.

## 4.10 Soud s Nadií

### 4.10.1 Příprava na soud - krychle

Postavám bude jasné, že soud je věc nejistá. Přesto je bude Diana všemožně přemlouvat, aby se pokusili Nadii u soudu očistit. Ona sama obhajovat nemůže – je ještě slabá a její přítomnost u soudu by mohla vyvolat nečekané reakce. Navíc, historika o sestřích dvojčatech, dvojitém únosu atp. bude tak nevěrohodné, že si jenom přitíží.



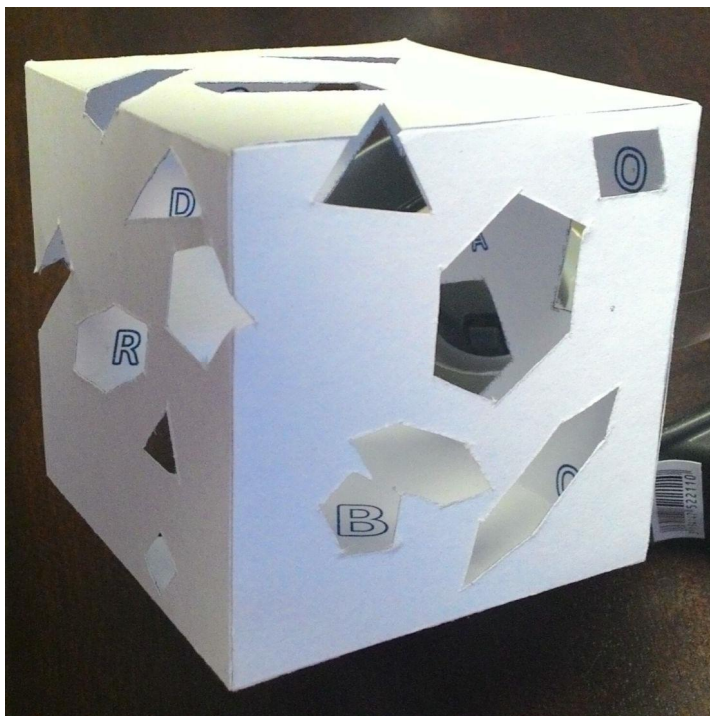
Družině nabídne veškeré kompro materiály, které shraňovala na Drakoviče a i Pražmy. Ty sice nemají přímou souvislost s vraždou Housky, ale mohou vrhnout špatné světlo především na Drakoviče (vidíte, čeho jsou schopní).

Zároveň dá Diana postavám nerozluštěný svitek o kterém se domnívá, že obsahuje informaci o vraždě bývalého tajemníka starosty Pavla Hrana, kterou si objednal Zoran Drakovič. Bohužel, zprávu se jí nepodařilo rozluštit, ale má alespon klíč k vyluštění.

Svitek bude opatřen pečeti s kostkou. Jakmile se někdo dotkne kostky, ta ho telepaticky požádá o heslo. V hlavě se mu objeví děrovaná dutá krychle, která má na vnitřních stěnách přehršle písmen. Zároveň z ní září skrz otvory světlo.

Heslo je skryté právě v písmenkách. Jedná se o prostorovou šifru. V plášti krychle se nachází otvory ve tvaru troj-, čtyř-, pěti- a šestiúhelníků. Když si pozorovatel natočí krychli tak, aby se mu slícovaly dva trojúhelníkové otvory, tak pak může ve zbývajících otvorech (troj-, čtyř-, pěti- a šestiúhelníky) přečíst první čtyři písmena hesla. Poté pozorovatel natočí krychli tak, aby mu slícovaly dva čtyřúhelníkové otvory, aby mohl přečíst ve zbývajících otvorech další čtyři písmena hesla. Takto získá celkem 16 písmen hesla:

*“DOBRO NENÍ PRO NÁS!”*



Poté, co postava přečte heslo se rozbálí svitek a družina si bude moci přečíst dopis, který poslal Zoran Drakovič své pravé ruce v Podsvětí Azubuikovi Masambovi.

Poznámka: Celkem bude připraveno šest krychlí pro všechny finálové družiny.

Na GameConu krychle potrápila 5 z 6 finálových družinek. Byl proto použit následující systém nápovědy (bodování se nakonec neuplatnilo ve vyhodnocení):

- 3 body = družina nepotřebuje žádnou nápovědu (je fakt dobrá), resp. pouze se poukáže na to, že červeně obarvený trojúhelník je klíčový pro začátek dešifrování.
- 2 body = nápověda: „Nejprve se musíš do krychle podívat skrz správný trojúhelníkový otvor tak, aby otvor přesně lícovál s otvorem na jiné straně krychle.“.
- 1 bod = další nápověda: „Písmena čteš skrz otvory v momentě slícování příslušných otvorů, pořadí čtení písmen je dle stoupajícího počtu hran v jednotlivých otvorech s písmeny.“.
- 0 bodů = poslední nápověda: „Nejprve lícuješ trojúhelníkové otvory, poté čtyřúhelníkové, poté pětiúhelníkové a nakonec šestiúhelníkové. Po každém slícování se dostanou čtyři písmena hesla.“.

#### 4.10.2 Soud může začít

Celý soud proběhne na radnici ve velkém sále. Ačkoliv je soud veřejný (dle zákona), dostat se na něj bez pomoci vlivných nelze – počet míst je totiž omezen. Do sálu se tak dostanou pouze hlavní představitelé mocných rodů a jejich nejbližší rodinní příslušníci či loajální osoby.

Družinu tak bude muset někdo dovnitř protlačit. Soudu se zúčastní následující lidé:

- soudce Graelor + dva přisedící soudci
- velitel Uwe Borůvka jako žalobce
- členové rady města – Matěj Houska, Zoran Drakovič, Slavomyr Pražma
- ranhojič Jarobud – kvůli magickému zvířátku
- obžalovaná “Diana”
- spousta strážných ve zbrani
- ostatní “noname”

Jakmile se postavy dostanou do soudní budovy, budou muset projít bezpečnostní kontrolou. Všechny zbraně jim budou zabaveny včetně holí. Jakékoliv brašny i torny budou muset postavy také odložit. Prošacování těla bude méně důkladné a každá postava má 50% šanci, že propašuje dýku či tesák. Pokud si postavy neřeknou, nebudou vědět, kam se jejich věci ukládají (viz Chyba! Nenalezen zdroj odkazů.).

#### 4.10.3 Jak zahrát scénu u soudu

Jeden z PJů si zahraje roli soudce Graelora. Druhý PJ si zahraje ostatní postavy. Celý soud bude vést soudce Graelor, který bude přidělovat slovo. Tím umožní druhému PJi, aby vždy změnil příslušnou roli. Celková atmosféra u soudu bude odpovídat čarodějnickým procesům, kdy je o vině dopředu rozhodnuto. Uwe Borůvka si je tak jistý, že si nepřipustí možnost mýlky. Zároveň soudce Graelor ví, že “Diana” musí být odsouzena k smrti – jen to nesmí dát okatě najevo...

#### 4.10.4 Průběh soudu

Celý soud začíná obžalobou, kterou přednese Uwe Borůvka. Na to se soudce obrátí na “Dianu” zda se cítí vina a zda si přeje obháje. “Diana” odpoví, že se vina necítí a poprosí soudce o přidělení

obhájce. Kdykoliv "Diana" promluví, proběhnou sálem výkřiky typu: "děvko, vrahu, špíno" atp. Soudce se tedy zeptá v sále, zda-li se někdo ujme obhajoby "Diany"...

To je příležitost pro družinu se přihlásit. Když to udělá, sálem to zahučí a všichni upřou zrak na družinu. Graelor bude muset sál dlouho zklidňovat, ale nakonec se mu to podaří. Graelor vyzve družinu, aby zaujala místo u obžalované. V případě, že se družina nepřihlásí, bude "Dianu" zastupovat ranhojič Jarobud. Nicméně, PJ by měl udělat vše pro to, aby "Dianu" zastupovala družina.

Poté bude obžaloba předvádět svědky či ukazovat důkazy soudu. Důkazy obžaloby jsou:

- "Diana" byla jediná na místě činu
- před incidentem se prudce hádala se zavražděným Houskou (dosvědčí spousta služebnictva)
- špatné vztahy mezi obžalovanou a zavražděným jsou obecně známé
- vražedná zbraň (nůžky) byla ve vlastnictví obžalované
- "Diana" po spáchání činu utekla, což svědčí o vině, černém svědomí a snaze uniknout spravedlivému soudu
- obžalovaná měla na svých šatech krev zavražděného, když ji chytli

Ke každému důkazu má možnost se vyjádřit obhajoba a napadnout ji. I žalobce může napadnout vyjádření obhájce a to pomocí námítky. Například, pokud by družina argumentovala stopami získanými z místa činu, bude se ptát žalobce, kde k důkazům přišli, když místo činu nebylo přístupné atp.

Nakonec z toho vyplývá, že všechny možné i nemožné důkazy družiny lze snadno napadnout či vyvrátit. Nebo přinejmenším se nedají použít k posouzení viny.

#### 4.10.5 Družina přechází do útoku

Vše tedy směřuje k tomu, aby družina prozradila, že obžalovaná byla unesena a že na ní byla vražda narafičena. To samozřejmě vyvolá další vlnu úžasu v sále a soudci bude trvat nějakou dobu, než dav uklidní. V tento okamžik bude soudce samozřejmě požadovat důkazy k tomuto obvinění. A zároveň bude chtít vědět, kdo za únosem stojí a jaký byl jeho motiv pro vraždu a únos. Postavy mohou začít servírovat informace, které získaly během druhé a třetí části. Mělo by padnout obvinění Zorana Drakoviče (přepadávačky), případně Slavomyra Pražmy (daňové podvody).

Samozřejmě, postavy mohou odhalit, že obžalovaná není Diana, ale Nadia. Opět tím spustí vlnu údivu a otázek. Pokud tak učiní, strážní přivedou Dianu též k soudu. Družinu by mohlo napadnout povolání Nalrunda Drtíhruda jako svědka. Mohou obvinít Graelora či Borůvku, že jsou zaujatí, prostě cokoliv, co by mohlo pomoci Nadii.

Jako nejtěžší kalibr může družina vytáhnout vyluštěnou kódovanou zprávu, která jasně ukazuje, že objednatel vraždy někdejšího tajemníka starosty Pavla Hrana je Zoran Drakovič. Ani to však stačit nebude...

#### 4.10.6 Rozsudek

Celá scéna bude gradovat tak, že jak žalobce, tak obhájci přednesou své závěrečné řeči. Po nich se soudci jdou poradit o rozsudku do vedlejší místnosti (PJové odchází na chvíli z místnosti). Po příchodu všem řeknou, ať povstanou. A pak soudce Graelor vydá rozsudek...

*“Jménem Císařství odsuzuji zde obviněnou Dianu Houskovou z přečinu úkladné vraždy zpáchané na Rupertu Houskovi, k trestu smrti oběšením. Trest smrti bude vykonán dnes při západu slunce na hlavním náměstí. Dále zde přítomné obhájce Diany Houskové dávám vsadit do šatlavy pro podezření z křivého obvinění vážených a ctihodných občanů města Božaka. Do řádného prošetření...”*

PJ soudce chvíli nechá družinu v šoku, ale ne zas moc na dlouho, aby družina neprovedla nějakou rychlou akci. Do toho se ozve hlas císařského ouřady Wislaw, kterého hraje druhý PJ. Ten oznámí soudci Graelorovi, že již viděl dost šaškárny a že využívá svého práva a z moci úřední celý proces nechá přezkoumat u vyššího soudu, včetně vyšetření CVO. Wislaw je celý brunátný, protože takový bordel a špinu ještě nikde neviděl. Všem v sále pohrozí, že pokud se potvrdí jen zlomek toho, co postavy přednesly, tak budou “padat hlavy”. A navíc, že se osobně zasadí o to, aby na celý případ byli povoláni Pravdonošové (ano, tady si Wislaw trochu zapřeháněl, nicméně vidina smrtících Pravdonošů dost v sále zapůsobí...). Načež nařídí propustit “Dianu” a družinu s tím, že nyní spadají pod jeho ochranu...

#### 4.10.7 Nečekaný zvrát

Prohlášení císařského úředníka si šéfové obchodních cechů, velitel Uwe Borůvka i soudce Graelor rychle přeberou. To poslední, co shnilé město Božako potřebuje, je vyšetřování z Kraje. Nejrychleji zareagují nájemní vrazi v žoldu Zorana. Wislaw neudělal ani deset kroků a už měl v těle tři hvězdice. Ještě než jeho tělo dopadlo na zem, už se k zemi klátili dva členové jeho doprovodu...

#### 4.11 Velké finále v rukou hráčů

V závěrečné scéně celého dobrodružství popíšu PJové status quo na radnici (viz mapka v příloze):

- dva strážní zastupují cestu směrem k východu, další dva strážní otevírají dveře, z každé strany se k družině blíží tři strážní a doprovod císařského ouřady odhazuje zbraně a vzdává se
- Jarobud v jednom z rohů křičí na všechny ať to šílenství zastaví zatímco ho ubodávají dva vrazi
- Nadia, popř. Diana jsou s družinou v jednom chumlu

PJové se maximálně snaží popsat scénu tak, aby bylo jasné, že je družina v pořádném maléru. Samozřejmě zahlásí RealTime a dají družině jen něco málo k půl minutě, aby každý nahlásil, co bude dělat. Jakmile si každý řekne co dělá, PJové požádají jednotlivé hráče, aby svůj příběh „dokončili“. Je tedy na hráčích, jak se s koncem svých postav vypořádají. Je možné vše, tato část se nehodnotí.

## 4.12 Harmonogram třetí části

Akce	Čas
Výslech Diany	0:15
Řešení hádanky (krychle)	0:15
Příprava na osvobození Nadie z vězení	0:30
Osvobození Nadie z vězení	0:45
... nebo přepadení transportu	0:45
Příprava na soud	0:30
Soud s Nadií	1:00
Hráčský závěr	0:15
Rezerva	0:30
Celkem	4:00

## 4.13 Hodnocení třetí části

#	Popis kritéria	0 bodů	1 bod	2 body
1	Výslech Diany	Družina nejeví snahu se dozvědět pozadí příběhu.	Družina se ptá a dokáže si poskládat, co se vše za poslední dny vlastně událo.	Družina se zajímá i o minulost Diany. Rozvíjí teorie o únosci "Diany".
2	Spojenci Diany	Vůbec neřeší možnosti podpory od přátel Diany	Snaží se získat spojence pro osvobození Nadie.	Získají podporu od Dianiných přátel, navíc si pečlivě zdůvodňují, koho požádat a komu co říci
3	Příprava na únos z vězení	Žádné přípravy, diskuze plánu, strategie.	Standardní přípravy (tvorba lektvarů, shánění vybavení).	Pečlivé přípravy. Shánění informací o vězení, pátrání po mapě.
4	Únos z vězení.	Zarputile chtějí osvobodit Nadii i když je jasné, že budou chyceni.	Až druhé varování je přesvědčí, že mise na osvobození Nadii bude neúspěšná.	Už při prvním varování si uvědomí, že mise na osvobození Nadie bude neúspěšná.
5	Soud s Nadií	Malá argumentační snaha soud zvrátit na svoji stranu.	Dobrá práce s argumenty, na každý argument žalobce mají protiargument.	Dobrý RP a ještě lepší argumentace u soudu. Dobře zvolená strategie.
6	RP družiny			
7	PJ hodnocení			
8	Timing			

## 5 POPIS OLIVOVÉHO KRAJE

Tento východní z regionů tvořících jižní přímořskou hranici Císařství se svým suchým a teplým přímořským podnebím podobá sousednímu Vinnému kraji. Na rozdíl od něj se však v myslích prostých lidí proslavil především svými vynikajícími olivami, od zelených přes černé až po zdejší unikátní červené.

Podnebí Olivového kraje je podobně jako ve Vinném kraji po většinu roku slunečné, teplé a suché, kdy v létě se teploty šplhají nad třicet stupňů a většinou prší jen výjimečně. Pokud zaprší, tak se jedná o kratší přeháňky, které rychle přejdou. Naopak zimy tu bývají většinou výrazně bohatší na dešťové srážky, které jen ve vyšších polohách hor na západě přecházejí ve sněhové. Vzhledem k tomu, že východní polovina Olivového kraje leží v nížinách, tak sníh znají pouze na západě, ale i tady sněhová pokrývka vydrží obvykle pouze několik hodin, maximálně dní.

Hornatý, suchý a chladnější severozápad Olivového kraje u hranic s Vinným, Solným a Lesním krajem (nejvyšší vrchol Veljika Gora dosahuje 2800 metrů) postupně přechází ve vrchovinu, kde nejvyšší kopce dosahují pouze přibližně šesti set metrů. Zatímco vrcholky kopců jsou obvykle pokryté odolnou trávou nebo nízkými stromy, v okolí vesnic pak sady fíkovníků a proslavených olivovníků, tak údolí v okolí řek a potoků se zelenají políčky obilí a okolo vesnic záhony zeleniny a luštěnin.

Většina obyvatel západní části kraje žije v údolích poblíž potoků a řek, která jsou přece jen chladnější a zelenější, a živí se především zemědělstvím a chovem dobytka, obvykle ovcí a koz, které spásají zdejší tuhou trávu na svazích kopců. Jejich maso se často udí a suší, aby se dalo skladovat, a patří mezi jeden z vývozních artiklů, které míří na stoly boháčů v pobřežních městech nebo i za hranice kraje.

I přesto, že je Olivový kraj proslavený především svojí produkcí oliv, tak se tu díky teplému a suchému klimatu daří dobře i vinné révě, fíkům a luštěninám. Na zahrádkách se pak pěstuje zelenina (cibule, cukety, okurky a lilek) a také koření (skořice, kmín a šafrán) a v sadech za domy rostou broskvoně. Z obilí na polích převládá pšenice, ze které se nejčastěji pečou tenké bílé chlebové placky. Na rozdíl od krajů na severu se placky pečou přilepené na stěnách malých domácích pecí.

Krajem se vine jediná větší řeka, Vrhinka, pramenící v Kopcovitém kraji a jejíž horní tok tvoří hranici mezi Solným a Lesním krajem. Údolí na horním toku Vrhinky je nejhustěji osídlenou oblastí na severozápadě Olivového kraje a podél řeky se táhne i hlavní kupecká stezka, po které putují zemědělské produkty, maso, vlna a dobytek na jih do Božaka.

