

# Dobrodružství Gamecon 2012

## Dotkněte se draka

---

Autor: Daniel „Dodo“ Mentlík



Dobrodružství je rozděleno na tři části – první je lineární, druhá naopak hodně na volbě hráčů, třetí je jeden větší logický problém s potřebou RP.

## SHRNUTÍ DĚJE:

Někdo ve městě ve věži udělá nepovedený pokus a odpálí několik bezpečnostních pojistek věže. Drak se lehce zblázní a začne se chovat nepředvídatelně, ničí město, zabíjí lidi. Družina pronikne do věže, prozkoumá ji a nakonec portál do jiné dimenze (ano je to portál do jiné dimenze) vypne. Velká oslava, konec první části.

V druhé části družina zjišťuje, že má problém – zavření portálu na ní zanechalo stopy. Dobré rady říkají, že se ztrácí na hranicích světů, a je třeba vyhledat jistého schopného kouzelníka (Uranus Černý) v divočině, který má s časoprostorovou magií a dimenzemi spoustu zkušeností. Družina se vydává přes Tullí země za kouzelníkem. Nachází ho, vyjednává, a dozvídá se způsob, jak se svého stavu zbavit. Konec druhé části.

Třetí část. Družina se vrací zpět do Tullích území, kde získává indicie k provedení rituálu, který je zbaví jejich problému. Nakonec provádí rituál a vrací se do normálu (nebo taky ne).

## 1. ČÁST

Aby měl každý PJ, který si vzal toto dobrodružství do rukou představu o časové náročnosti (která byla na GC), přikládáme tu ideální:

+ Příjezd do města, ubytování v hospodě (vyprávění)	10 min
+ Legrace v hospodě	10 min
+ Noční událost	10 min
+ Ranní průzkum	10 min
+ Předvolání starosty	15 min
+ Průzkum města pro informace	10 min
+ Průnik do věže	10 min
+ Průzkum věže – patry nahoru	20 min
+ Přeživší kouzelník	30 min
+ Cesta k základům	10 min
+ Malý problém – voda	20 min
+ Pod hladinou (vstup do labyrintu)	20 min
+ Golem	20 min
+ Ke konvertoru	10 min
+ Závěrečné pokusy	10 min
+ Zpět na světlo (vyprávění)	5 min

Celkem to vychází na 3h 40 minut

## PŘÍJEZD DO MĚSTA, UBYTOVÁNÍ V HOSPODĚ

Postavy přijíždějí do města jako výherci soutěže „Dotkněte se Draka“, protože město Gothberg je jedním z mála míst v císařství, kde je k vidění živý drak.

Popis večerního ruchu ve městě. Chystají se trhy. Z vašich popisků hráčům, by mělo být patrné, že spousta lidí ve městě má větší nebo menší schopnosti v magii, např. v hlídce působí kouzelníci i na pozici normálních strážných. Toho lze dosáhnout několika nenásilnými modelovými situacemi – u vstupu do města visí vyhláška:

*Vážený návštěvníku, vítěj v Gothbergu!*

*Chovej se dle zákonů, říd' se nařízeními městské rady, a nevyhledávej roztržky. Buď varován, že používání magie ve městě je omezeno císařskou vyhláškou 16/I a kontrolováno. Přečiny vůči*

*veřejnému pořádku budou postiženy dle městské vyhlášky 126a.*

*Užij si pobyt, poutníku.*

Která se věnuje používání magie víc, než je obvyklé (obyčejně platí vyhlášky, ale málokdo je dodržuje), protože není, kdo by je kontroloval. Tady ano. (Expertní vlastnost naslouchání kouzlům). Vyhláška 16/I mluví v zásadě o tom, že se magie nesmí použít k jakékoliv agresi, získání kontroly nebo špehování (délka vyhlášky 6 stran). Kouzelníci v družině to budou vědět. 126a je v zásadě jediný krátký odstavec předávající výkonnou moc do rukou městské samosprávy v čele se starostou města.

Druhá modelová situace – na ulici mohou spatřit hlídku, kde si jeden z jejích členů mimoděk hraje s levitujícím míčkem.

Třetí modelová situace – až v hospodě (neviditelná bariéra, doplňující se korbel, případně člověk malující něco na stůl vylitým pivem, aniž by se ho dotknul,...).

To by mělo docela stačit.