Božako je středně velké město ležící na konci horního toku Vrhinky, kterou ale zdejší obyvatelé nazývají Masego (Žehnající řeka), v místě, kde přibírá říčku Koukou. Tok Vrhinky se u města uklidňuje a z peřejnaté divoké řeky klikatící se kaňony mezi horami a kopci se stává klidná řeka plynoucí k moři. Díky své dobré poloze na kupecké silnici z Olivojlu na sever do Jezerního kraje a horním konci splavnosti Vrhinky se z něj stalo centrum místního obchodu s obilím, olivami, vínem, ovčí vlnou a masem a exotickými plodinami z jihovýchodu. Jak už napovídá jméno města, založili ho příslušníci jižních kmenů, na císařské přicházející ze severu tak působí velmi exotickým dojmem. Původní domy ve městě jsou většinou dřevěné nebo proutěné se stěnami vymazanými hlínou a nacházejí se na východním břehu řeky Masego. Zdi domů jsou obvykle vybělené s malými okny a barevnými přírodními ornamenty okolo oken, dveří a pod střechem. Po rozmachu Císařství bylo Božako rozšířeno

i na západ řeky Masego, kde však již převládá typická císařská architektura zastoupená kamennými a hrázděnými domy.

Směrem na východ a podél dolního toku Vrhinky se kopce snižují a přecházejí v převážně travnatou nížinu, která se táhne až k Velké východní řece, která tvoří hranici Olivového kraje a Císařství. Tato step je domovem pastevců a polokočovníků s jejich stády.

Hlavní město kraje, Olivojl, na západním pobřeží je velkým přístavem, kde se koncentruje zámořský obchod. Najdeme tu desítky velkých zámořských korábů, bárek, které se na otevřené moře neodvažují i vojenských lodí z Císařské flotily. Svoji architekturou připomíná jiná města Císařství, domy jsou tu většinou kamenné z místního vápence s malými okny, aby se do nich nedostalo horko a barevnými dřevěnými okenicemi, které nechávají mořskou brízu proudit dovnitř. Srdcem města je Bílá čtvrť rozkládající se na nízkém návrší nad městem, kde najdeme Palác místodržícího postavený z bílého vápence a mramoru a kolem něj vily bohatých šlechticů a kupeckých rodů, které ovládají město prostřednictvím svých kontaktů.

Druhé největší město kraje, Rufaro, leží v zátocě Touba u ústí Vrhinky (Masego). Je centrem obchodu s kmeny a městskými státy dále na východě na pobřeží Teplého moře. Dominantou města je obrovský kamenný amfiteátr, kde se konají pravidelné zápasy gladiátorů nebo souboje s divokými šelmami a zvířaty. Město je o něco menší než Olivojl, ale o nic méně významné díky svému velkému přístavu a vlivu kupeckých gild.

Dále na východ najdeme deltu Velké východní řeky, která je obrovskou zelenou oblastí plnou neustále se měnících a pohybujících se říčních ramen, lagun a mělčin, které jsou zrádné pro neznalého lodivoda. Centrem kraje je Kanakan, město vodních kanálů postavené především ze dřeva, plné doškových střech a vlajících záclon z jemné látky, které ve zdejším teplém a vlhkém prostředí umožňují i sebemenšímu vánku proniknout do vnitra domů, ale zároveň pomáhají udržet alespoň část hmyzu venku.

Kanakan je divokou směsicí ras Císařství, ale i východňanů a jižanů s tmavou pletí a oslnivě bílými zuby. Především je to ale posádkové město, kde sídlí Císařská říční flotila rychlých veslic zodpovědných za ochranu východní hranice. Panuje tu čilý obchodní ruch mezi Jižní Hrází a Kanakanem, ze severu do Kanakanu přijíždí lodě naložené obilím, masem, elfími výrobky a šperky. Ve městě se zboží nakládá na lodě a na sever pak míří koření a produkty ze zámoří.



## 6 NPC

### 6.1 Návrháři

<b>Jméno</b>	Leo Titon (člověk)
<b>Kdo to je</b>	návrhář, jeden z favoritů soutěže o nejlepší šaty
<b>Vzhled</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ vystajlovaný hubený, až vychrtlý muž s tváří mladého klučiny</li> <li>⇒ má na sobě extravagantní pestrobarevné šaty zdobené mnoha blýskavými cvočky, vše se jednoduše slévá v harmonii chaosu</li> <li>⇒ jeho hlavě dominuje vlasová kreace v podobě mořských vln a jemné tetování, které zvýrazňuje jeho něžné obličejové rysy</li> <li>⇒ nechybí rtěnka s jemným nádechem do zelena</li> </ul>
<b>Charakter</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ homosexuální hlas a gesta</li> <li>⇒ pořád naráží na svého konkurenta Amraniho</li> <li>⇒ neustále si ulívá a kontroluje vlasy, nehty na rukou, šaty</li> <li>⇒ stále je něco s jeho vzhledem špatně, což občas komentuje</li> </ul>
<b>Vazby</b>	vždy obklopen pochlebovači a klučíky na hraní

<b>Jméno</b>	Gregore Amrani (elf)
<b>Kdo to je</b>	návrhář, hlavní favorit soutěže o nejlepší šaty
<b>Vzhled</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ muž v nejlepších letech</li> <li>⇒ hubený, ostře řezané až přísné rysy v obličejí, mrtvolně bílá tvář jež zvýrazňují černé rovné vlasy po ramena</li> <li>⇒ oděv je střídmy, černý bez zdobení (Neo z Matrixu)</li> <li>⇒ když mluví, téměř se mu nepohybují obličejové svaly</li> </ul>
<b>Charakter</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ nafoukaný sebestředný chlap pro kterého jsou všichni kolem bezvýznamné nuly</li> <li>⇒ nikdy nedává najevo emoce krom pohrdání a zhnusení</li> <li>⇒ nedělá zbytečná gesta, mluví velmi potichu a pomalu</li> </ul>
<b>Vazby</b>	má kolem sebe suitu podobně robotických zhnusených ksichtů



<b>Jméno</b>	<b>Bugo Hoss (hobit)</b>
<b>Kdo to je</b>	návrhář, jeden ze tří kandidátů na výhru v soutěži o nejlepší šaty
<b>Vzhled</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ malý řádně zakulacený hobitek pozdějšího věku</li> <li>⇒ na svoji hmotu extrémně pohyblivý až hyperaktivní, na místě nepostojí</li> <li>⇒ jeho šaty jsou zdobené různými volánky, záhyby, třásněmi, což ještě více zvýrazňuje jeho objem</li> <li>⇒ na prstech má spoustu prstenů a náramků, takže vydává neustále chrastivý zvuk</li> </ul>
<b>Charakter</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ stále usměvavý až vyšklebený, někdo by řekl, že vyzařuje do okolí energii</li> <li>⇒ furt sebou vrtí, raději si stoupne a mluví rychle, až občas není možné sledovat jeho myšlenkové pochody</li> <li>⇒ někdy znenadání začne zvyšovat hlas, jakoby se dostával do varu</li> <li>⇒ občas se zčistajasna zastaví, ztuhne a pak se o to více rozjede, aby dohnal své ustrnutí</li> </ul>
<b>Vazby</b>	lidé kolem něj jsou lidé, kteří si rádi materialisticky až bohémsky užívají

## 6.2 Nalrund drtíhruď a jeho banda

<b>Jméno</b>	<b>Nalrund Drtíhruď (trpaslík)</b>
<b>Kdo to je</b>	<p>Válečník, velitel své nájemné bandy</p> <p>Nalrund Drtíhruď je legenda Železného kraje (viz Sluncesvit). Jeho banda stojí za mnoha dobrodružnými kousky. Nalrund proslul se svojí bandou především v akcích, kde bylo zapotřebí síly a odolnosti. Tedy jednalo se především o vybíječky silných stvůr.</p>
<b>Vzhled</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ na svoji rasu je vysoký a mohutný</li> <li>⇒ vše ještě umocňuje kroužková zbroj a poctivé kožené oblečení</li> <li>⇒ jeho plnovous, stejně jako vlas je pečlivě zastřížen, je však již vidět, že Nalrund je pokročilejšího věku</li> <li>⇒ na jeho tváři není poznat, co si myslí a v jakém emocionálním rozpoložení se právě nachází</li> </ul>
<b>Charakter</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ velmi tichý a nemluvný, když už musí mluvit, používá krátké nezdobné věty bez přídavných jmen</li> <li>⇒ do hlasového projevu nekládá žádné emoce</li> <li>⇒ když je naštván či otravován, bouchnou mu saze a pak jdou věci ráz na ráz</li> </ul>
<b>Vazby</b>	Stejně jako družina se nechává najímat na nebezpečné úkoly převážně silového charakteru. Ve své družině má pouze trpaslíky (ale není rasista), dlouhodobě spolupracuje s bratry Bofrim a Norrim, které lze nazvat Nalrundovy přáteli. V dobrodružství má ještě po ruce Kildina, s tím však nespolečně tak dlouho a je to najatý zloděj, žádný přítel.

<b>Jméno</b>	<b>Bofri (trpaslík)</b>
<b>Kdo to je</b>	Chodec, člen Nalrundovy bandy
<b>Vzhled</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ mírně pohublý a vytáhlý trpaslík</li> <li>⇒ na svoji rasu má nezvykle krátký vous, zato má dlouhé vlasy spletené do dvou copánků</li> <li>⇒ jeho chůze není tak toporná, jak by jeden u trpaslíků čekal</li> </ul>
<b>Charakter</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ relativně hovorný, když mluví, tak je vidět, že má přehled</li> <li>⇒ občas mluví za Nalrunda, čímž dokáže odvrátit ne jeden zbytečný konflikt</li> <li>⇒ tak nějak přirozeně si získává náklonost, především u dam všech ras</li> </ul>
<b>Vazby</b>	Má mladšího bratra Norrima, za kterého cítí zodpovědnost. Je již dlouhodobým parťákem Nalrunda a tak má to právo sem tam Nalrundovi radit a rozebírat s ním taktiku před bojem.

<b>Jméno</b>	<b>Norrim (trpaslík)</b>
<b>Kdo to je</b>	Bojovník, člen Nalrundovy bandy
<b>Vzhled</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ pořádně udělaný trpaslík, který dělá čest své rase</li> <li>⇒ když se pohybuje, ví to celá knajpa, tak nějak zaplňuje prostor a lidem kolem se dělá ouzko</li> <li>⇒ má dlouhý pěstěný vous obarvený na rezato, sem tam protknutý nějakým měděným prstýnkem, vlasy má zpod přilby zplihlé a neudržené</li> <li>⇒ má vyzývavý a zároveň hrdý pohled</li> </ul>
<b>Charakter</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ mluví nahlas s trochou přízvuku (ostravština?)</li> <li>⇒ své vyprávění dokáže podpořit pohyby svých rukou</li> <li>⇒ když se směje, vrací se ozvěna</li> <li>⇒ když je našťvaný a v bojové náladě, tak si také dokáže zhluboka zařvat</li> </ul>
<b>Vazby</b>	Má staršího bratra Bofriho, který je jeho velký vzor. Do party Nalrunda patří už dlouho a ví, že před ním nemá tolik mluvit :-). Na svůj věk je ještě horlivý a do některých akcí se pouští trochu bezhlavě.

<b>Jméno</b>	<b>Kildin (trpaslík)</b>
<b>Kdo to je</b>	Lupič, člen Nalrundovy bandy
<b>Vzhled</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ malý trpaslík, relativně chudý tělem</li> <li>⇒ člověku přijde, že je takový umolousaný až ošuntělý, jeden by řekl, že je snad žebrák</li> <li>⇒ vous i vlasy má krátké a neudržované, co zaujme na první pohled jsou jeho bystrá očka, kterými každého důkladně zkoumá</li> <li>⇒ občas lidem připadá, že se na ně jakoby téměř neznatelně zlomyslně až pohrdavě směje</li> </ul>
<b>Charakter</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ raději poslouchá, ale když mluví tak relativně rychle a potichu</li> <li>⇒ pořád se kouká kolem sebe</li> <li>⇒ občas má podivný smysl pro humor založený na bolesti a utrpení</li> <li>⇒ některým přijde docela slizký</li> </ul>
<b>Vazby</b>	Služebně nejmladší člen Nalrundovy bandy. Nalrund si ho najal pro jeho lupičské schopnosti. V družině není tak oblíben (dělá divnou práci a do boje se nezapojuje a navíc ty jeho blbé kecy).

### 6.3 Houskové

<b>Jméno</b>	<b>Rupert Houska (člověk)</b>
<b>Kdo to je</b>	Starosta, předseda rady města Božaka a obchodník
<b>Vzhled</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ velmi starý a tělnatý muž, na první je patrné, že si potrpí na okázalost</li> <li>⇒ pořád se mračí a oči mu zlostně těkají, žíla na spánku je neustále naběhnutá</li> <li>⇒ ačkoliv působí stále energicky a aktivně, stačí aby spustil svůj dávivý tuberácký kašel a člověk ví, že ten muž už tu dlouho nebude</li> </ul>
<b>Charakter</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ má chování řeznického psa</li> <li>⇒ starostování a moc mu dost stouply do hlavy</li> <li>⇒ co na srdci, to na jazyku a v těch nejhrubších podobách</li> <li>⇒ od přírody negativistický, podezřavý a nenávidějící</li> </ul>
<b>Vazby</b>	Má syna Matěje a snachu Dianu. Též se dobře zná s císařským úředníkem Wislawem z Kanakanu

<b>Jméno</b>	<b>Matěj Houska (člověk)</b>
<b>Kdo to je</b>	starostův syn, začínající obchodník
<b>Vzhled</b>	⇒ velký oplácáný muž na pomezí náctiletosti a mužství ⇒ nehezky obličej zdobí akné, rybí rty a vypoulené oči působí trochu odpudivě ⇒ v chůzi je nejistý, pohyb naznačuje mírnou fóbii z lidí ⇒ působí plaše
<b>Charakter</b>	⇒ zamlklý, když už mluví, mluví potichu ⇒ nenavazuje oční kontakt ⇒ moc si nevěří, snad jen, když se trochu napije, tak se dokáže uvolnit
<b>Vazby</b>	Manžel Diany Houskové a syn starosty. Má pár přátel, s kterými chodí do knajp propíjet papírkovy zlaťáky. Když to přežene, troufne si i na hampejz.

<b>Jméno</b>	<b>Diana Housková (člověk)</b>
<b>Kdo to je</b>	mág, člen tajného kultu zákonně dobrých mágů
<b>Vzhled</b>	⇒ krásná černovláska, která působí na první pohled křehkým dojmem ⇒ dominují vlasy a pronikavé oči, má jisté vnitřní kouzlo ⇒ má svoji grácii, hrdost a vznešenost
<b>Charakter</b>	⇒ tichá, pozorující, při mluvě rozvážná ⇒ vždy se snaží zachovat klid skrze svoji vnitřní sílu ⇒ zlost dokáže projevit dobře mířenými slovy
<b>Vazby</b>	Identické dvojče s Nadií. Za přátele lze považovat pouze ranhojiče Jarobuda a kněze Ješka. Ostatní z města k ní mají buď neutrální vztah (Matěj Houska, Borůvkovic, soudce Graelor se ženou) a nebo negativní vztah (Drakovičové, Pražmové a tchán Rupert Houska)

## 6.4 Drakovičové a podsvětí

<b>Jméno</b>	<b>Zoran Drakovič (člověk)</b>
<b>Kdo to je</b>	Obchodník z Božaka, sicco
<b>Vzhled</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ vysoký, šlachovitý a snědý muž (arabský vzhled)</li> <li>⇒ mí střídmé, vkusné kvalitní šaty, lehce zdobené</li> <li>⇒ jakmile vejde do místnosti, každý si ho musí všimnout, lehce získá pozornost, pokud si to přeje</li> <li>⇒ jeho tvář je souměrná, vous krátký a pěstěný, vrásky nemá, je od pohledu alfa samec, který si umí sjednat respekt už jen samotným pohledem svých uhlových uhrančivých očí</li> </ul>
<b>Charakter</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ při dialogu zachovává oční kontakt, který je až nepříjemný</li> <li>⇒ jeho hlas je melodický, příjemný na poslech, slabší povahy by jej mohly nazvat hypnotizujícím</li> <li>⇒ gesta používá pro zdůraznění svých slov, jsou přesné a vypilované k dokonalosti (jako herec na jevišti)</li> <li>⇒ působí vždy, jako by měl převahu a byl vždy v pozici, kdy tahá za delší konec</li> <li>⇒ často využívá svých zlodějských schopností (PJ může zdůraznit, jak postavy vnímají Zorana)</li> </ul>
<b>Vazby</b>	Zoran začíná ovládat východní část města skrze Podsvětí. To mu řídí Azubuike Masamba (Azu), jeho pravá ruka. Jeho manželka je zcela v pozadí příběhu a postavy se k ní nedostanou. Zato na Zoranovu dceru, Jelenu, během dobrodružství mohou narazit několikrát.

<b>Jméno</b>	<b>Jelena Drakovičová (člověk)</b>
<b>Kdo to je</b>	Dcera obchodníka
<b>Vzhled</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ neobvykle krásná, snědší žena s bujnou hřívou černých vlasů</li> <li>⇒ je elegantní a vyzývavá, avšak postojem hrdá, suverénní</li> <li>⇒ když někde vstoupí, muži z ní nespustí oči</li> <li>⇒ projevem je nespoutaná a plná energie</li> </ul>
<b>Charakter</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ když promluví, je jasné, že lidma pohrdá</li> <li>⇒ svými slovy umí být i krutá – žádné křičení, ale vyhrožování a psychický nátlak</li> <li>⇒ pokud to na ní někdo zkouší, okamžitě přechází do útoku a vyhrožuje</li> </ul>
<b>Vazby</b>	Jelena nepadla daleko od stromu. V leccems se podobá Zoranovi, jen jí chybí jistá rozvážnost a taktika. Ve městě má spíše nepřátele a nebo bojácné přátele (pár "vyvolených dam")

<b>Jméno</b>	<b>“Mluvka” Fred (kudůk)</b>
<b>Kdo to je</b>	Válečný veterán, člen podsvětí zajišťující příjem objednávek
<b>Vzhled</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ malý sešlý a prošedivělý muž co páchne zkaženou močí</li> <li>⇒ shrbený v umolousaném šatu, nejjeden by si ho spletl s hostinským</li> <li>⇒ místo vlasů má jen chomáčky vlasů, holá místa zdobí načervenalé fleky</li> <li>⇒ při pohybu silně napadá na levou nohu, ale berli nenosí</li> <li>⇒ když promluví, vydává jen mulavý zvuk – nemá totiž jazyk</li> <li>⇒ jeho zrak je postižen šedým zákalem, jeden ani neví, jestli něco vůbec vidí</li> </ul>
<b>Charakter</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ při kontaktu s ním člověk nabyde lehce dojmu, že je duchem mdlý</li> <li>⇒ místo mluvení vydává mumlavý zvuk, nedokáže říci dvě různá slova (PJ si sroluje jazyk v puse dozadu</li> <li>⇒ vše dohání mimikou a řečí těla (good luck PJ!)</li> </ul>
<b>Vazby</b>	Fred je spojkou mezi podsvětí a zájemci o pomoc. Vzhledem k tomu, že se jenom stará o krysy, kterým přiděluje vzkazy na krk a vybírá peníze od zájemců, neví nic o fungování podsvětí.

## 6.5 Pražmové

<b>Jméno</b>	<b>Slavomyr Pražma (člověk)</b>
<b>Kdo to je</b>	Obchodník z Božaka
<b>Vzhled</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ obtloustlé prase</li> <li>⇒ svoje bohatství dává rád najevo skrze šaty, ozdoby a oděvní doplňky (hůl, opasek, atp.)</li> <li>⇒ strašně se potí, zadýchává se</li> </ul>
<b>Charakter</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ mluví dost nahlas, často se hurónsky zasměje nějakému blbému vtipu</li> <li>⇒ jeho gesta jsou bohatýrská a rozšafná</li> <li>⇒ k lidem se chová přátelsky až přítulně, ale je to pouze povrchové a falešné</li> <li>⇒ při vyjednávání staví obchodního partnera před hotovou věc (“tak podívejte se, uděláme to takhle...”)</li> </ul>
<b>Vazby</b>	Za manželku má Lyubu Pražmovou. Dost uplácí velitele Uwe Borůvku, jiné přátele ve městě nemá. Poslední dobou se pokoušel domluvit s Rupertem Houskou na spolupráci, nicméně to byla více obchodní než přátelská jednání. Ze srdce nenávidí Zorana Drakoviče, ač to nepřizná, má z něj strach.

<b>Jméno</b>	<b>Lyuba Pražmová (člověk)</b>
<b>Kdo to je</b>	Obchodnice z Božaka
<b>Vzhled</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ obtloustlé prasnice, vzrůstem malá</li> <li>⇒ v obličeji je docela ošklivá, používá nevkusný make-up Marfušy z Mrazíka</li> <li>⇒ potrpí si na drahé látky a ujetá je přímo na šperky všeho druhu (prsteny, náramky, náhrdelníky, brože či náušnice)</li> <li>⇒ pohybuje se pomalu, ale hrdě – je vidět, že si věří a že si o sobě hodně myslí</li> </ul>
<b>Charakter</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ má dost chlapský hlas, hodně zvonivý a když se zasměje, ví o tom celé město</li> <li>⇒ je hodně komunikativní a ráda se s lidma baví, nicméně je dost falešná, stejně jako její muž</li> <li>⇒ když je potřeba, umí být dost tvrdá a i s úsměvem na rtech dokáže říkat dost nepříjemné věci</li> <li>⇒ není pomlouvačná, ale svůj názor taky umí říci</li> </ul>
<b>Vazby</b>	Manželka Slavomyra Pražmy. Ve městě nemá kromě manžela žádné vážné přátelství (nepočítaje falešné ženské spolky) a nejvíce si notuje se svým manželem.

## 6.6 Borůvkové

<b>Jméno</b>	<b>Uwe Borůvka (půlelf)</b>
<b>Kdo to je</b>	Velitel stráží, seržant CVO a člen městské rady Božaka
<b>Vzhled</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ muž v nejlepších letech</li> <li>⇒ na elfa mírně tělnatější (v obličeji), menšího vzrůstu a rozhodně ne tak elegantní</li> <li>⇒ je zahalen do neforemného ušmudlaného pláště CVO (asi tady špatně platí)</li> <li>⇒ ačkoliv elf, tak lze u něj pozorovat známky stárnutí a strhanosti</li> <li>⇒ má černé husté vlasy, které mu zcela zakrývají jeho špičaté uši. Působí klidným dojmem.</li> </ul>
<b>Charakter</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ hloubavý, příliš toho nenamluví, jeho otázky mohou znít až hloupě (inspektor Colombo)</li> <li>⇒ pořád přechází sem a tam a jako by byl pořád zahloubaný do sebe</li> <li>⇒ odpovědi druhých si dost dlouho pro sebe opakuje. při kontaktu s ním člověk nabyde lehce dojmu, že je duchem mdlý</li> <li>⇒ ALE POZOR! je to pouze póza, kterou hraje, povahově je to docela vypočítavý hajzl</li> </ul>
<b>Vazby</b>	Borůvku lze považovat za odpadlíka z řad bezpečnostních složek. Již dávno rezignoval na obhajobu práva a spravedlnosti. Svoji práci bere spíše jako příležitost si vydělat. Toto relativně dobře maskuje za "neschopnost a nezájem". A tak o jeho "postoji k spravedlnosti" ví pouze Zoran Drakovič, Slavomyr Pražma, Rupert Houska, kteří ho sem tam podplatí. Podezření má i Diana Housková.



<b>Jméno</b>	<b>Vladěna Borůvková (půlelfka)</b>
<b>Kdo to je</b>	Žena velitele stráží
<b>Vzhled</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ malá obtloustlá žena, která spadá do kategorie „ošklivá machna“</li> <li>⇒ nevkusně vybrané šaty, které zdůrazňují její „ne“přednosti, chybí jakákoliv soudnost v oblékání</li> <li>⇒ její obličej by ani nejlepší stylistka nedokázala vylepsit, pořád bude mít nálepkovitost</li> </ul>
<b>Charakter</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ užírá se tím, jaká to je nula</li> <li>⇒ stále se přehnaně snaží zaujmout, zapůsobit, ale jediné čeho dosáhne je pocit trapnosti</li> <li>⇒ nemá správné vychování, mluví i o věcech, které by měly zůstat v soukromí apod.</li> <li>⇒ když už se na něco zeptá, raději neumožní člověku odpovědět, protože se odpovědi bojí</li> <li>⇒ ráda mluví, vůbec se nedá zastavit, odbočuje od tématu a nové téma rozvíjí do nezajímavých podrobností</li> <li>⇒ když druzí mluví moc dlouho, skočí jim do řeči s úplně jiným tématem</li> <li>⇒ je citově labilní a pokud je téma negativní, dokáže se i rozbrečet apak potřebuje hodně chlácholení</li> </ul>
<b>Vazby</b>	Manželka velitele stráží Uwe Borůvky. Je veřejným tajemstvím, že jim to doma moc neklape. Uwe raději zůstává v práci a nebo tráví čas v hampejzu U dvou samaritánek.

## 6.7 Přátelé diany

<b>Jméno</b>	<b>Jarobud (hobit)</b>
<b>Kdo to je</b>	Theurgh
<b>Vzhled</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ muž v nejlepších letech</li> <li>⇒ vystupuje rozhodně a s aristokratickou grácií</li> <li>⇒ spíš vypadá jako vysokoškolský profesor než jako bláznivý alchymista</li> <li>⇒ má v sobě vnitřní energii, která se odráží v jeho očích a empatickém přístupu k lidem</li> <li>⇒ má na sobě prostý kvalitní šat tmavě zelené barvy bez přehnaného zdobení</li> </ul>
<b>Charakter</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ převažuje empatie, ptá se na pocity a náladu lidí</li> <li>⇒ umí naslouchat bez přerušování, dívá se zpřímá do očí</li> <li>⇒ má trochu rodičovský styl vyjadřování, umí ocenit, ale i pokárat</li> <li>⇒ působí důvěryhodně, gesta má střídma vyjadřující „mír a přátelství“, je laskavý</li> <li>⇒ ke všem bez rozdílu se chová s úctou a respektem</li> </ul>
<b>Vazby</b>	Velmi dobrý přítel Diany Houskové, se kterou má společný zájem o šíření dobra. Nemá příliš v lásce obchodnické rody, ani soudce Graelora či velitele strážných Uwe Borůvku, Nicméně se k nim chová neutrálně, jen čas od času jim něco vytkne.

<b>Jméno</b>	<b>Ješek (kudůk)</b>
<b>Kdo to je</b>	kněz
<b>Vzhled</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ postarší muž s mnoha vráskami v obličeji a zbytky chomáček šedivých vlasů</li> <li>⇒ pohyb ho již zmáhá, přesto vyzařuje jistou vnitřní sílu, která napoví, že v případě potřeby by Ješek byl schopen i do kopce běhat</li> <li>⇒ nahrbená záda a prostá šedivá tunika z něj dělá nenápadného v prostředí Božaka</li> </ul>
<b>Charakter</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ sám toho moc nenamluví a když, zdá se, že je tuze unaven, protože mluví hodně pomalu a občas si i povzdechne</li> <li>⇒ na kněze se zdá být dost odtažitý, jeden by řekl, že až mrzutý (vzdal svůj boj se zlem?)</li> <li>⇒ je-li naštván, či zahrán do kouta, dokáže „vyrůst“ a plamenně hřímat jak správný kazatel, to pak z něj jde respekt</li> </ul>
<b>Vazby</b>	Velmi dobrý přítel Diany Houskové, se kterou má společný zájem o šíření dobra. Ve vztahu je však ten, kdo je ve své víře povzbuzován Dianou. Sám by již nad lidským pokolením zlomil hůl. Dianě však věří a tak po jejím boku bojuje dál. Dianě vždy poskytnul útočiště a vždy s ní dlouho rozmlouval o jejím poslání. Jeho knihovna pak Dianě nejednou dokázala poskytnou zajímavé informace.

## 6.8 Soudce Graelor se ženou

<b>Jméno</b>	<b>Graelor (půlelf)</b>
<b>Kdo to je</b>	Soudce a radní města Božaka
<b>Vzhled</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ muž s šedinami a pleší</li> <li>⇒ kamenná a přísná tvář s jestřábíma očima</li> <li>⇒ jednoduchý šat vyjadřující příslušnost k soudcovské stolici</li> <li>⇒ je vidět, že na svoji profesi je hrdý, občas by se mohlo zdát, že říká „já jsem zákon a jen já znám pravdu...“</li> <li>⇒ strohé až prkenné vystupování</li> <li>⇒ opovrhující pohled i s prvky nenávisti</li> </ul>
<b>Charakter</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ mluví tvrdým jazykem, často sklouzává k rozkazům</li> <li>⇒ občas kárá (za hloupé otázky), křičí, když nedostane odpověď (profesní úchylka)</li> <li>⇒ při hovoru máchá rukama, gesta jsou extrémní, projevy jsou plamenné až působí šíleně</li> </ul>
<b>Vazby</b>	Má za manželku Ósu, která je na drogách. Je svázán se Zoranem Drakovičem, který dodává jeho manželce drogy. Drakoviče nenávidí (působí závislost ženě), na druhou stranu mu musí vyhovět (kvůli ženě). Tato rozpolcenost ústí v jeho celkovou špatnou náladu a nenávist vůči ostatním lidem.

<b>Jméno</b>	<b>Ósa (půlelfka)</b>
<b>Kdo to je</b>	Manželka soudce Graelora
<b>Vzhled</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ zanedbaná pohublá žena v zmačkaných a flekatých šatech</li> <li>⇒ má nekontrolovanou a energickou chůzi (občas sebou trhne)</li> <li>⇒ v obličeji hubená a bledá, pokožka plná boláků a fleků, oči vypouklé, rty popraskané a zuby zažloutlé, vlasy neudržované</li> <li>⇒ roztěkaná, nervózní, na první pohled "šílená"</li> <li>⇒ většinou vypadá na stařenu, ale je mladší než sám soudce</li> </ul>
<b>Charakter</b>	<p>V případě začínajících abstinčních příznaků</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ často ztrácí nit a musí se ptát, o čem se vede řeč</li> <li>⇒ ruce si pořád mne, nebo v nich něco drží</li> <li>⇒ nedokáže postát na místě, jakoby ji pořád něco svédilo všude po těle (absták)</li> <li>⇒ občas z něčeho nic bouchne do stolu a nebo zakřičí nějaké citoslovce</li> </ul> <p>V případě, že raus pomine</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ apatická, mdlá, všechno je jí jedno</li> <li>⇒ dělá jí problém mluvit, nedokáže udržet oční kontakt</li> <li>⇒ prakticky se nemůže hýbat a pokud může leží na sofa</li> </ul> <p>V případě rauše</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ plná života, energická a upovídaná, nelze ji unavit</li> <li>⇒ všechno je pro ní úžasné, skvělé, do všeho se pouští po hlavě</li> <li>⇒ některé myšlenkové pochody nedávají smysl, často nedokončí myšlenku a přechází na nové téma</li> </ul>
<b>Vazby</b>	Manželka soudce Graelora

## 6.9 Ostatní

<b>Jméno</b>	Nadia (člověk)
<b>Kdo to je</b>	sicco
<b>Vzhled</b>	⇒ krásná černovláska, která působí na první pohled křehkým dojmem ⇒ dominují vlasy a pronikavé oči ⇒ má elegantní, až taneční pohyb, chodí hrdě a vzpříma
<b>Charakter</b>	⇒ nespoutaná a živá ⇒ co na srdci, to na jazyku ⇒ neuznává autority, občas jízlivá až pohrdavá ⇒ postrádá ženskost ve smyslu vystupování
<b>Vazby</b>	Identické dvojče s Dianou Houskovou. Zná pouze družinu, tlupu trpaslíků pod vedením Nalrunda Drtihrua a kouzelníka "bez magie"

<b>Jméno</b>	Wislav z Kanakanu (člověk)
<b>Kdo to je</b>	císařský úředník
<b>Vzhled</b>	⇒ přepychový úřednický šat prozradí, že se nejedná o žádného nýmandu ⇒ vystupování člověka, který si je vědom své moci ⇒ nemá rád odpor, diskuzi, argumentaci, jako žádný úředník v univerzu
<b>Charakter</b>	⇒ strojená řeč, místy až robotická ⇒ stále dává najevo, že on je pan někdo ⇒ vždy má poslední slovo a jen on má pravdu ⇒ gesty je schopen umlčet postavu a výhružně dát najevo, že on je tu zákon a on bude poslouchán
<b>Vazby</b>	Ve městě Božako nemá žádné vazby, krom vazby na Ruperta Housku, jenž je jeho dlouholetý přítel

## 7 BESTIÁŘ

### 7.1 Nalrundova banda

Nalrund Drtihrud' (trpaslík bojovník)	
Žvt.	12 (90 životů)
ÚČ	(+3 +6/+5+1) = 10/+5 (vál. sekera) + zvl.
OČ	(-1 +6) = 5 (kroužková zbroj +1)
Vel.	A
Odl	19/+4
Int	10/+0
Zran.	humanoid

Nalrund je velmi známý bojovník Železného kraje, který se proslavil především likvidací nestvůr všeho druhu s velikostí min. o 2 třídy výše. Není příliš hovorný.

Začínal jako samotář, nicméně později byl nucen (vzhledem k „větším zakázkám“ přibírat i parťáky). Vždy šlo o trpaslíky, jiným národům prostě nevěřil.

Pověstná je jeho sekera, kterou údajně našel v doupěti dvou vzácných tříocasých vyvern. Je stříbrná a jsou na jejím topůrku vyryté dvě tříocasé vyverny. Zbraň je kouzelná (démon ze sféry Hasiel = +2 k SZ, +2 k účinnosti, 12 magů, kouzla rychlost, magický štít a zdvojení).

Jako bojovník na 12. úrovni má se svojí sekerou dva útoky za kolo, za výpad a krytí má bonus +2 a postih -4, při předstíraném výpadu má bonus +1 k zesílenému útoku. Proti nestvůrám A0-B má ještě bonus +2 k účinnosti a proti nestvůrám C-E bonus k ÚČ +2.

Ze statistik je jasné, že Nalrund je velmi mocný protivník.

Kildin (trpaslík lupič)	
Žvt.	7 (45 životů)
ÚČ	(-1 +3/+1) = 2/+1 (palcát) (-1 +3/+2) = 2/+2 (sekera) (+2 +3/+1) = 5/+1 (sekera vrh) (-1 +2) = 1 (dýka) (+2 +2) = 4 (dýka vrh)
OČ	(+2 +3) = 5 (kožená zbroj)
Vel.	A
Odl	14/+1
Int	8/-1
Char	11/+0
Zran.	humanoid

Kildin je nejmladší člen Nalrundovy bandy. S Nalrundem je krátce – spolu zažili jen dvě akce. Kildin byl najat pro své zlodějské schopnosti.

Kildin nemá u sebe lupičův klíč.

Bofri (trpaslík chodec)	
Žvt.	8 (60 životů)
Mag	23
ÚČ	(+3 +7) = 10 (chodcův meč) (+1 +3/-1) = 4/-1 (hvězdice)
OČ	(-1 +4) = 3 (šupinová zbroj)
Vel.	A
Odl	14/+1
Int	12/+0
Zran.	humanoid

Bofri je starý Nalrundův parťák a zároveň starší bratr Norrima. Je to již zkušený hraničář – chodec. Bofri má u sebe prsten uhranutí (12 magů, sugesce, hypnéza, Zenerova karta), který s oblibou používá při získávání respektu u prostého lidu.

**Norrim (trpaslík bojovník)**

Žvt.	7 (90 životů)
Úč	(+3 +6/+4) = 9/+4 (válečné kladivo) + zvl.
Oč	(-1 +5 + 1) = 5 (kroužková zbroj a štít)
Vel.	A
Odl	21/+5
Int	11/+0
Zran.	humanoid

Norrim je též dlouhletý Nalrundův parťák a zároveň mladší bratr Bofriho. Bofri je Norrimův velký vzor a proto v případě, že dojde k těžkému zranění Bofriho (50% životů), automaticky dojde ke změně Norrima na berserkra.