Podstatná informace (což postavy neví, že je podstatná) – ve městě jsou tullí lovci, pod dozorem hlídky (jdou normálně po ulici, pod dohledem jednotky hlídky. Hlídka je znučená a nevypadá příliš ostražitě, lovci se tváří, jako by tam žádná hlídka nebyla, lidi spíš koukají, ale vztah je indiferentní. Vidět by je měla každá družina. Interakce by měla být zapovězena.). Tullí parta bude podstatná v druhé části, má celkem devět členů, 4 tullové a 5 barbarů/lidí, ve vedení party spolupracují tullové **Kunhut** a **Gralsh** s člověkem **Mattem**. (lehký popis partičky je v druhé části)

Město je svým způsobem specifické – má některé zásadní zvláštnosti:

- ⊕ Je v něm věž, ve které je magická škola. Místo je známé a jako studijní prostor ceněné, byť vzhledem ke své poloze poblíž hranic císařství s divočinou není tak oblíbené jako jiné školy.
- ⊕ Věži velí rada kouzelníků, která oficiálně nezasahuje do chodu města, nemá v radě žádné své zástupce a tak. Faktem je, že cokoliv představený věže řekne, to se ve městě stane – bylo tu několik starostů, kteří trvali na své důležitosti a vedli s věží spory, ale nevydrželi dlouho (a nikdy se nikomu nic neprokázalo). Postupem času se zjistilo, že dělat to, co říkají ve věži, je docela rozumné – plav po proudu,

nedělejší problémy, dojdeš i ocenění. Starostové většinou nebývají nijak zásadně ambiciózní, současný starosta je třetí v řadě ze stejné rodiny na starostovském úřadu.

- ⊕ Jen tak mimochodem, věž (a okolo ní i město) je tu proto, že hluboko pod městem je magický kruh, ze kterého se kouzelníkům ve věži daří slušně čerpat magenergii pro své pokusy, vytváří zajímavé prostředí pro experimenty atd. Tuto informaci mají výše postavení členové ve věži – ne jen rada mistrů, ale není to obecnou znalostí. Postavy se to dozvědí v průběhu první části dobrodružství.
- ⊕ Město má hradby z měsíčního kamene. To je hodně neobvyklé – měsíční kámen je sám o sobě poměrně vzácná hornina, a tady je z něj postaveno spousta věcí – hradby, věž (hlavní budova), několik domů, někde je použit na dlažbu ulic,... měsíční kámen se vyznačuje tím, že v přítomnosti magie slabě září, což je nejvíc patrné v noci, i bez magie však vydává svou trochu světla odvislou od množství dopadajícího měsíčního záření. Kromě toho tento nerost solidně blokuje časoprostorovou magii – to je v případě hradeb podpořeno ještě nějakými těmi démony a zaklínáním. Nelze se tak dostat z města nebo do města magickými prostředky. Počítejte, že blokuje veškerou časoprostorovou magii směřující skrz měsíční kámen (Hyperprostor skrz stěnu) nebo ovlivňující měsíční kámen (Dvěrník), hradby navíc blokují i ČP magii směřovanou nad hradbami (není se tedy možné „hypnout“ do vzduchu za hradby). Při každém podobném pokusu se hradby rozzáří, a to pořádně. Mimoto hradby reagují na lidi pod nimi, opět svícením. Nepozorovaně se tak k hradbám přiblížit lze paradoxně lépe ve dne než v noci.
- ⊕ Kouzla, která přítelíčkové umí, budou blokována stejně jako kouzla, co by seslal jakýkoliv jiný kouzelník. Havranův let hradby neomezují. Přenos d'áblíka je sám o sobě blokován průchodem skrz pevný materiál, takže skrz hradby to nepůjde, na ně a z nich by to šlo.
- ⊕ Město hlídá drak. Tedy, ne že by město nemělo hlídku – má, ale s armádní posádkou se to má úplně jinak. Ve městě, které je na neklidné hranici s tullími říšemi, je dislokováno nějakých 30 vojáků, a to je vše. Občané mají pocit, že aby obrana města nějak vypadala, musí pořádat domobranu, a zakládají si na tom. Faktem ale je, že to není třeba. Město má

totiž draka, vázaného kouzly věže k jeho obraně. Jde o dospělého černého draka, jehož jméno znají jen nejvyšší představitelé věže, ve městě se mu neřekne jinak než **Černý**, Onyx, Drak, ten hajzl šupinatej, ... dle nálady a toho, kdo o něm mluví. Drak je k věži a městu vázán kouzly od nepaměti, je to stále jeden a ten samý, a už stihl odrazit nejeden tullí útok. Posílen kouzly věže na jakékoliv hrozby stačí sám. Obyčejně hřaduje na střeše věže, nikdo ho neviděl jíst, pít apod. Je to ve skutečnosti spíš magický tvor než drak, ale kouzla na něj moc nezabírají, a to ani bílá střela.