Jeho kladivo je kouzelné (démon ze sféry Mahasiah, +1 k SZ, +2 k účinnosti, 6 magů, kouzlo hrom a blesky).

**7.2 Únosci „Diany“****Nájemný vrah 1 (člověk lupič)**

Žvt.	8 (35 životů)
Úč	(+1 +5) = 6 (krátký meč a dýka) (+1 +4/-1) = 5/-1 (krátký meč) (+3 +2) = 5 (dýka vrh)
Oč	(+3 +4) = 7 (kožená zbroj +1)
Vel.	B
Odl	11/+0
Int	13/+1
Char	17/+3
Zran.	humanoid

Nájemný vrah odpovědný za únos „Diany“. Jedná se o zkušeného veterána, který prošel nejlepšími tréninky jižního způsobu boje.

K dispozici má kouzelný prsten (démon sféry Mahasiah, 10 magů, kouzlo neslyšitelnost do 4 sáhů), který používá vždy při akcích.

**Nájemný vrah 2 (hobit lupič)**

Žvt.	7 (30 životů)
Úč	(-3 +2) = 0 (dýka) (+5 +2) = 7 (dýka vrh) (+5 +3/-1) = 8/-1 (hvězdice vrh)
Oč	(+5 +3) = 8 (kožená zbroj)
Vel.	A
Odl	11/+0
Int	13/+1
Char	18/+3
Zran.	humanoid

Tento nájemný vrah je expertem na střelecký souboj. Jeho dominantou jsou dýky a hvězdice.

Svoji dovednost podporuje kouzelným prstenem (démon sféry Elémiah, 8 magů, kouzlo rychlost), které používá vždy při souboji.

**Nájemný vrah 3 (elf lupič)**

Žvt.	7 (25 životů)
Úč	(-1 +7/+4) = 6/+4 (kouzelná šavle)
Oč	(+3 +3) = 6 (kožená zbroj)
Vel.	B
Odl	8/-1
Int	16/+2
Char	19/+4
Zran.	humanoid

Poslední z nájemných vrahů je dobrý v šermířském souboji k čemuž mu dopomáhá kouzelná šavle (démon sféry Elémiah, +3 k SZ a +2 k účinnosti).

### 7.3 Amraniho potvory

#### Amraniho strážní (člověk šermíř)

Žvt.	6 (52 životů)
ÚČ	(+2 +4/+2) = 6/+2 (šavle) (+2 +8/-2) = 10/-2 (dvě šavle) (+2 +5/-2) = 7/-2 (bič, stínové zranění) (+1 +2/-2) = 3/-2 (dýka) (+1 +3/-1) = 4/-1 (hvězdice)
OČ	(+1 +3) = 4 (kožená zbroj) (+1 +3 +1) = 5 (kožená zbroj a štít)
Vel.	B
Odl	+3
Int	+1
Zran.	humanoid

Amraniho stráž jsou šikovní Jižané, kteří spoléhají na svoji hbitost a dobře zvládnutou techniku boje. Nejčastěji bojují šavlí v kombinaci s další šavlí, nebo bičem či štítem. Na větší vzdálenosti používají vrh dýkou či hvězdici.

Amraniho strážní mohou využívat všechny dovednosti šermíře na 6. úrovni (výpad a kryt, šerm, útok z obrany, útok 3x za dvě kola).

Družině se do cesty postaví vždy maximálně 2N strážných.

#### Amraniho had

Žvt.	1 (3 životy)
ÚČ	(0+3) = 3 (kousnutí) + zvl.
OČ	(+4 +1) = 5
Vel.	A0
Zran.	zvíře

Amraniho had má černou saténovou barvu stejně jako šaty ve kterých je ukryt. Jeho nápadnost je tak velmi malá. Had má velmi silný ochromující jed. Past je Odl-8-ochromení končetiny/celého těla na 6+k6 směn. Ochromení působí jen na svaly, které člověk ovládá vůlí, tedy dýchání, zažívání atp. stále u ochromené oběti funguje.

Had má celkem 3 dávky jedu.

#### Mavuti

Žvt.	25 (125 životů - roj)
ÚČ	10 (kousnutí) + zvl.
OČ	(+5 +1) = 6
Vel.	C
Zran.	zbraň/4, oheň x 2, blesky

Mavuti je exotický hmyz zlatavé barvy, který by se dal přirovnat k sršňům. Žijí ve společenstvích. Nemají jedovatá žihadla, zato mají ostrá kusadla. Roj útočí vždy najednou, svoji oběť obalí a tisíc kusadel ji doslova ohlodá zaživa. Mavuti jsou schopné zalézt pod šaty či výstroj. Napadená oběť nemá šanci se soustředit (sesílat kouzla, připravovat lektvary, provádět jemnou ruční práci).

Za každé snížení velikosti roje o 10% roste šance, že roj odletí od útočníka o 10%. Hází se každé kolo.

### 7.4 Nestvůry Božaka

#### Strážní Božaka (lidé, barbaři, krollové)

Žvt.	4 (20-30 životů)
ÚČ	(+2 +4/-1) = 6/-1 (krátký meč) (+2 +5/0) = 7/0 (široký meč) (+2 +5/0) = 7/0 (krátký meč a dýka) (+2 +3/-2) = 5/-2 (obuch) (+2 +5/0) = 7/0 (kopí) (+1 +4/+1) = 5/+1 (lehká kuše)
OČ	(+1 +3) = 4 (kožené brnění) (+1 +3 +1) = 5 (kožené brnění a štít)
Vel.	B-C
Zran.	humanoid

Strážní Božaka jsou celkem slušně trénovaní. Nejedná se o žádná ořezávátka, nicméně jejich doménou jsou spíše řešení pouličních rvaček než ostré bojové akce „na život a na smrt“. Taktéž vybavením se nemohou rovnat dobrodruhům.

Výhodou strážných je počet. Vždy patrolují alespoň ve čtyřech. Občas mají sebou i psa. V případě, že se strážní ocitnou v nebezpečí, vždy použijí píšťalku, pomocí které rychle přivolají pomoc.



**Jelani - Jarobudovo zvířátko**

Žvt.	1 (4 životy)
ÚČ	(-2 +1) = 0 (dráčky) + zvl.
OČ	(+0 +1) = 1 (kůže)
Vel.	A0
Zran.	zvíře + zvl.

Svým vzhledem připomíná Jelani malou bezsrstou kočku s dlouhým ocasem. Výrazným rysem jsou velké do červena zbarvené oči a černošedá mramorovaná kůže. Zvíře na první pohled vypadá plaše a neškodně a ve skutečnosti tomu tak skutečně je.

Zvláštnost: Jelani je však podivuhodné tím, že dokáže rušit kouzelnickou (tedy nikoliv hraničářskou) magenergii. Rušení probíhá stejně jako kouzlo „Kouzelná rušička“, pouze past je Int~7~nic/zrušené kouzlo.

Rušení magie je jeho přirozená schopnost, jejíž účinek roste s vyšší přítomností magie. Za normálních okolností má rušení magie poloměr 15 sáhů. V přítomnosti aktivních mágů však dokáže svůj dosah dočasně zvýšit.

**Příšera ze skládky**

Žvt.	15 (200 životů)
ÚČ	pouze zvl.
OČ	(+0 +2) = 2 (vrstva odpadků)
Vel.	E
Zran.	zbraně, kouzla, ocet x 10, oheň/2, mráz/2
Int	1

Jedná se o příšeru s rosolovitým tělem, které je na povrchu vystuženo odpadky ze skládky (kameny, hliněné střepy, kusy skla, hadry, dřevěné hrnce, ale ne dřevo atp.). Rosolu, který tvoří několik vyšších kopců, je tolik, že vyplňuje celou pavlač.

Příšera útočí tak, že mění tvar svého těla. Je tak schopna v rychlosti vytvořit důlek, do kterého se může postava propadnout. Umí také vytvořit vlnu, kterou může postavu zavalit. Vždy se jedná o past Sil+Obr~9~nic/uvíznul.

V následujících kolech se postava může pokusit o vysvobození, musí přehodit past, která se po každém pokusu snižuje o 1 bod.

Jakmile je postava lapena, snaží se ji příšera udusit. Jedná se o past Sil+Odl~5~nic/dusí se. S každým kolem se past zvyšuje o 2 body. Jakmile je postava úspěšně „dušena“ alespoň 4 kola, padá do bezvědomí.

**7.5 Pražmovo lidé****Pražmův mág Eltarion (elf)**

Žvt.	6 (24 životů)
Mag	30
ÚČ	(+0 +2/0) = 2/0 (dýka)
OČ	(+1 +1) = 2 (šaty)
Vel.	B
Int	17/+3
Odl	10/0
Zran.	humanoid

Eltarion má ošklivě zjizvenou tvář po neštovicích. Dlouhé šedivé vlasy splývají na šaty neurčité, šedivé barvy. V přítmí stojí nehybný jako socha. Pohled je tvrdý a prázdný...

Eltarion mág, je bližší spolupracovník Slavomyra. Pomáhá mu především v obchodních jednáních, kde zajišťuje svému pánu mentální ochranu a sem tam i zakázanou podporu (čtení myšlenek, hypnóza atp.). Nejčastěji používaná kouzla jsou:

- Hyperprostor 1+2
- Hypnóza
- Magický štít
- Sugescie
- Zenerova karta
- Zlom kouzlo
- Bábelská rybka
- Clona a čtení myšlenek
- Kouzelná rušička
- Modrý blesk
- Zaklep
- Protoplazma

Derag - Pražmova gorila 1 (barbar)	
Žvt.	7 (60 životů)
ÚČ	(+3 +7/+2) = 10/+2 (vál. kladivo)
OČ	(+1 +5 +1) = 7 (kroužková zbroj a štít)
Vel.	B
Int	9/-1
Odl	18/+3
Zran.	humanoid

Thog - Pražmova gorila 2 (barbar)	
Žvt.	7 (60 životů)
ÚČ	(+3 +7/+4) = 10/+4 (těžký kyj)
OČ	(+1 +5) = 6 (kroužková zbroj)
Vel.	B
Int	9/-1
Odl	18/+3
Zran.	humanoid

Derag tvoří spolu s bratrem Thogem osobní ochranku Slavomyra Pražmy. Jsou s bratrem velmi dobře cvičeni v boji (+1 ÚČ a OČ v boji za sebranost). Bojují vždy až do konce – jeden pro druhého padne. V případě ztráty 50% životů u jednoho z nich dochází k automatické změně na berserkra.

## 7.6 Podsvětí

Hrubiáni (bojovníci)	
Žvt.	9 (72 životů)
ÚČ	(+4 +4/+1) = 8/+1 (vidle) (+4 +3/+3) = 7/+3 (kyj) (+4 +5/+5) = 9/+5 (cep) (+4 +3/+2) = 7/+2 (kladivo) (+4 +3/+2) = 7/+2 (palcát)
OČ	(+1 +3) = 4 (kožená zbroj) (+1 +3 +1) = 5 (kožená zbroj a štít)
Vel.	B-C
Odl	+4
Int	+0
Zran.	humanoid

Hrubiáni se rekrutují převážně z řad pouličních rváčů, kterým se poskytne lepší výcvik při boji se zbraní. Převládají proto typické podomácku vyrobené zbraně před díly mistrů kovářů.

Hrubiáni dost často jedou v drogách a proto velmi ochotně podléhají bojovému

šílenství (síla pasti 6). Hází se od prvního zranění za 10 a více životů. Postavy potkají N hrubiánů pokud půjdou na skládku.

Mistři meče (šermíři)	
Žvt.	9 (72 životů)
ÚČ	(+4 +1 +8/-1) = 13/-1 (dvě šavle) (+4+1+5/+1) = 10/+1 (krátký meč a dýka) (+4 +1+7/+0) = 12/+0 (dlouhý meč)
OČ	(+1 +1 +3) = 4 (kožená zbroj) (+1 +1 +3 +1) = 6 (kožená zbroj a štít)
Vel.	B
Odl	+4
Int	+0
Zran.	humanoid

Mistři meče jsou stejně jako hrubiáni speciálně trénovaní Podsvětím. Jsou spolu s ostrostřelci používání na přepadávací karavan.

Jako šermíři mají veškeré výhody plynoucí z dlouhodobého cviku se zbraněmi a šermu v jižanském stylu. Díky tréninku mají velmi krátké reakční doby a dokážou zaútočit dvakrát za kolo. Postavy potkají N hrubiánů pokud půjdou na skládku.

Ostrostřelci (lupiči)	
Žvt.	9 (36 životů)
ÚČ	(+4 +6/+2) = 10/+2 (dlouhý luk +1/+1) (+1 +5/+0) = 6/+0 (krátký meč a dýka) (+4 +1 +2/+0) = 7/+0 (dýka vrh)
OČ	(+4 +3) = 7 (kožená zbroj)
Vel.	A-B
Odl	+1
Int	+1
Zran.	humanoid

Ostrostřelci jsou elitou mezi lupiči podsvětí. Umí se dobře maskovat jak ve městě, tak i v přírodě. Rádi útočí zákeřně ze zálohy (dvojnásobné zranění). Při boji zblízka pak většinou krátkým mečem a dýkou. Nicméně do boje zblízka se dostávají jen zřídkakdy...

Postavy potkají N ostrostřelců pokud půjdou na skládku.

## 8 PŘÍLOHY

Přílohy jsou jednak pro PJe a jednak pro hráče. Dále v dokumentu jsou seřazeny tak, jak je postupně dostávají hráči / PJové k dispozici. Seznam příloh je zde:

### 8.1 Část 1

- první dopis od N. – gratulace k úspěšné krádeži
- druhý dopis od N. – žádost o spolupráci
- třetí dopis od N. – instrukce k cestě do Malé Halže
- čtvrtý dopis od N. – seznámení s úkolem vyhrát soutěž o nejlepší šaty
- leták – program Slavnosti sklizně v Božaku
- leták – zákaz přeplování řeky Masego
- leták – zákaz veřejného používání magie
- leták – představení „magie bez magie“
- obrázek – šaty od Nadie
- šifra – algebrogram na truhle s Amraniho šaty
- moták – rozkaz Nadie k průzkumu opuštěného domu
- mapy Božaka (PJ, hráči)
- mapa Olivového kraje
- mapa Císařství

### 8.2 Část 2

- leták – hledá se Diana
- vývěsní štít Jedové chýše – „Co jste vy, byli jsme i my...“

### 8.3 Část 3

- usvědčující dopis – Zoran Drakovič píše Azovi
- mapy radnice (PJ, hráči)
- mapy věznice nadzemí (PJ, hráči)
- mapy věznice podzemí (hráči, Ješkova mapa)
- hlavolam „Krychle“ (PJ, hráči)

### 8.4 Sluncesvity

- Sluncesvit 1
- Sluncesvit 2
- Sluncesvit 3
- Sluncesvit 4
- Sluncesvit 5
- Sluncesvit 6

Dobrá práce a gratulace bando!

Četli jste noviny? Už je to venku a je to docela poprask. Van der Vrek najal asi pět soukromých oček a doufá, že se s Pomněnkou ještě někdy potká.

Škoda, že jste nebyli na výstavě se mnou. Byla to krásná podívaná. Většinou noviny přehání, ale v tomto případě se drželi zpátky. Asi je van der Vrek podplatil, aby neměl další z ostudy kabát.

Kdybyste viděli, jak ten malý skřet štěkal na Stefana a těmi svými obtloustlými prstíčky hrozil soudem. Pobíhal tam jak mopslík s akutním průjmem. A nakonec to zakončil hysterickým dívčím pláčem. Kdyby ten šmejd v tu chvíli tušil, že vám dal dýško a ještě popřál šťastnou cestu před převozem, asi by mu praskla cévka.

Bylo to od vás chytrý. A to se mi líbí.

Ještě jednou díky za čistou práci. Odměnu najdete jako obvykle. Teď budu trochu dýl na cestách, tak to všechno neutraťte. Až budu mít nějaký kšeft, ozvu se.

N.

*Přátelé,*

*byla jsem teď dlouho na cestách, ale stejně jako vy jsem nezahálela. Procestovala jsem půlku*

*Císařství, ale vyplatilo se. Mám pro vás další prácičku.*

*Bude dost netradiční, hodně riskantní a pokud na ni kývnete, uvidíte kus světa.*

*A navíc, nebude vám platit žádný bezejmenný prachác,*

*co má své problémy. Ale já. Tentokrát budete dělat pro mě, a když mi pomůžete, dostanete pět tisíc zlatých.*

*Teď si říkáte v čem je háček a kde na desetkrát větší*

*gáži vezmu zlatáky. Nemůžu vám teď víc prozradit.*

*Snad jen to, že se vydáte na jih do Olivového kraje, do města Božako. Nikdy jsem vás nepodrazila a zlato jste vždy dostali, tak doufám, že mi věříte.*

*Já vám věřím a proto jsem si vás vybrala.*

*Půjdete do toho se mnou?*

*N.*

*Dobrá tedy.*

*Věděla jsem, že je na vaši družinu spolek a jsem ráda, že jste na moji nabídku přistoupili.*

*Vypravte*

*se do vsky Malá Halže jež se nachází na horním toku řeky Masego v Olivovém kraji.*

*Ubytujte se v*

*hostinci U tři mnichů. Heslo pro hostinského je jméno modrého kamene, co jste mi naposledy*

*"věnovali". Více instrukcí dostanete na místě.*

*N.*



*Zdravím vás přátelé,*

*jsem ráda, že jste přistoupili na mou nabídku dalšího kšeftu. Mrzí mě, že jsem vám nemohla říci více a mrzí mě, že se kvůli kšeftu musíte trmácet přes půlku Císařství. Nicméně teď je ten pravý čas vám sdělit, co za své peníze dostanete.*

*Úkol, na který jsem si vás najala, zní možná směšně, ale buďte ujištěni, že pro mě má velký význam. Osobní význam. Chci od vás, abyste vyhráli soutěž návrhářů šatů.*

*Že to zní jednoduše? Tak vězte, že to bude možná nejtěžší úkol vašeho života. V Božaku se brzy konají slavnosti sklizně. Slavnosti nejsou jen o jídle, ale také o tradiční soutěži o nejlepší šaty. Sjíždí se sem návrháři z celého Olivového kraje a předhánějí se, kdo představí nejkrásnější model. Šaty, co vyhrají, kupoval vždy starosta své ženě Hildě. Ta je teď mrtvá a tak šaty koupí pro svoji snachu Dianu, která si je dle tradice oblékne na sobotní večerní slavnost.*

*Nebojte se, nechci po vás, abyste šili šaty. Ty najdete připravené v truhle. Vy musíte pouze vyhrát tu soutěž. Za každou cenu! Jakmile si Diana obleče ty šaty, vyměním si s ní místo. K tomu dojde na jevišti během kouzelnického představení. Od výměny mi musíte krýt záda pro případ prozrazení výměny. Kdyby náhodou došlo k odhalení, dostanete mě do bezpečí.*

*O nic jiného se nestarejte. Pamatujte, důležité je vyhrát soutěž a po záměně mi krýt záda.*

*Možná se říkáte, proč tohle všechno po vás chci. Vězte, že Diana je moje sestra, která musí zaplatit za to, jak mě v minulosti zradila. Chci poznat, jak si žila, zatímco já bojovala každý den o místo na slunci.*

*N.*

*P.S.: V Božaku v hostinci Klidná noc máte vše na týden dopředu zaplacené.*

*P.P.S.: Až budete chtít docenit krásu šatů, umyjte si před tím prosím ruce!*



## SLAVNOSTI SKLIZNĚ

*Na vědomost se dává,  
že Božako požádá,  
jako každý rok v tomto čase  
slavnosti sklizně v celé kráse*

### PROGRAM

- |               |                  |  |
|---------------|------------------|--|
| <b>PÁTEK</b>  | <b>RÁNO</b>      | - TRHY S OBLEČENÍM                             |
|               | <b>ODPOLEDNE</b> | - TRHY S EXOTICKÝM JÍDLEM                      |
| <b>SOBOTA</b> | <b>RÁNO</b>      | - SOUTĚŽ O ŠATY PRO STAROSTOVU<br>SNACHU       |
|               | <b>ODPOLEDNE</b> | - TRHY S JÍDLEM                                |
|               | <b>VEČER</b>     | - VELKÁ SLAVNOST S EXOTICKÝMI<br>PŘEDSTAVENÍMI |
| <b>NEDĚLE</b> | <b>RÁNO</b>      | - SNÍDANĚ PRO CHUDÉ SE<br>STAROSTOU            |
|               | <b>ODPOLEDNE</b> | - TRHY S EXOTICKÝM ZBOŽÍM                      |
|               | <b>VEČER</b>     | - VELKÝ PLĚS SPOJENÝ S VOLBOU<br>STAROSTY      |

# Rozhodnutí Rady města Božako

Během slavností Sklizně je ZAKÁZÁNO využívat k překonání Masega jiných způsobů než městského mostu. Ten, kdo přepraví a nebo se nechá přepravit pomocí plavidla, bude potrestán pokutou ve výši 1 zlatého. Proti pokutě není odvolání. Kdo nezplatí, bude uvězněn po dobu dvou dnů v místní šatlavě.

Toto rozhodnutí budiž veřejně roztrubováno po dobu tří týdnů před počátkem Slavností Sklizně.

Rupert Houska, v.z. Rady města Božako



VYHLÁŠKA 16/25C (VÝŇATĚK)

TEN, KDOŽ VĚDOMĚ POUŽIJE KOUZLA A ČÁRY NA PROSTRANSTVÍ VEŘEJNÉM, BUDE POTRESTÁN ŽALÁŘEM V DÉLCE TRVÁNÍ 30 DNÍ.

DÁLE BUDE POVINOVÁN ZAPLATIT POKUTU MÍSTNÍ RADNICI VE VÝŠI 70 ZLATÝCH.

POTÉ BUDE VYHOŠTĚN ZA BRÁNY MĚSTA SE ZÁKAZEM VSTUPU NA 5 JÁRŮ.

ZVLÁŠTNÍ NAŘÍZENÍ

TEN, KDOŽ ZNEUŽIJE KOUZLA A ČÁRY KE KLAMÁNÍ LIDU, BUDE NAVÍC POTRESTÁN VEŘEJNOU TORTUROU. BUDE POLIT TÉREM A VYVÁLEN V HUSÍM PEŘÍ.

JEHO MAJETEK PROPADNE MĚSTU BEZ MOŽNOSTI NÁVRATU.

Rupert Houska, v.z. jeho Císaře



# SPEKTAKULÁRNÍ PŘEDSTAVENÍ

## MAGIE BEZ MAGIE.

KDE: BOŽAKO, HLAVNÍ NÁMĚSTÍ

KDY: SLAVNOSTI SKLIZNĚ, 2. DEN VEČER

KDO: VELMISTR ANARTHAKA BAHUBHÁZÍ Z ŽELEZNÉHO KRAJE



$$\begin{array}{ccccccc}
 \square & \bullet & \blacksquare & \div & \blacksquare & = & \diamond \star \triangle \\
 & - & & & + & & + \\
 \blacksquare & \blacksquare & \blacksquare & \div & \blacksquare & = & \diamond \diamond \diamond \\
 \hline
 \heartsuit & \triangle & \clubsuit & - & \diamond \clubsuit & = & \heartsuit \square \clubsuit
 \end{array}$$

$\diamond \blacksquare \bullet \star \triangle \square \heartsuit \clubsuit$

$$\begin{array}{ccccccc}
 \square & \bullet & \blacksquare & \div & \blacksquare & = & \diamond \star \triangle \\
 & - & & & + & & + \\
 \blacksquare & \blacksquare & \blacksquare & \div & \blacksquare & = & \diamond \diamond \diamond \\
 \hline
 \heartsuit & \triangle & \clubsuit & - & \diamond \clubsuit & = & \heartsuit \square \clubsuit
 \end{array}$$

$\diamond \blacksquare \bullet \star \triangle \square \heartsuit \clubsuit$

$$\begin{array}{ccccccc}
 \square & \bullet & \blacksquare & \div & \blacksquare & = & \diamond \star \triangle \\
 & - & & & + & & + \\
 \blacksquare & \blacksquare & \blacksquare & \div & \blacksquare & = & \diamond \diamond \diamond \\
 \hline
 \heartsuit & \triangle & \clubsuit & - & \diamond \clubsuit & = & \heartsuit \square \clubsuit
 \end{array}$$

$\diamond \blacksquare \bullet \star \triangle \square \heartsuit \clubsuit$

- |                 |                    |
|-----------------|--------------------|
| $\diamond = 1$  | $\heartsuit = 2$   |
| $\bullet = 4$   | $\blacksquare = 5$ |
| $\star = 6$     | $\square = 8$      |
| $\triangle = 9$ | $\clubsuit = 0$    |

Okamžitě všichni vyražte do opuštěného domu. Něco se stalo. Truhlu s D. někdo otevřel. Pokud utekla, musíte ji za každou cenu najít, nebo nás všechny prozradí. N.



# Božáko



SEWER



- A Hostinec Kludná noc
- B Radnice Božáka
- C Dům Dračovičů
- D Dům Pražmů
- E Dům Housků
- F Jarobudova věž
- G Most
- H Pražmovy loděnice
- I Opuštěný dům
- J Císařský hostinec
- K Dům Uwe Borivsky
- L Městská šatlava
- M Jedová chýše
- N Lazaret chudých
- O Bažina
- P Kostel kněze Ješka
- Q Hostinec U Labutě
- R Dům soudce Graefora



# Božakó



SEWER







Lesů, luk a hájí  
Hvozď Baumu

Solný

Hvozď Vigaudu

Goria

Prstinka

U Sedmi jezer

Stítní bráz

Vinný

Luginka

Masťná

Vojako

Maslinov

Koufou

Olivoj

Velká východní řeka

Kámit

Kufaro

Kanakan

Lofa

Bilaveža

# Olivový kraj

Slunečné císařství







# Slunečné císařství



Severní ledové moře



nebezpečná monštra



nevyhynatelné bestie

Západní hřejivé moře



možské národy



Středové teplé moře



obchodní plavby



Frvožitnos obludy



skřeti



# CVO

## HLEDÁ SE DIANA

ODMĚNA 1 000 ZLATÝCH!

Na vědomost se dává, že byla vypsán zatykač na Dianu Houskovou, snachu starosty Ruperta Housky. Hledaná je podezřelá z jeho vraždy.

Ten, kdo přivede Dianu ke spravedlnosti či poskytne zásadní informace vedoucí k jejímu dopadení, bude jednorázově odměněn jedním tisícem zlatých.

seržant Uwe Borůvka

soudce Graelor



MOTTO

CO JSTE VY,

BYLI JSME I MY

CO JSME MY,

BUDETE I VY



*Azu,*

*už je načase Hrana zlikvidovat. Stále čmouchá okolo. Jsem přesvědčen, že mi sebral pár dokumentů. Dokumentů, jež by mohly poškodit mé dobré jméno. Nevím s určitostí pro koho pracuje. Vsadím se, že pro tu děvku Houskovou. Mají se k sobě podezřele blízko, úplně si ho omotala kolem prstu. Ale ve hře je i starej Rupert a Slavomyr.*

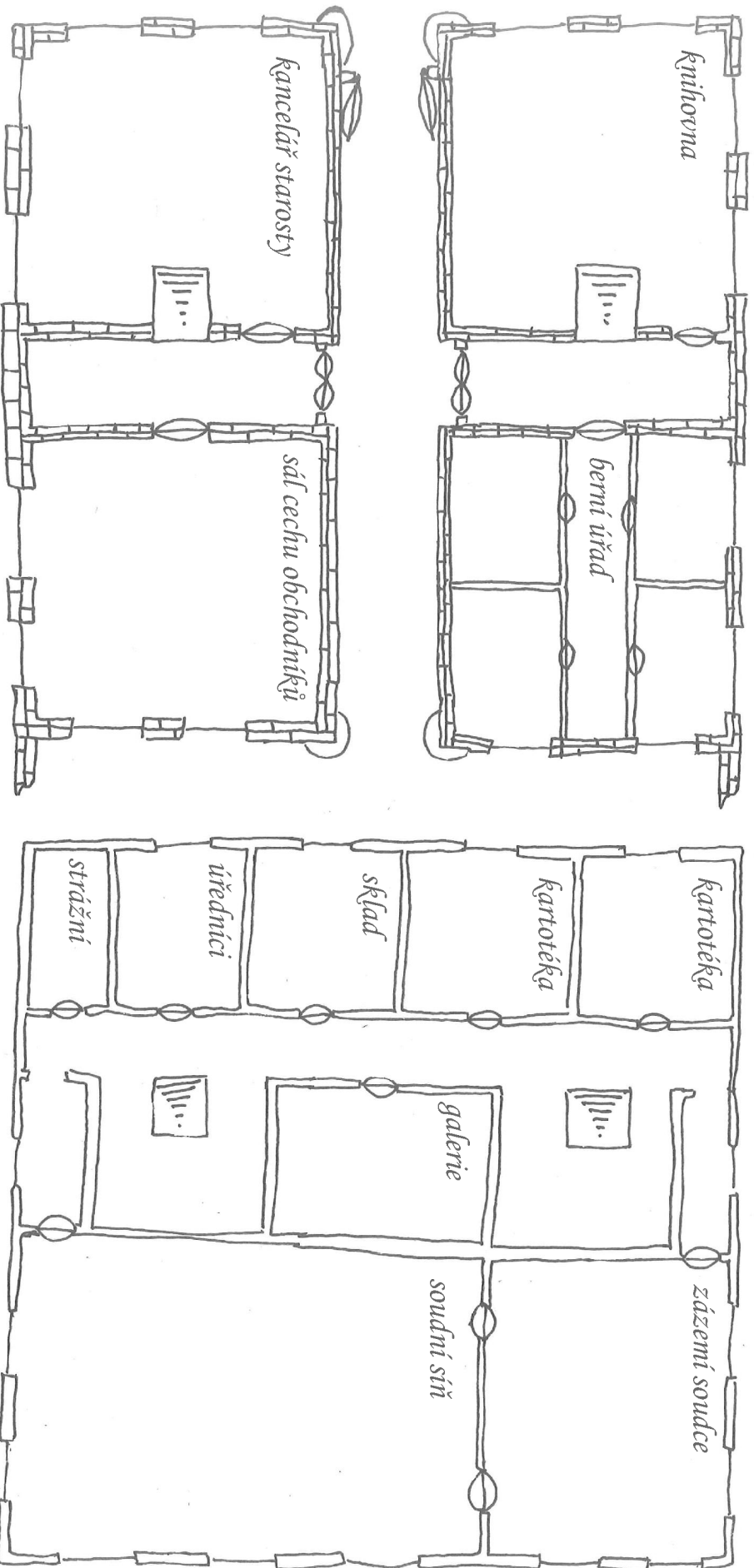
*Až Hrana odstraníš, uvidíme, jak se kdo s jeho smrtí vyrovná. Třeba se někdo odkope a pak budeš mít další práci. Mrtvol není nikdy dost.*

*Ale pamatuj, Azu, musí to vypadat jako nešťastná náhoda. Žádní svědci a žádný podezření, že za tím stojíme. Poslední dobou jsme na cestách nadělali dost sirotků a vdov. Už to pomálu zavání vyšetřováním z Kraje. Borůvku i Graelora pořešíme jako vždycky. Kdyby ale měl přijet nějakej horlivej jeliman z Olivojlu, tak by to mohlo narušit naše obchodní a politické plány.*

*Azu, můj příteli, konej svoji povinnost a já se ti odvděčím jako vždycky. Ať Hran nakonec pochopí, že s námi si není radno zahrávat.*