Jen pro zajímavost, ve městě nejsou CVO. Žádných tu nebylo třeba už 26 let. Ne, že by se tu neděly zločiny, ale město si s nimi poradí docela dobře samo a díky škole má i jistou autonomii co se řešení vlastních problémů týče. Tohle není dostatečně zajímavá informace, jinými slovy, ví to asi dost lidí na správných místech mimo město a každý ve městě, ale nenapadlo by je, že to někoho může zajímat.

Hráči od PJ mohou dostat mapku města, viz příloha č.1.

## LEGRACE V HOSPODĚ

Družina by měla být směřována do hospody U Dubu, kde by měla mít zajištěné ubytování a polopenzi (bez pití), ale konkrétní hospoda, kde se ubytují, je libovolná, ve městě je jich víc (U Kola, Zlatý potok, Onyxův dům, Srdce Gothbergu, ...). Pozice hospody U Dubu je zaznamenána v mapě pro PJ – viz příloha č.2.

Tohle je část pro RP-chtivé družiny, mají pocit, že je třeba se na začátku předvést. Občas, když se jim nedá příležitost ze začátku, už se do RP pak nepustí; pokus o konzistenci RP v dobrodružství, když začne družinka myslet na řešení potíží, u slabších jde RP do kytek, dobré party si RP drží. Ověříme v části 9 a případně v části 13-15.

Nabídnout družině nezvyklé prostředí ve městě řízeném nebo alespoň velmi ovlivňovaném magií – hostinský **Knut** není doštudovaný, ale umí trik se silovým polem, v hospodě mu funguje soutěž o pití pro zbytek večera zdarma, když někdo dokáže vypít jeho korbel, ten je za silovou stěnou (bez magického nadání nebo rozumného uvažování se nedá téměř lapit) a při pití se doplňuje (kouzelníci ho nejspíš nedokážou vypít na jeden zátah).

Samotná funkce je v zásadě nepodstatná, má to být jen další ukázka toho, jak jsou lidi ve městě s magií kolem sebe sžiti a příležitost pro malé RP. Mělo by to fungovat tak, že kolem korbelu existuje silová bariéra, která působí jako odpuzovadlo. Čím větší silou se na bariéru tlačí, tím je pevnější. Pokud se k tomu postaví nějaký kouzelník (např.), lze bariéru „obejít“ vydáním nějakých magií a soustředěním nebo překonat třeba tak, že budeš rukou hýbat fakt pomalu (1mm za sekundu či tak nějak). Jakmile se jednou někdo korbele dotkne, bariéra mizí, ale korbel sám o sobě je taky kouzelný, doplňuje se ze sudu, a to průběžně. Ten, kdo ho chce vypít, musí pít fakt rychle, jinak by se mu mohlo stát, že bude k vypití korbele muset vypít nějakých 20 piv, než matroš v soudku dojde. V zásadě tak jde v nejzjednodušenější podobě o past na inteligenci následovanou pastí na odolnost, ale není to o nějakých hodech na past, pokud to není podloženo RP.

Hry v hospodě, kostky, karty, místní jsou docela otevření... nechci předepisovat co a jak, družiny se nakonec nasměrují samy, nechat je vybrat si, co chtějí dělat. Nenechat je moc se rozjet, na tuhle scénu vyhradit maximálně tak deset minut.

## NOČNÍ UDÁLOST

Popsat klidný spánek, jestli už družina zalehla. Okolo jedenácté hodiny v noci se ozve rána, zakvílení a dračí řev. Po vyhlédnutí z okna bude lze vidět modrou záři v místech, kde je věž (ta z oken hospody sama o sobě vidět není) a na nebi se čas od času objeví dračí oheň. Obyvatelé města se nevzrušují – výbuchy a divné zvuky tu jsou na denním pořádku... tedy kromě těch, co jsou alespoň základně vyškoleni v umění magickém. I družinovní kouzelníci budou cítit úzkost, prázdno a přitom spoustu života, nepříjemný pocit, že tu v okolí stále je někdo, kdo se dívá, ...

Během několika desítek minut se do hospody začnou dostávat zprávy typu:

- ‡ Hradby září
- ‡ Město hoří
- ‡ Černý zešilel
- ‡ Drak ničí město
- ‡ Město je pod útokem
- ‡ ...

Do rána nebude možné pořádně spát, v hospodě je velký šrumec – hospoda funguje jako sběrné místo pro informace, hostinský je, zdá se, autorita. Lidé sem chodí se zprávami, pro zprávy, nebo jenom, aby nebyli sami. Na ulicích je také živo, víc, než je standardně zvykem, a asi po hodině se do oken dostane první pach spáleniny. Občasné zašumění křídel, řev draka, světla na obloze...

## RANNÍ ZKOUMÁNÍ TOHO, JAK TO VE MĚSTĚ

### CHODÍ

Ve městě je trochu (dost) chaos. Některé budovy, zejména u hradeb, hoří. Většina ulic je vylištěná, ale na některých se naopak shromažďují davy. Co se dá postupně zjistit:

- ‡ Hradby září; to se standardně děje jen při obléhání, ale za hradbami nikdo není.
- ‡ Není možné vylézt na hradby; jakmile se tam někdo dostane, drak po něm jde. Draci jdou po všem, co se objeví cca 10m nad střechami, na hradbách, za hradbami atd. Předměty, které poruší zónu klidu, pronásleduje jeden z nich po městě samotném po následujících cca 20 vteřin, pokud jsou za hradbami, pak po dobu cca 10 minut, ale tak dlouho mu to nikdy netrvá. Družiny to budou zkoušet přítelíčky, magií, ... napoprvé bych je varoval (havran taktak proklíčuje ulicemi města, stojí to několik spálených domů, a odmítne to zkoušet znovu), napodruhé bych trestal.
- ‡ Podle všeho jsou tu draci dva, ale ten druhý je neviditelný. Plameny se občas objevují na dvou místech současně.
- ‡ Hoří několik budov u hradeb. V ulicích u hradeb není radno setrávat.
- ‡ Drak táboří na věži, je ho odtud vidět.
- ‡ Bylo učiněno několik pokusů opustit město = mrtvoly, drak (draci) ty lidi odlovují do posledního, a nedá jim to ani moc práce.
- ‡ S věží něco je, asi ve 40 metrech její výšky v ní zeje velký otvor (11. Patro), nad věží je namodralá záře. Magicky aktivní osoby vidí modré plameny stoupat ze střechy věže, ale tu září mohou vidět všichni.
- ‡ Nikdo neví, co je s kouzelníky. Do věže je obvykle těžké se dostat, nikdo to radši nezkouší, a z ní ještě nikdo nikoho ve městě nekontaktoval.

- ‡ Magicky aktivní osoby cítí bolesti hlavy (postupně, v blízkosti věže je to horší). Zatím bez efektů na kouzlení.
- ‡ Jsou tu místa, kde se na ulicích tvoří davy
- ‡ Starosta podle všeho poslal do věže jednotku hlídky
- ‡ Městem se šíří panika
- ‡ Mágové ve věži otevřeli Pekelnou bránu
- ‡ Všichni (vyšší) mágové jsou mrtví a nikdo nás teď nemůže ochránit a všichni zemřeme
- ‡ Starosta utekl z města a všechny nás tu nechal na pospas drakům
- ‡ Plameny, co dští drak nejdou uhasit, město brzy lehne popelem a všichni uhoří
- ‡ ... (doplnit zprávy, které nejsou pravdivé, a promíchat). – typický gossip obyvatelstva, viz 4 předchozí zprávy.
- ‡ Později toho dne: Starosta shání dobrodruhy

### PŘEDVOLÁNÍ STAROSTY

Buď se postavy po oznámení o tom, že starosta hledá dobrodruhy, samy ozvou, nebo družinku někdo nabonzuje – to nakonec nehraje roli. Tou dobou už by hráčům mělo být jasné, že se za současného stavu jejich postavy (ani nikdo jiný) z města nedostanou – hradby pohlcují časoprostorovou magii použitou pro přechod skrz ně a draci vidí i neviditelné cíle a ostře po nich jdou.