*Zoran*

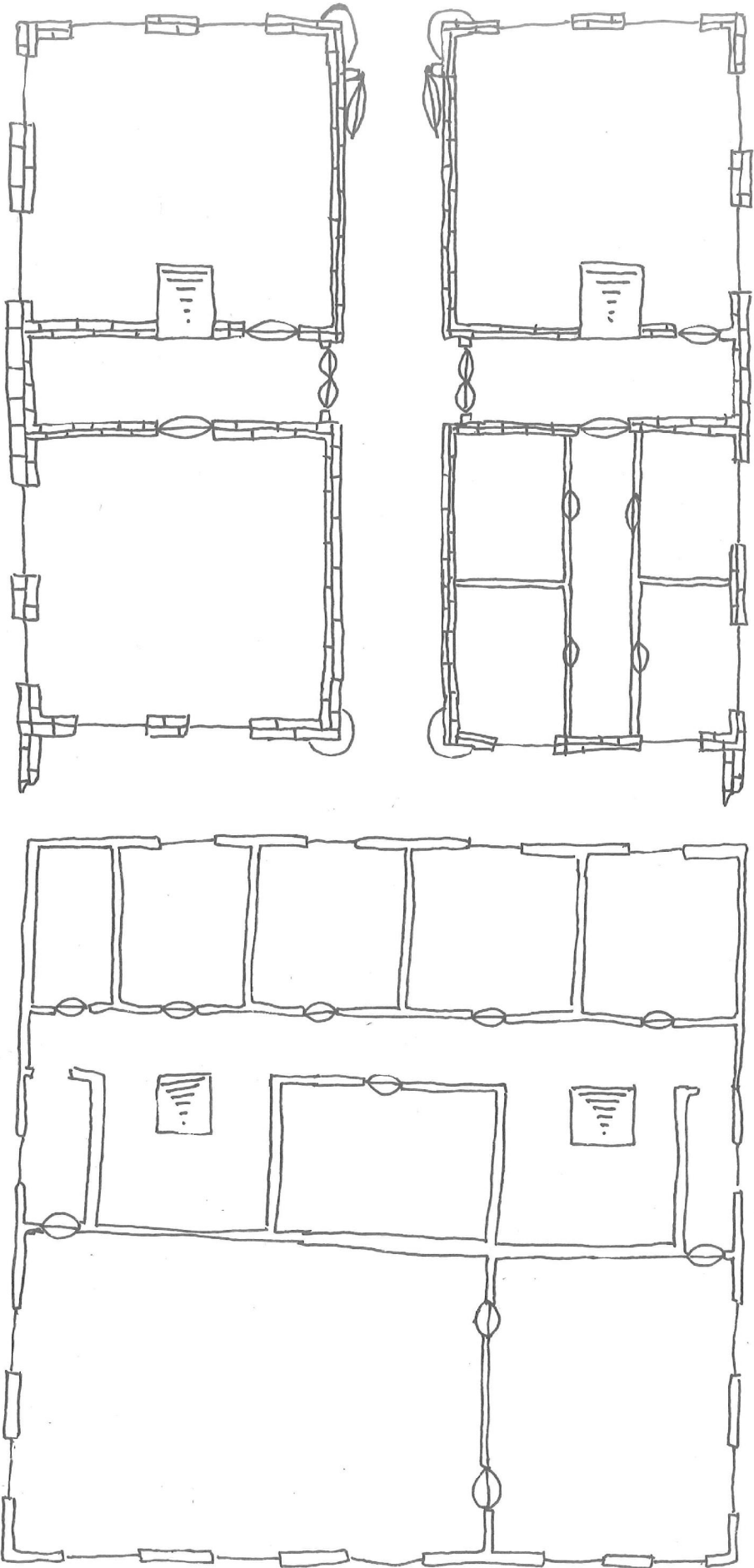
# Božarko - radnice



PŘÍZEMÍ

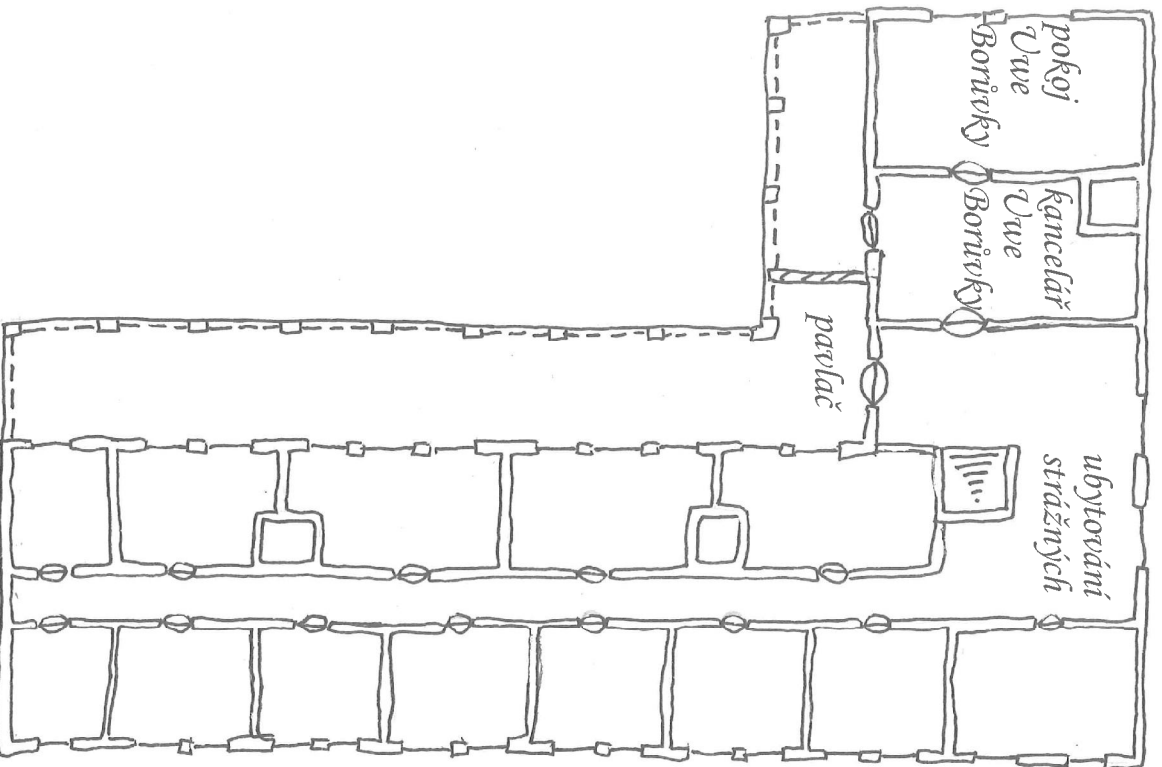
1. PATRO

# Božarko - radnice

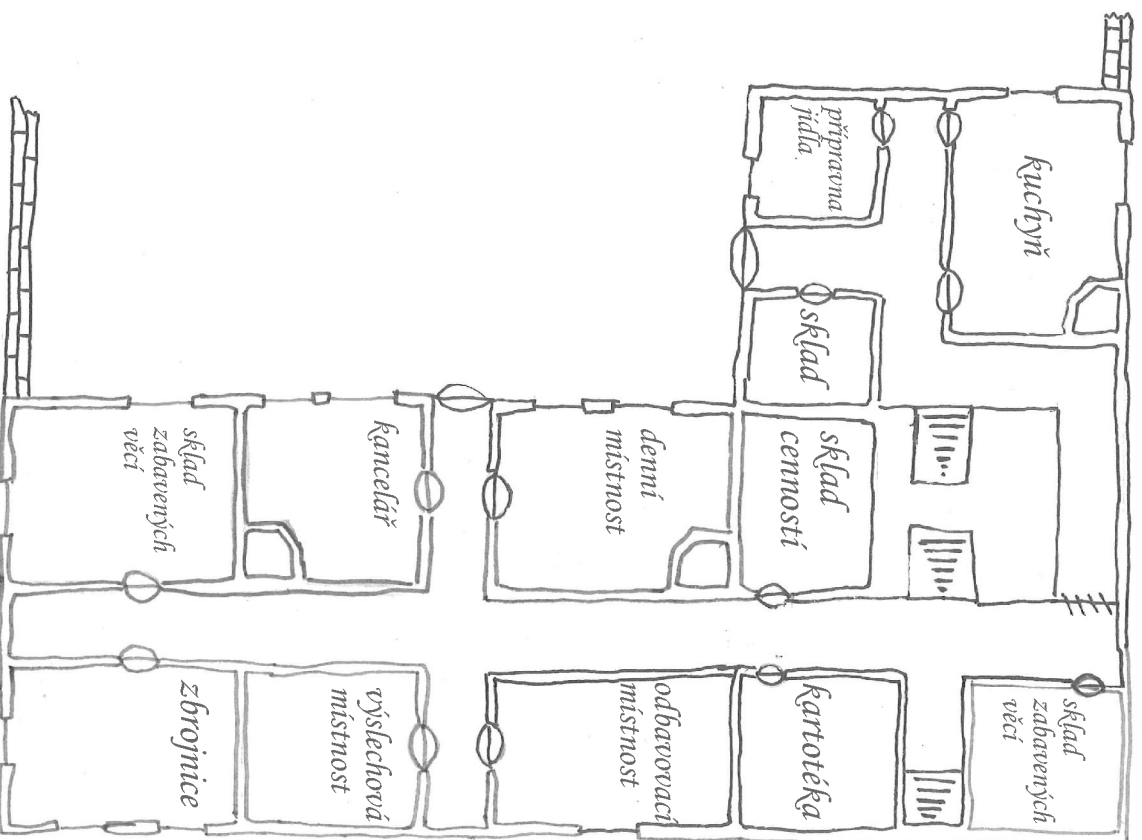




# Božakovo - vězňnice



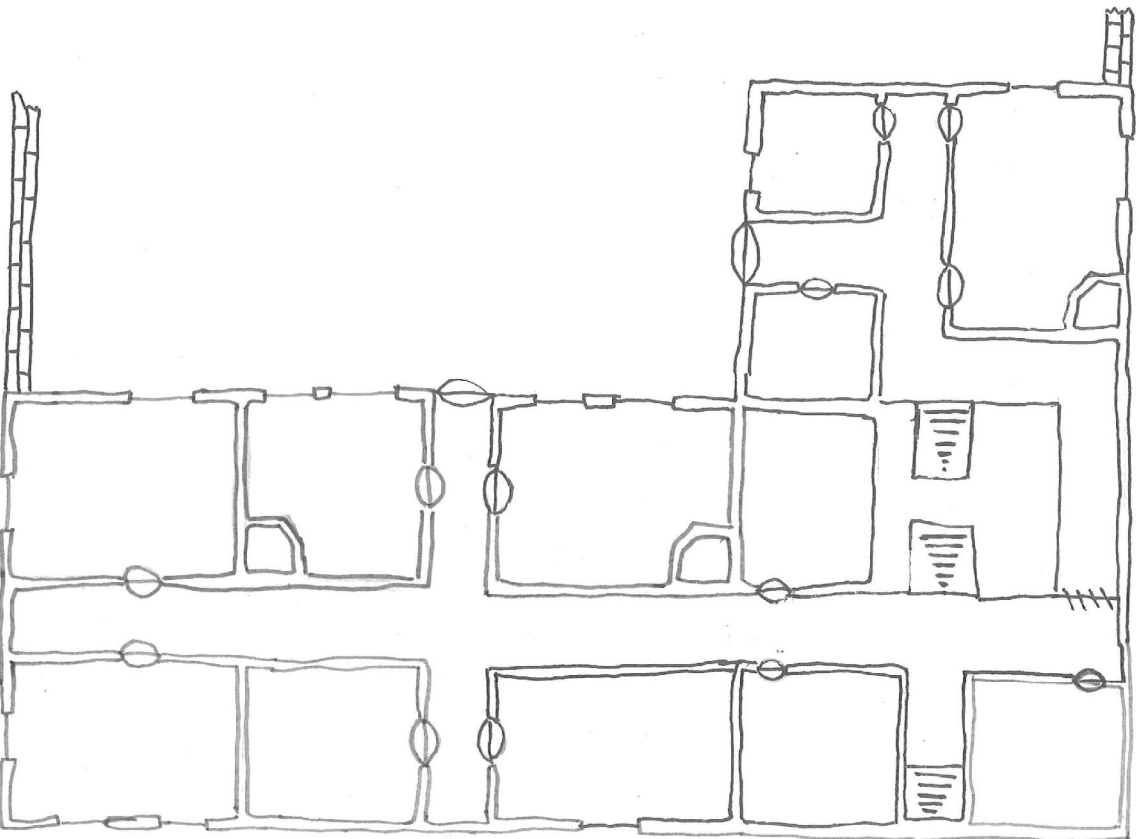
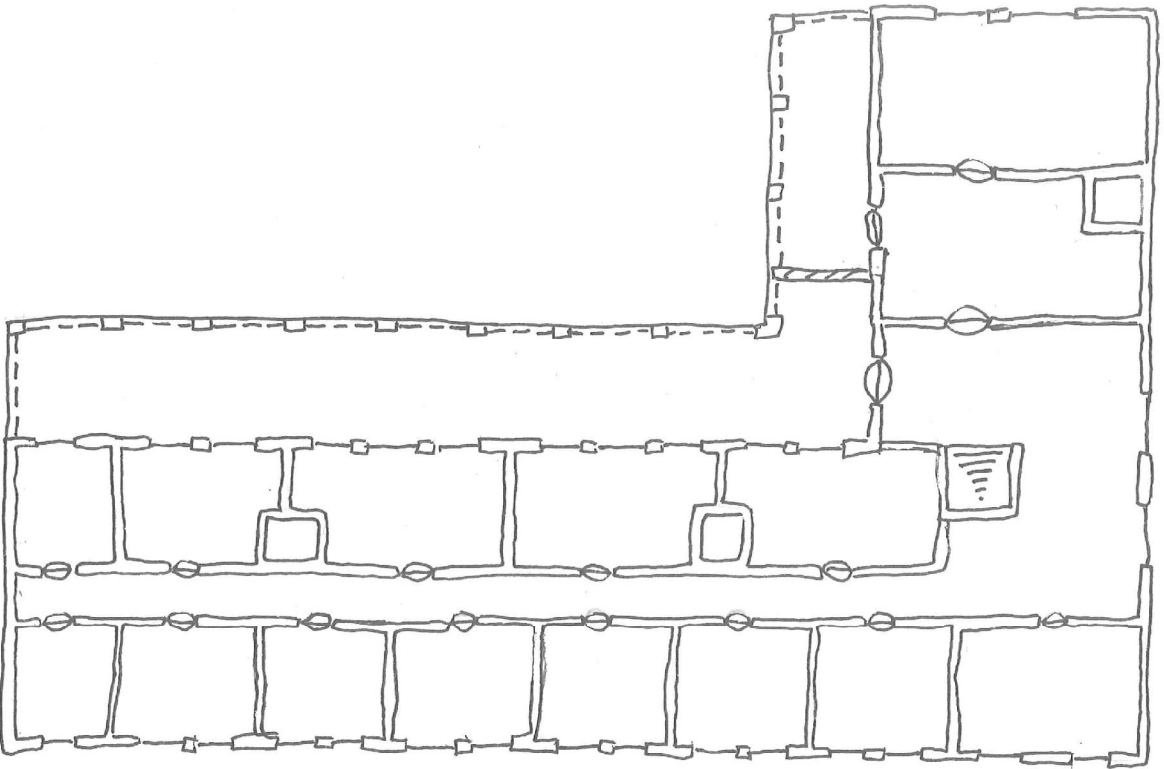
1. PATRO