Starostou je **Wilfried Otto Jahn** (trvá na tykání, ale současně na používání obou křestních jmen). Má problém a potřebuje pomoc zvenčí. To, co mu ale chybí nejvíc, jsou informace – neví, co se ve věži stalo. Jediný způsob komunikace s okolním světem už je, zdá se, taky jenom ve věži. Co ví, a co je ochoten se s postavami podělit:

- ‡ Zkoušel poslat holuby se zprávou, draci je dostali
- ‡ Poslal do věže hlídku, aby zjistila, co se děje, a přivedla někoho, kdo umí zacházet s křišťálovou koulí
- ‡ Je to sedm hodin a nikdo se zatím nevrátil; protože měli rozkaz podávat zprávy obratem, znamená to špatné zprávy
- ‡ Tuší, že se ve věži nepovedl nějaký pokus, ale není si jistý, co z toho plyne
- ‡ Po postavách chce tři věci:

- ‡ Zjistit, co se ve věži stalo
- ‡ Zjistit, co se stalo hlídce
- ‡ Zajistit komunikaci s okolním světem
- ‡ Nemůže už obětovat další své muže, ty potřebuje k udržování pořádku v ulicích
- ‡ Slibuje hory doly za pomoc – do hodnoty cca 1000 zl pro družinu, ale zkouší to uhrát tak, že postavy stejně nemají moc na výběr; v nejhorším je má právo vykázat z města ☺

## PRŮZKUM MĚSTA PRO INFORMACE

Po městě to se zjišťováním informací (hledáním dobrého informačního zdroje) nebude zase až tak snadné, klasický dotaz na knihovnu bude mířit do věže; jinde knihovna není, respektive ne taková, která by za něco stála. Nikde ve městě (kromě samotné věže) se nedají najít plány věže, na druhou stranu se ve městě dá najít dost lidí, kteří ve věži více či méně často byli. Na tohle stačí jednoduchý dotaz komukoliv („Je tu někdo, kdo ve věži byl?“ „No, hele, támhle Franz tam studoval, než ho vylili...“). O architektuře a organizaci věže se dá zjistit asi tohle:

- ‡ Věž má celkem 19 pater
- ‡ 13. Patro je poslední „veřejné“, nad tím jsou soukromé komnaty nejvyšších mágů, standardně nepřístupných.
- ‡ 14. Patro má podle všeho v sobě letecké stáje, toho času ale prázdné, a přistávací plošinu
- ‡ 10.-12. Patro obsahuje učebny a laboratoře
- ‡ 13. Patro obsahuje velkou knihovnu uměn magických
- ‡ 5.-9. Patro obsahuje ubytovny studentů, velká část jich je ale v poslední době prázdná
- ‡ 4. Patro je jídelna
- ‡ 3. Patro je kuchyně
- ‡ 1.-2. Patro patří skladům
- ‡ Existuje nějaký způsob cestování mezi patry, který zvládají studenti vyšších ročníků a mistři. Jaký – neví se, jsou tu místa, kde se tito lidé objevují a mizí častěji, ale jinak to, zdá se, funguje samo.
- ‡ Výbuch byl podle umístění otvoru v 10. Patře (reálně to je v 11. Patře)
- ‡ Věž se zevnitř zdá větší než zvenčí (jen optický klam)
- ‡ K věži přiléhají další budovy – zahrada, stáje, ubytovna hostů, veřejná knihovna. Všechny jsou přístupné výhradně přes vstup věže (školy), respektive z dvora za hlavní branou
- ‡ Věž má něco jako centrální sloup, kde nejsou žádné místnosti na žádném patře (minimálně do patra 13)
- ‡ Většinu dveří hlídají runy na heslo dle majitele



## PRŮNIK DO VĚŽE

Vstup do věže bude, oproti veškerým očekáváním, nakonec docela snadný. Pokud postavy dojdou k pozemkům věže, zjistí, že hlavní vstupní brána je odemčená a klíč je vevnitř v zámku, aby se dveře nedovřely, jsou zajištěny cihlou. Dveře se sice samovolně zavírají, ale dají se nakonec poměrně snadno otevřít.

Asi bych měl podotknout, že čím blíž jsou postavy ke věži, tím je kouzelníkům hůř. Chce to několik nenápadných poznámek, netřeba to příliš zdůrazňovat – zatím to nemá žádný efekt, ale později to bude hrát roli. Mimoto, poblíž pozemků věže v ulicích nejsou žádní lidé, a žádní lidé nejsou vidět ani na pozemcích věže.

Na dvoře věže je otevřená další brána do zahrady a volně přístupná knihovna a ubytovna, nikde ale není ani živáčka. Dát postavám kladný bod za to, že je znovu napadne hledat plány věže, ale bez znalosti systému nemají v knihovně šanci cokoliv najít. Ve stájích je cca 15 koní. Okolí věže viz mapka v příloze č.3:

Vstup do hlavní věže je trošku jiná záležitost; dveře nemají zvenku zámek ani kliku, jen klepadlo, a jsou zavřené (zamčené). Jen pro zajímavost, zevnitř zamčené nejsou, jdou normálně otevřít, a nejde je žádným normálním způsobem nechat otevřené (hlídka se je pokusila zatarasit dřevěným klínkem, ale jen co odešla, dveře se samovolně zavřely, klínek lze na podlaze těsně za dveřmi najít).

Kromě klepadla jsou na vnější straně dveří věže dvě runy, runa otevření a runa zavření; každý místní kouzelník by je měl poznat. Chce to trochu snahy, ale dostat se dovnitř není těžké, navíc hráči přijdou na princip fungování run. Popis procesu je na tobě - když se kouzelník dotkne runy otevření a chce, dveře se otevřou (zadarmo). K tomu je třeba, aby měl kouzelník zrovna naimeditován alespoň jeden mag. Jako alternativa se jeví využití alchymisty nebo jakéhokoliv předmětu s aktivní magenergií (sluneční prsten, lupičův klíč, ...), po dotyku něčeho takového a aktivním přelití jednoho magu se dveře také otevřou. Pokud nemá družina k dispozici ani takovouto variantu, lze sem z města dotáhnout nedomrlého učně, který dokáže dveře otevřít, dovnitř ale nepůjde.

Čistě magickými prostředky dveře otevřít nejdou - počítej to jako dveře uzavřené pomocí kouzla Orxanův zámek se spotřebovanými 100

magy (pro účely otevírání zaklepem atd, magenergie se ve skutečnosti v průběhu času poměrně rychle doplňuje ze zdrojů generátoru, i s jeho poškozením). Takže tak.



## PRŮZKUM VĚŽE – PATRY NAHORU

Před družinou zejí otevřené dveře, krátká hala s několika dveřmi do stran a schodiště pokryté kobercem. Je to tu cítit vzácným kořením a ještě něčím, je tu prázdno a téměř úplné ticho, až na nějaké velmi vzdálené zvuky přicházející snad odněkud z vyšších pater. Speciální osvětlení není třeba, stěny velmi slabě září (tak slabě, že když si někdo dává pozor, nezakopává a vidí, kam jde, není to ale komfortní osvětlení. Sesílání kouzel na chvilku – cca 5 minut – rozsvítí danou část věže silněji).

Mohl bych doplnit nějaké mapky jednotlivých pater, ale nehraje to roli – podstatná je pouze základní představa o architektuře celé věže, dostupná na plánu v příloze č.4.

Uprostřed věže je mohutný centrální sloup, který má 7m v průměru. Ten stojí téměř na každém patře v místnosti osmiúhelníkovitého tvaru našir 16m, každá hrana této místnosti tak má cca 6.6 m na délku. Strop je podpírán na každém patře pravidelně umístěnými šestnácti žebry vedoucími od centrálního sloupu ke stěnám místnosti (a dál), vždy ve středu stěny a přes roh. Žebra vypadají, jako by byla dělána z jediného kusu kamene.

Podle účelu patra jsou na každé hraně místnosti až troje dveře. Ty mají normálně kliku a žádný viditelný zámek, ale vždy těsně vedle dveří je runa, která je uzavírá. Většina z těchto dveří bude zavřená, lze jen stoupat věží nahoru.

Poznámka: Věž je z měsíčního kamene, stěny a dveře jsou imunní na hyperprostorová kouzla. Zamčení runou lze prolomit dostatečnou silou (manou), ale pokoje neobsahují nic moc zajímavého, studenti mají zakázáno vlastnictví jakýchkoliv magických předmětů. Veřejné prostory (jidelny, sklady) jsou buď otevřené nebo zarunované tak silně, že se do nich silou dostat nelze. Všechny místnosti jsou zvenku popsány, takže lze předem odhadnout, co v nich lze nalézt.