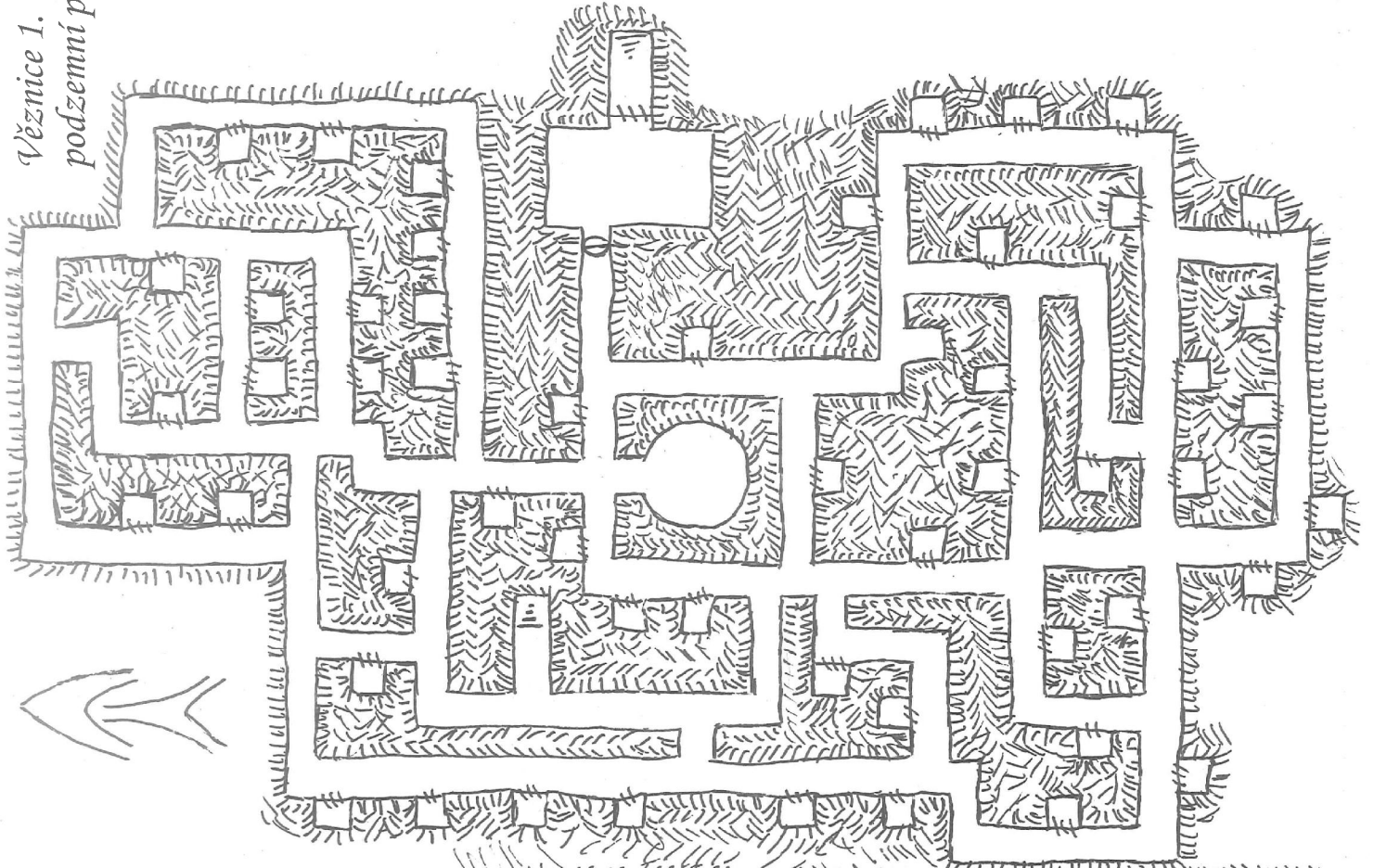
PŘÍZEMÍ

# Božáko - vězňnice

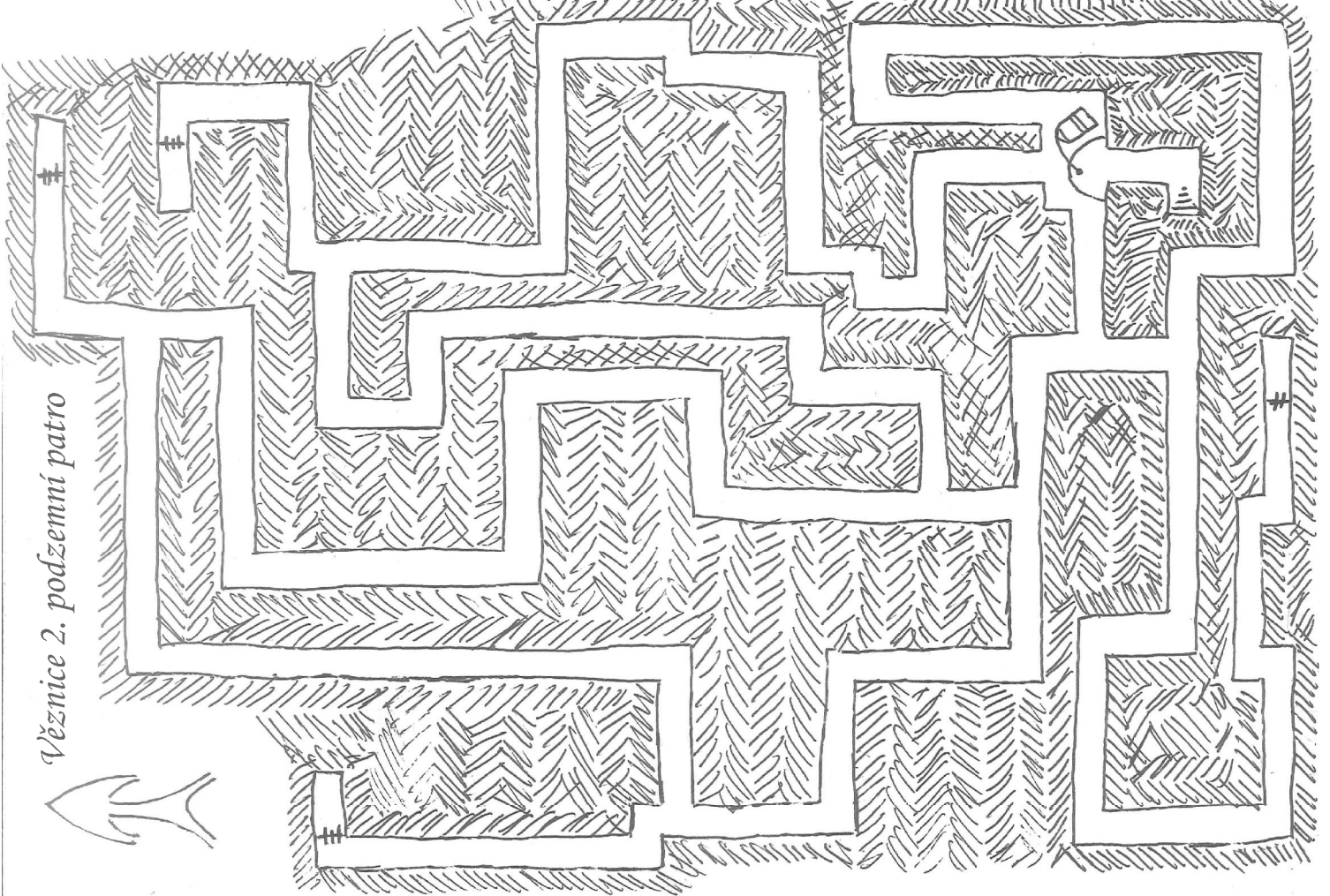
↑  
S

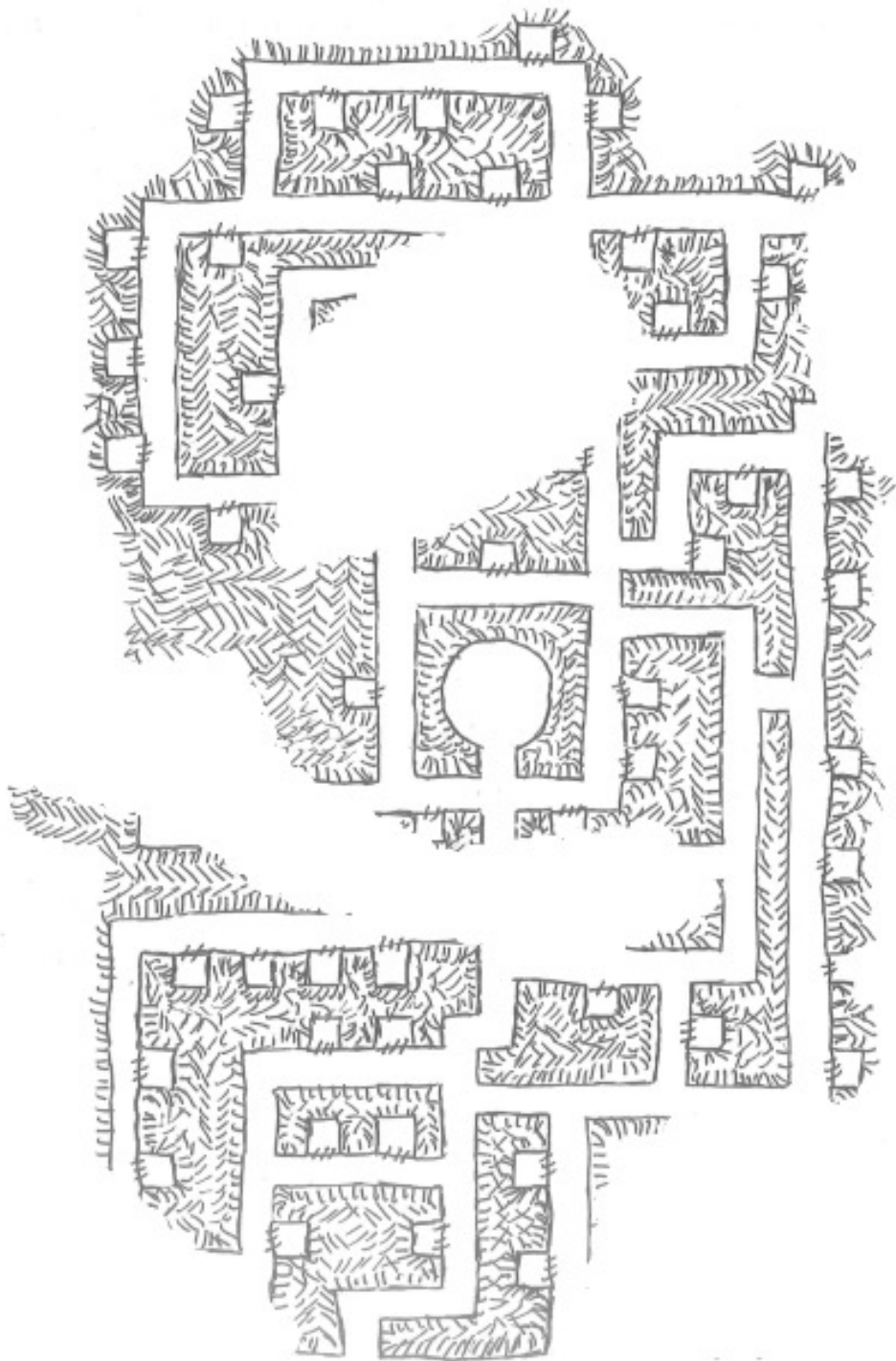


Věznice 1.  
podzemní patro



Věznice 2. podzemní patro

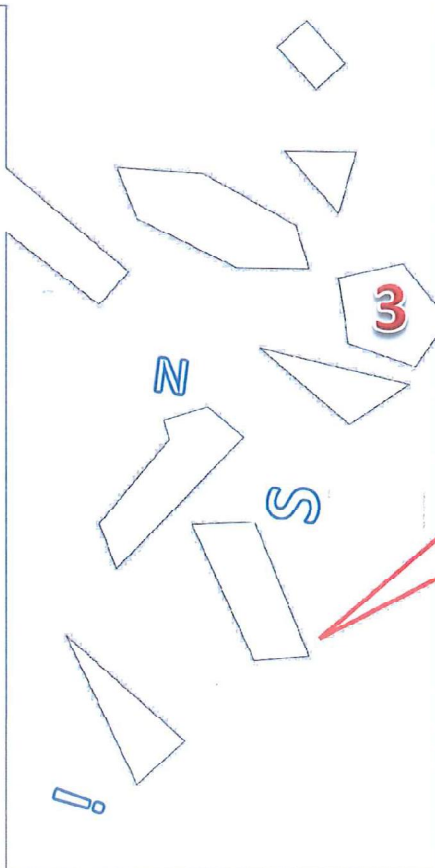
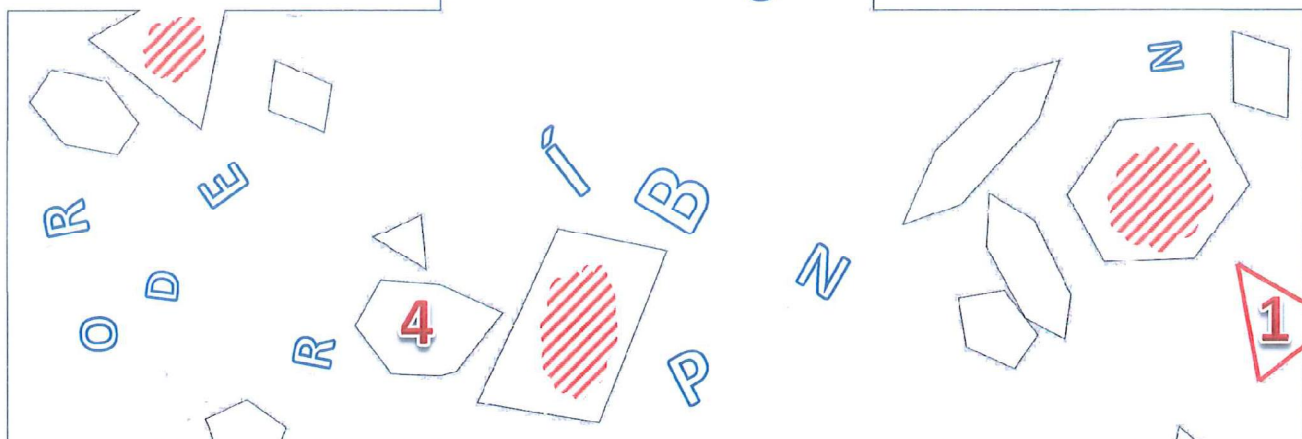
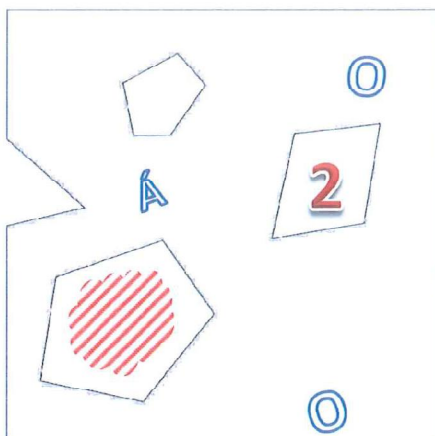




Červená čísla označují prořezy, kterými se hráč musí podívat.

Úhel pohledu skrz krychli musí být takový, aby došlo k slícování s šrafovaným prořezem. Platí, že trojúhelník se lícuje s trojúhelníkem, čtverec se čtvercem atd.

Nejprve se hráč kouká skrz trojúhelník (1), pak čtverec (2), dále pětiúhelníkem (3) a nakonec šestiúhelníkem (4).



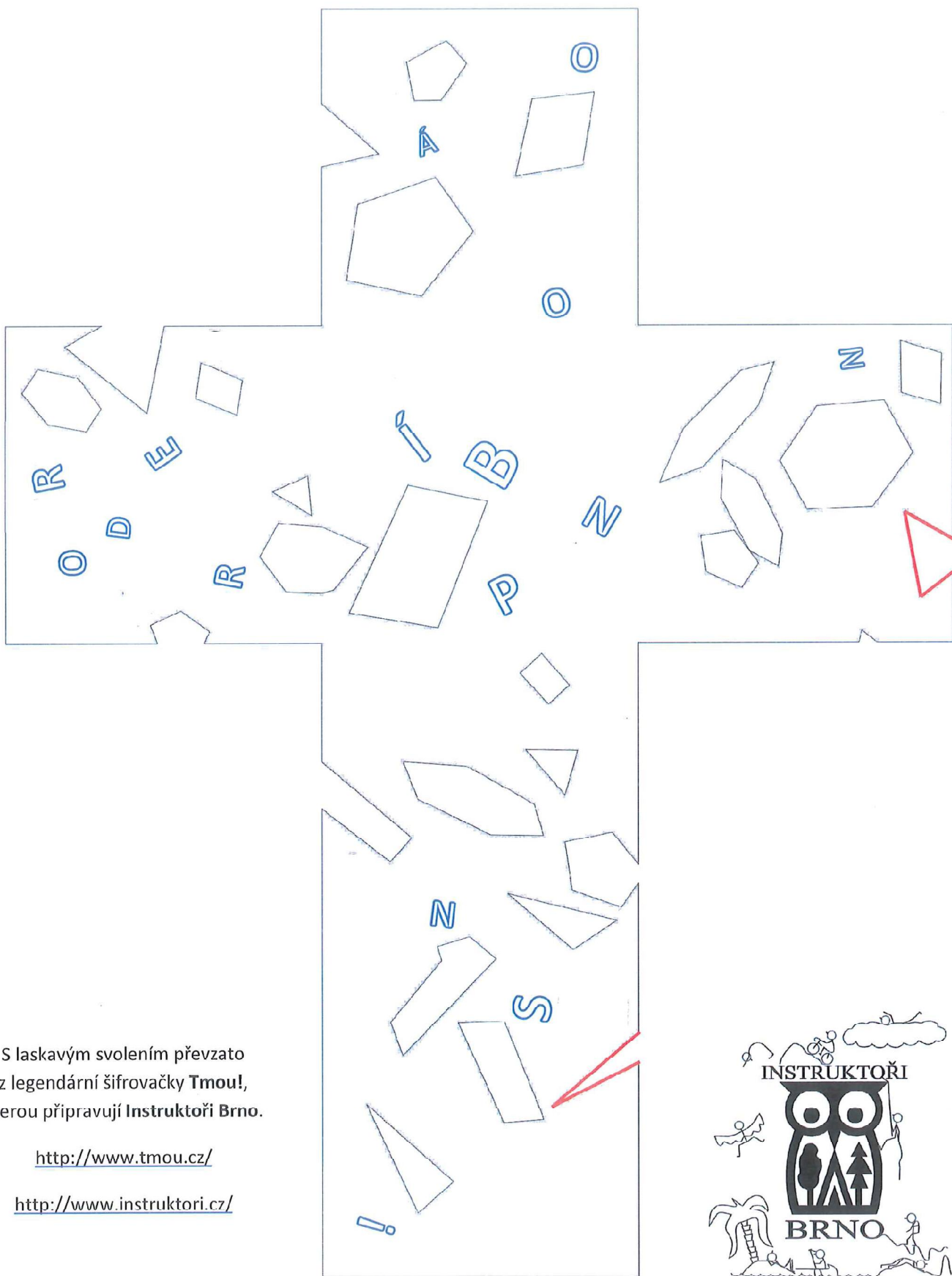
S laskavým svolením převzato  
z legendární šifrovačky **Tmou!**,  
kterou připravují **Instruktoři Brno**.

<http://www.tmou.cz/>

<http://www.instruktori.cz/>







S laskavým svolením převzato  
z legendární šifrovačky **Tmou!**,  
kterou připravují **Instruktoři Brno**.

<http://www.tmou.cz/>

<http://www.instruktori.cz/>





# Sluncesvit

první zaručeně pravdivé noviny

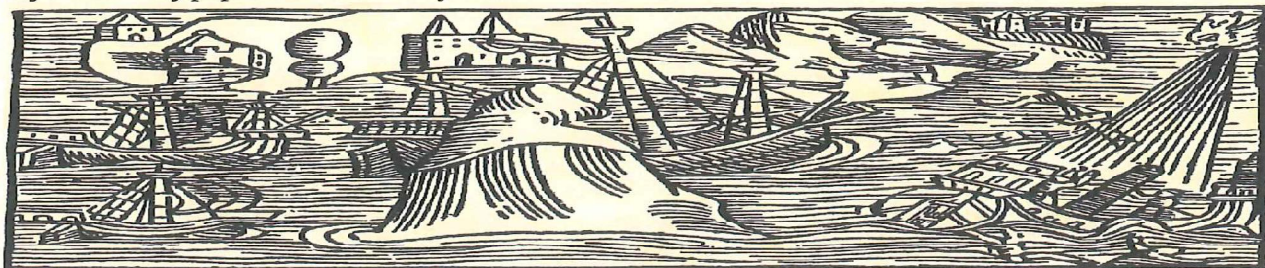


nejčtenější plátek v celém císařství

## Katastrofa - Pobřežní kraj pod vodou

Velké problémy ve velkém kraji. Pobřežní kraj čelí největší přírodní katastrofě v historii Císařství a možná ještě dále. Jasně je, že tento rok bude pro obyvatele tohoto jindy bohatého kraje, který těží zejména z rybolovu a lodní dopravy, velmi krušný a ovlivní dění v celém Císařství. Během jedné noci totiž přišel minimálně o polovinu Císařské flotily a dvě třetiny soukromých lodí, loděk, bárek a dalších vodních dopravních prostředků.

"Ačkoliv nemám toto přirovnání rád a nikdy ho nepoužívám, přišlo to doslova jako blesk z čistého nebe. Teda spíše řádění blesků, protože tolik jsem jich za jedinou noc v životě neviděl. A pořád měnily barvu, a taky měnily směr a jakoby vyhledávaly kotvici lodě. A těch hromů. A pořád, jako bych slyšel v tom dunění a hřmění nějaké hlasy," křoutil hlavou zjevně otřesený přístavní dělník Bedřich Motovidlo, který jako jediný zůstal v přístavu a viděl řádění žvlů na vlastní oči. Těžko posoudit, zda všechna slova můžeme brát vážně, protože z něj ještě ráno při vyproštění z křády, ve které byl uvězněn, a která jej také zřejmě zachránila od stejného osudu jako potopené lodě. Pan Bedřich byl citit rumem a pálenkou i ráno, kdy jsme s ním dělali rozhovor. Jasně ale je, že bouře, uragán a všechny další živly, které se pobřežními celého kraje prohnaly, zanechaly po sobě obrovskou spoušť. Zatím nemáme oficiální informace o škodách, ale dodávky veškerých surovin a ryb pro Císařství budou zcela určitě nějakou dobu ochromeny a dá se očekávat skokové zvýšení cen. Celý případ budeme samozřejmě nadále sledovat.



## Krádež za bílého dne?

Během tradiční výstavy Matka Země, kterou každoročně pořádá svaz horníků z Králova Ostrohu, došlo ke krádeži vzácného kamene s poetickým názvem Pommněnka. Tento desetikarátový světlemodrý skyost ještě donedávna patřil Ambrosi van der Vrekevi. Nejprve o krádeži nikdo nejprve ani netušil. Teprve při samotné výstavě zjistil slovnutný kamenolog Stefan di Granito, že tyrkysová Pommněnka je ve skutečnosti (téměř) bezcenný spinel. Toto prohlášení vyvolalo mezi di Granitem a van der Vreke prudké vášně, které při podrobném zkoumání přešly u van der Vreka k nekontrolovatelnému nadávání, poté pak hořekování a lkání. Na jeho nekonečné naléhání a stížnosti bylo okamžitě zahájeno vyšetřování, a na celou událost bylo uvaleno přísné informační embargo. Nám se však z důvěryhodného zdroje podařilo zjistit, že ke krádeži Pommněnky a její záměně za spinel, došlo již při samotném transportu vzácného drahokamu na výstavu. Vzhledem k tomu, že bezpečnost transportu zajišťovaly samotné císařské bezpečnostní složky, jedná se o kardinální ostudu tohoto jinak váženého sboru. Sám Ambros pak žádal o vypuštění Pravdonošů k nalezení zlodějí. Naštěstí žádosti nebylo vyslyšeno a Ambrosovi tak nezbylo nic než oči pro pláč a bezcenný spinel.

## Bohatý rok?

Možná to bude znít v kontextu s první zprávou divně, ale podle prvních odhadů to vypadá na mimořádně plodný rok Vinného kraje. Zejména co se týče vinné révy na jižních svazích celého kraje. Jak prozradil Sluncesvitu předseda cechu vinařů Roland Sedívous, za dobrým výsledkem je poctivá celoroční práce a starost o vinohrady. "Vinařství není práce, vinařství je vášeň," dodal s úsměvem. Nám nezbyvá než doplnit podrobná čísla. Z celkem 172 hektarů vinnic se podařilo sklídit 14 milionů mincí kvalitních hroznů, což představuje výnos 82 tisíců mincí hroznů na hektar. Očekávaná produkce vína se pohybuje na úrovni 650 tisíc čtvrtek. Máme se věru na co těšit.



# Sluncesvit

první zaručeně pravdivé noviny



nejčtenější plátek v celém císařství

## Císařství zaplaveno uprchlíky z Ostrovů

Už dříve jsme Vás informovali o až nepřírozených záplavách v Pobřežním kraji. Čas postupně hojí rány a tesaři, truhláři a lodmistři mají plné ruce práce s opravou poničených lodí. Pozitivní pro ně, ale naopak pro majitele plavidel, cena jejich práce se teď několiknásobně zvýšila. Následkem toho se bohužel stalo už několik neštěstí, kdy po domácku nebo neodborně a v rychlosti opravené plavidla skončila na dně a zaznamenáváme i několik pohřešovaných námořníků.