Když budou postavy pokračovat výš, budou zvuky zesilovat. V desátém patře postavy poznají, že jsou mezi laboratořemi a zvuky že jdou z patra nad nimi, odkud jde také o něco víc světla. Záleží na tom, jak moc se snaží být tišší a nenápadní (zhasit své světlo, šeptat, ...), podle toho dojde na jedenáctém podlaží k překvapení té či oné strany. Do noty postavám hraje to, že je ve věži vidět i při zhasnutých lucernách.

## PŘEŽIVŠÍ – OBJEVNÍ, ZÁCHRANA, POMOC

V jedenáctém patře, v jedné z laboratoří, probíhalo v době nehody vyvolávání démonů. Nehoda na chvíli přerušila energii, démon přišel, vystoupil z kruhu a kouzelníka omráčeného zpětným zášlehem zavřel do vlastního kruhu. Od té doby ho trápí. Do toho přišla hlídka, ale nedávala moc pozor, takže teď leží svázaná/mrtvá v rituální místnosti.

Dle toho, jak byla družina pozorná a tichá, bude souboj obtížný. Démon je nepříjemný protivník, má dost nelidskou sílu a umí magii, byť hodně jednoduchou. Naučil se navíc čerpat z energetického systému věže, takže jeho zásoba magenergie je nevyčerpatelná, narozdíl od repertoáru jeho kouzel, která jsou spíš silová.

Průběh souboje bude mít obtížnost nastavenou podle toho, jak byly postavy při přístupu opatrné, i když ale budou mít oscoutováno předem, měl by být poměrně obtížný.

**Démon**

Životaschopnost:  $3 \times$  počet postav (s odolností 30 životů za každou postavu)

ÚČ:  $+7 + 6/+2, 6/+2 = 13/+2, 13/+2$  (spáry)

OČ:  $+3 + 8 = 11$

Odolnost: 21

Intelligence: 9

Zranitelnost: kouzelné zbraně a kouzla za plné, zbytek za  $\frac{1}{2}$ , pokud to není blbost jako vlčí mor atd. Svěcená voda taky nezabírá ☺.

Nejllepší strategie, jak na něj, je obklopit jej z více stran. Démon může místo jednoho šlehnutí spárem seslat kouzlo Šleh, místo obou útoků kouzlo Sraž. Kouzlo Sraž udělá směrem od něj ve výšce cca 45° rázovou vlnu, která každého srazí k zemi a pošle zpět o 1k6 metrů, a natluče takovému člověku, jako by to byl útok s ÚČ 10/+0. Kouzlo Šleh provede jeden démonův útok spárem na vzdálenost až 8 metrů, použijte stejné útočné číslo, jako sek spárem.

Pokud by postavy neopatrné, démon je čeká a bude jim dělat potíže vůbec se dostat skrz dveře, což jim téměř znemožní opakovaným používáním kouzla Sraž. Někdo, kdo se schová za dveře a po použití tohoto kouzla dovnitř proskočí, se tam dostane, ale je třeba vyvinout nějaké úsilí o dostání se dovnitř, s úmyslem obejít tu bariéru.

Pokud postavy byly opatrné, mají napůl vyhráno, protože než se démon vzpamatuje, mohou být v poklidu v místnosti, stejně ale budou potřebovat nějakou bojovou koordinaci.

Po vítězství nad démonem se ozve vzteklé zařvání, démon zprůsvitní a zmizí, a postavy se mohou začít věnovat ostatním tělům v místnosti; je tu hlídka – celkem 5 mužů, dva mrtví, dva svázaní při vědomí (jeden má zlomenou nohu) a jeden v bezvědomí a krev mu teče z uší. Lze jim standardně pomoci. Mimoto je v místnosti ještě kouzelník uzavřený v démonově magickém kruhu; hráči by měli projevit zájem pomoci mu, ale spočasně opatrnost při překračování onoho kruhu. Kouzelník má 10 posledních životů, je v bezvědomí a vadí mu sálání kruhu způsobené neobratnou manipulací.