Jenže to není zdaleka našim čtenářům totiž nepřinesly ale podle posledních okolních ostrovech nich se do Císařství v vlny nechtěných všeho přišli o všechno lémech s počasím. neradí působili mezi dalšími rasami) pan-nichž většina nikdy je negramotná a odpudivým dojmem, obyvatelstvem naší



ka to nejhorší, co chceme sdělit. Rozmary počasí škody jen na pobřeží, nich událostí také na a ostrůvcích. A právě z posledních dnech dostávají cestovatelů, kteří podle právě po nedávných prob-My, redaktori bychom lidmi (a pochopitelně iky, ale tato individua, z neuměla jazyk Císařství, působí nevzhledným, až nemá mezi civilizovaným země co dělat. Bohužel to

zatím vypadá, že tito "navštěvníci" mají mezi císařskými mocnými zastání. Zaslýchli jsme zvěsti, že Rada už řeší (doslova se prý pohádala), kolik který kraj "dostane" k dispozici přistěhovalců. Sluncesvit zjistil (opět neoficiálně), že je údajně velký zájem o tyto lidi hlavně proto, že jsou považováni za levnou pracovní sílu. Takové praktiky ale Císařství dávno nepodporuje, a tak budeme vše i nadále sledovat a budete dále informováni, jak se situace kolem těchto chudáků vyvine.

## Masakr ve Staré osadě

Zrodil se nový masový vrah? A to dokonce mezi hlavními představiteli měst a obcí? Těžko soudit, ale právě jako soudce (bohužel samozvaný), se ukazuje podle anonymního psaní jeden z nově dosazených správců malého městečka Stará



osada na zapadlém konci Horského kraje. Neznáme zatím detaily, ale na cestě na místo už je jeden z našich zkušených všepisců, který prověří, zda zvěsti o nadměrném využití trestů smrti oběšením, a to i za malicherné přečiny, jsou pravdivé, nebo se jedná jen o pokus očernit Harolda Skřčka, který byl před několika měsíci do Staré osady dosazen. Dle našeho soudu jsou soudy o krvežízivosti tohoto správce, soudě podle kusých zpráv z oficiálních zdrojů, poněkud přehnané. Další informace přineseme v jednom z dalších čísel Vašeho nejoblíbenějšího čtiva.

## Chlast, slast

Jaké to muselo být v první chvíli překvapení, když se osamělý strážce pustiny v Ledovém kraji Jeník Hrb vydal jako každý jiný den na obhlídku. Na pobřeží upoutala jeho pozornost obrovská hromada harumpádí. Při bližším ohledání nalezl mezi kusy dřeva spoustu neporušených soudků neznámé tekutiny. Podle zápisů jeho nástupce měl Jeník obrovské štěstí, že měl být po několika dnech vystřídán, protože jinak by mu po čtrnáctidenním maratónu ochutnávání všech soudků, už zřejmě nebylo pomoci.



# Sluncesvit

první zaručeně pravdivé noviny



největější plátek v celém císařství

## Pravdonošové konečně vypuštění!!!

Bylo zřejmě jen otázkou času, kdy k tomu dojde. Po sérii násilných vražd v Hamrech již definitivně přetekl pohár trpělivosti i starostovi města Žitomírovi Kůrkovi. Jestli to bylo pod tlakem obyvatel Hamrů, stále častějšími dotazy zástupců našeho občasníku, nebo intenzivnějším vyšetřování správce Železného kraje Ruslava Járna, kterému významně klesly příjmy do pokladnice za poslední rok, to nevíme. Jisté ale je, že Kůrka definitivně odeslal žádost, které bylo nakonec vyhověno a Pravdonošové byli posláni do Železného kraje. Nic jiného ale nešlo čekat. Vždyť Kůrkova liknavost a ledabylost při řešení tohoto problému stála sedm nevinných životů Hamerských občanů a ti ostatní už začínali proti svému představiteli osnovat různé pikle od pomluv, šuškanďy, veřejných shromáždění, až po vrhání všelijakých výpěstků či výměšků roztočivých živočichů. Tak jako tak, nyní Žitomír Kůrka potvrdil, že Ruslav Járn schválil vypuštění Pravdonošů k objasnění hrůzných vražd. Hamerští se musí jen modlit, že Pravdonošové chytanou skutečného vraha, a nikoliv jen způsobí další oběti. Vzpomeňme fatální selhání Pravdonošů z Doliny ve Vinném kraji. Tehdy k pěti rituálně zavražděným dívkám přibýlí další čtyři nevinní mladí muži, než bylo rozhodnuto, že v tomto případě Pravdonošové svůj úkol nedokážou splnit a než byli konečně odvoláni.



## Vyneseny vysoké tresty za podvod

Takzvaná Solnohradská solná aféra se přesunula do závěrečné fáze. Obvinění Hugo Libůstka, Rudi Pěnkava a Lada Studánková dopadli u soudu velmi neslavně. Známí solní obchodníci dostali za pančování vzácné růžové soli, do které přimíchávali různé alchymistické směsi a kvůli tomu došlo k přiotrávení desítek významných občanů Císařství velmi vysoké tresty. Oba čekají nepříliš útulné žaláře, a to na dobu celých 10 let. Dále obviněným propadl veškerý majetek ve prospěch Císařství. Obvinění při vyhlášení rozsudku hlasitě protestovali a Lada Studánková se dokonce rozplakala. Ani to ale soudce neobměkčilo. Naopak žalobce Přebor byl s rozsudkem nadmíru spokojen: "Nedokážu si představit,



že by soud rozhodl jinak. Obvinění jsou zkušení alchymisté, kteří si byli vědomi rizika podvodů se solemi tohoto typu. Trest smrti by byl adekvátní, ale po Císařském nařízení bylo možné doplnit trest žaláře pouze o trest propadnutí majetku." Reportéři Sluncesvitu se snažili získat komentář od odsouzených těsně před tím, než je strážníci odvedli do žaláře. "Tohle je vražda zaživa!", stihl zakřičet Rudi Pěnkava. "Můj dům, mé poklady, vraťte mi mé zlatáky!" zoufale křičel Hugo Libůstka do davu novinářů. Je otázkou, co je pro odsouzené větší trest. Zda-li roky strávené v žaláři či zabavený majetek,



# Sluncesvit

první zaručeně pravdivé noviny



nejčtenější plátek v celém císařství

## Kolik trollů skolíš, tolikrát jsi trpaslíkem

*Aneb, s nabroušenou sekerou nejdál dojdeš. S těmito a podobnými příslovími se zřejmě řídil známý Nalrund Drtihrud' a jeho parta trpasličích partáků, když se vydali do Ostrých skalisek na trollí hon. Tam, kam si netroufli ani císařští vojáci, aby zajistili klid na obchodních stezkách, musel nastoupit proslulý Nalrund. Mistr trpaslík byl na slovo skoupý a celou akci komentoval slovy: "Byli tam a už tam nejsou". "Nám se podařilo zjistit, že hon musel být pěkně divoký. První obchodníci, co po několika měsících opět prošli skalisky, vypověděli reportéru Sluncesvitu, že se stezka proměnila doslova v krvavou řeku. "Nikdy jsem neviděl takovou hrůzu. Když si představím, že Nalrundova družina čítá pouhé čtyři vousaté a mrtvol tam bylo nepočítaně, musela to být přesila minimálně deset na jednoho," s obdivem, mísícím se s bázní, prozradil Vojta Držka, který obchodníky provázel. Zeptali jsme se také představitelů Železného kraje, proč nezasáhli dříve a proč opět prostý lid tahal z trollí kaše Drtihrud'. "Situaci jsme dlouhodobě monitorovali a analyzovali. Útok na trollí byl zařazen do národního plánu obrany proti vnitřnímu nepříteli a čekal na schválení u příslušného úřadu." Když jsme se byli zeptat na onom příslušném úřadu, dozvěděli jsme se: "Vyjádření je jednoduché, uvedená problematika nám nepřísluší." Tak jen doufejme, že až se objeví trollové před našimi domovy, "zauřádaje" Nalrundova sekeru s tříocasými wyvernami na topůrkou dřívě, než naše úřady zjistí, komu problematika přemnožených trollů vlastně patří.*



## Vlna solidarity míří do Pobřežního kraje

*Na Pobřežní kraj se valí další vlna. Ne, nemusíte se bát další katastrofy. Tentokrát se jedná pouze o vlnu solidarity, která se směrem k tomuto Bohy trestanému kraji vydala ze všech směrů Císařství. Po zveřejnění článku o přírodní katastrofě ve Sluncesvitu došlo k nevídané věci. Ze všech krajů proudí do Pobřežního kraje stovky povozů s pomocí, či lidmi, ochotnými pomoci potřebným. Kromě potravin, nářadí, příkrývek a píce pro dobytek je totiž možné spatřit i povozy plné dobrovolníků, kteří nechtějí jen nečinně sedět a číst si o neštěstí druhých. "Přerušil jsem studium na univerzitě. Kde jinde se namanu ke stavbě domů než na místě, kde jsou zoufale potřeba", odpověděl Julek Kladivko z Železného kraje. "Je to zázrak a důkaz jednoty Císařství", prohlásil starosta Vlnolamu, a hned dodal, že až Pobřežní kraj opět povstane do své původní krásy, vrchovatě se odmění všem, co přijeli pomoci. Do kraje ale bohužel neproudí jen lidé s dobrým srdcem. Objevují se první případy rabování a plundrování. Lidé zakládají domobrany, protože nevěří, že je strážci zákona ochrání. Starosta Vlnolamu však říká: "Musíme předně pomáhat přeživším, chránit majetek je až druhořadé. Každý, kdo bude přistižen při rabování, bude kráčen na hrdle. A to bez soudu." Na závěr dobrá zpráva pro všechny obyvatele Pobřežního kraje. Redakce Sluncesvitu se rozhodla, že příští náklad Sluncesvitu bude v kraji dáván zdarma.*



# Sluncesvit

první zaručeně pravdivé noviny



nejtěšnější plátek v celém císařství

## Mistrovství se blíží, pozor na změny pravidel

**D**en D se blíží!! Jste připraveni na pořádnou akci? Redaktoři Sluncesvitu ano, a proto vycestovali do všech koutů Císařství a monitorují stavy příprav jednotlivých krajských týmů na souboje v bludištích, aréně nebo řešení logických úkolů. Pomalu ale jistě se rozbíhá i sázkový systém, ať už legální, nebo skupinky černých sázkařů, na které se císařští letos chystají a provozovatele nelegálních sázek řádně potrápít a trestat. Ačkoliv asi není nikdo, kdo by nevěděl, o co za zhruba dva týdny půjde, v tomto dílu si představíme základní informace o Mistrovství a také o pravděpodobných reprezentantech jednotlivých krajů.

Velké sebevědomí vykazovali milovníci rumu, specializující se na lesní tance a zastupující Pobřežní kraj. Otázkou je, zda pochopili, že se nebude jednat o tvorbu alkoholového oparu, který dokážou tvořit do neuvěřitelných tvarů. Také Vinný kraj řeší problém poté, co někdejší opory opustili kraj neznámo kam a vypadá to, že přijedou osiřelí borci přímo od místního výčepu. Nepříliš přesvědčivě také působila Tragická skupina z kraje Řemeslníků, nasvědčujíc, že tento kraj se více soustředí na práci a výdělky, než na Mistrovství, kam zjevně delegoval méně zkušené borce. Podobné problémy řešili lidé z Olivového kraje, kteří budou povolávat pouze nějaké pasáky ovcí. Další oříšek pro sázkaře připravil kraj Solný, zastupovaný skupinou, jenž cestuje s motykou ve znaku a je zjevně silově zaměřená. Údajně je povolávána z podzemních pater solných dolů. Na fyzickou sílu sází také kraj Železný, za který nastoupí zřejmě černá skupina kopáčů uhlí, vykazující obrovskou sílu paží, ale myšlení bude zřejmě trochu problém. Kraj Kopcovitý řeší také problémy s nechtěnou reprezentací a sbírá zástupce po všech kopcích. "To bude zase sebranka," hodnotil nábor jejich trenér. A Ledový kraj?? Ten dokonce musí spoléhat na úplně poslední hlídku, na kterou hledači týmu narazili. Také v Kraji u sedmi jezer museli "verbíři" na lodě a plavili se po všech možných tocích a zlobřích řekách, aby našli ty správné hochy na Mistrovství. Zdá se, že narazili na ty pravé a možná se bude jednat o černé konečné soutěže. Ilorský kraj bude tradičně spoléhat na spolek kolem páně Hellera, který pokaždě patřil do špičky soutěže. Tradičními ozdobami Korálového kraje ověšený velitel Blumík a jeho skupina by měla těžit ze zkušeností nabytých v předchozích ročnících. Dosud čekáme na delegaci z kraje Lesů, luk a hájů a Křišťálového kraje, ačkoliv se prosýchá, že bude sázet na výběr nějakého šikovného a fešné Aeráin. Co se pravidel týče, vypadá to, že letošní ročník bude sázet na rozvolnění a umožní mnohem větší kombinace síly, ale i magie. Bude tedy hodně záležet nejen na výkonech na Mistrovství, ale také na důkladné a pečlivé přípravě."

## Zoufalá věštkyně prorokovala konec světa

**D**en D se blíží!! Zvláštní paralelu řeší císařské všetrovací oddíly poté, co Solnohradem proběhla věštba Harakate Fešné. Tato provokatérka ze skupiny Husy z Kojot proslula několika podobnými věštbami jako záplavu kobylek ve Vinném kraji, krvavé řeky v Sedmíjezeří, ohnivý déšť pálicí veškeré nástroje v Řemeslném kraji nebo hromadná úmrtí dětí v Ledovém kraji. Nikdo to ale většinou nebral moc vážně a tuto zvrácenou osobu měli za bláznivou. Tentokrát ale zřejmě zašla příliš daleko. "Celé Císařství zaplaví nepokoje," hlásala téměř v afektu. "Lidé začnou živořit, úroveň měst upadne, lidé se vrátí do temných věků. C\*\*\*\*\*t padne a svět se zborší. Jen silní přežijí," pokračovala než ji násilně odvedli strážníci a od té doby ji nikdo ve městě neviděl a otázku zůstává, proč a kam bylo toto individuuum "ukřizeno". Přestože tato zpráva je z kategorie fanstasmagorií ztřeštěné šílené staré panny, věříme, že po dlouhé době se naši čtenáři po sérii nepřijemných zpráv konečně také trochu pobaví.





# Sluncesvit

první zaručeně pravdivé noviny



nejčtenější plátek v celém císařství

## ŠDN: Úředník roku kouzlil až dokouzlil

Mosi Tatonga, úředník, který byl opakovaně vyhlášen úředníkem roku za plnění své služby ve prospěch Císařství, byl uvězněn a nyní čeká na spravedlivý soud. Mosi, který se proslavil velmi úspěšným výběrem daní, si zřejmě ne vždy počínal v mezích zákona. Jak se Sluncesvitu podařilo zjistit, vyšetřovatelé CVO obvinili Mosiho z velmi závažných zločinů, kterých se dopouštěl při vykonávání veřejné služby. O co konkrétně šlo nechtěli vyšetřovatelé prozradit. Nám se však podařilo spojit s jedním z poškozených (jeho jméno redakce zná):

"Jako každý rok jsem si po sklizni přichystal do rendlíku berně, abych měl jistotu, že je zaplatím. Jenže když přišel Tatonga, zlatáky v rendlíku nebyly.

Podezíral jsem starou, že je utratila za střevíce, ale málem jsem dostal po čuni, co si to jako dovoluji. Nakonec mi nezbylo než se vydat z rezerv a Tatongovi zaplatit. Jenže mi to nedalo. Nejsem blbý, každý rok si dávám berně do rendlíku a rendlík dobře schovávám. Pak jsem potkal v knajpě souseda a ten se mě ptal, co že u mě berník podruhé pohledával. Tož jsem myslel, že se soused zbláznil, vždyť Tatonga byl u nás jen jednou. Ale soused si trval na svém. Málem jsme se porvali, ale nějaký cizinec nás roztrhnul a mě povídá, že na mě berník zkusil asi nějaké čáry.

Tak jsem to nahlásil a měsíc na to jsem šel na výslech, kde si mě vyptávali takoví páni ve špičatých kloboucích. No a pak jsem se dozvěděl od souseda, že berníka zatklí..." Zeptali jsme se vyhlášeného advokáta Romana Svatouška, co si o případu myslí. "Jedná se o jasné zneužití magie ve vlastní prospěch. Kouzla, která nutí dělat poškozené něco proti jejich vůli, je závažný zločin. Příběh, který jste mi popsali, je ukázkovým příkladem. Mosimu hrozí i hrdelní trest, rozhodně mu přitíží, že zneužil své úřední moci a že klamal především chudé a bezbranné."



## Slavnosti sklizně v Božaku znovu ožívají

Tradiční slavnosti Sklízně opět ožijí ospalé provinční městečko Božako a promění ho na výstavní skříň módy a elegance. Jako každý rok zavítají do Božaka přední návrháři Olivového kraje, aby určili směr, kterým se bude móda ubírat v následujících měsících. Po smrti Hildy Houskové bude soudcem a kátem módy její snachta Diana. Ta dala již dopředu najevo, že se nespokojí s opulentními modely minulých let, kdy množství zlata a drahého kamene určovalo vítěze. Diana se nechala slyšet, že od šatů očekává ladnou rafinovanost podtrženou jednoduchou elegancí s nádechem tajemna. "Šaty by měly být jako artefakt - legendární, propůjčující svému majiteli až nadpřirozenou moc. Každý, kdo je spatří, je okamžitě pozná a vybaví se mu příběh, který za nimi stojí", prozradila Diana naší reportérce (celý rozhovor v příštím čísle Sluncesvitu).

Nu, jsme sami zvědaví, kdo z předních návrhářů - Leo Titon či Gregore Amrani - bude schopen se oprostit od zlata a drahého kamene a vsadí na přání Diany. Nebo překypí neznámý mladý tvůrčí talent stejně jako před dvěma lety?