Pokud někdo překročí hranici kruhu, z run na zemi vyšlehnou plameny, past Obr-7-0/1k6 životů popálením, kouzelník nemá kam uhnout a dostane to za 1k6 automaticky. Pokud se někdo pokusí hranici opravdu překročit, je to past Obr-12-1k6/2k6 životů. Libovolná postava s inteligencí větší než 12 dokáže po chvílce přemýšlení přijít na to, jak kruhem proniknout, pokud nikdo takový v družině není, může vypomoci zachráněný člen hlídky, který manipulaci s kruhem viděl. V této části je třeba, aby se postavy zajímaly o to, jak pracovat s cizími ochrannými prostředky, za jejich očividné ignorování půjdou do hodnocení postupu záporné body. Jde o opatrné odmazání jedné nebo dvou run, které tam přikreslil démon. Ty poznat jdou. Int 12 je tam proto, aby tuhle činnost nepodnikali krollí válečníci, ale není to automatika typu „Jé, ty máš INT12, tak to ho dostaneš ven“. Hráč musí projevit snahu s tím něco dělat, hledat nějaké řešení.

Zachráněná hlídka je rozhodnuta vrátit se zpátky, a to i s kouzelníkem, který evidentně není schopen ničeho. Je ho ale možné vyzpovídat, a nikdo nebude bránit družině v postupu dál/výš/hlouběji. Postavy by měly zkusit získat co nejvíce informací – od kouzelníka je možné dozvědět se asi tak tohle:

- ‡ Jmenuje se Byron Praish, je čarodějem na 9. úrovni, člověk.
- ‡ On není odsud, přišel sem na stáž; nikdy neprocházel místními zkouškami a rituály, ale z doslechu o nich něco ví
- ‡ Dovede vysvětlit základní funkce věže, dovede otevřít některé zavřené dveře

- ‡ Distribuce energie ve věži je nějakým způsobem zeslabena, i když je jí pořád dost. Někde ta energie uniká
- ‡ Zdrojem energie je zařízení v základech věže, které destiluje tu energii z magického kruhu
- ‡ Neví, jak zařízení pracuje, nikdy ho neviděl, ale ví, že tam je
- ‡ Do základů věže se dá dostat poměrně jednoduše, z nejvyššího veřejného patra (13.) vedou dveře do centrálního sloupu, kudy lze po schodišti sejít dolů
- ‡ Pod věží je bludiště testů chráněné strážcem
- ‡ Strážce je golem, dřevěný a nezničitelný. Nicméně, je navržený tak, že jej lze zpacifikovat tak, jak by šel zničit normální golem, po nějaké době (jemu neznámé) se ale zase vrátí zpět k plné funkci.
- ‡ Z bludiště testů vede východ k sálu odměny, kam směřují testování studenti. Z něj lze po dalším schodišti sejít do jeskynního labyrintu, ve kterém je umístěn onen přístroj. Na něm půjde získávání energie do věže obnovit do plné funkčnosti, případně minimálně vypnout. Jak, to ale neví.
- ‡ To, že ve věži nikdo není, si vysvětluje tak, že ve chvíli nehody se mistři i studenti přemístili na bezpečné místo a v návratu jim teď brání právě poškozené napájení věže; on se přemístit nemohl, byl v kritickém bodu vyvolávacího rituálu

Od hlídky není lze dozvědět se cokoliv nového. Hlídka se i se zachráněným kouzelníkem bude chtít vrátit zpátky za starostou a podat hlášení. Tím je pro postavy splněna první část úkolu – zjistit, co se stalo hlídce.

## CESTA K ZÁKLADŮM

Cesta k základům věže bude ještě chvíli pokračovat vzestupným směrem. Na jedenáctém patře bude možné nalézt zbytky laboratoře, téměř celé zničené výbuchem, s něčím, co by mohly být pozůstatky jednoho z kouzelníků. Stěna věže je proražena a chybí i část dveří a vnitřní zdi, nezdá se ale, že by byla stabilita celé stavby nějak zásadně ohrožena, centrální sloup poškozen není. Otvorem ve stropu je možné dostat se do jedné z laboratoří ve 12. Patře, první z postav, která poleze dovnitř, by si ale měla všimnout strážce té komnaty – něčeho jako přízrak. Dobrá varianta je nelézt dál. Postupuj, jako by to byl přízrak z PPP. Prolézání otvorem ve stropu staví postavy do nevýhodné situace. Přízrak místo neopustí, zabít se dá, ale k ničemu to není, jde o plýtvání magy, místnost neobsahuje nic podstatného.

Tím by pro postavy měla být splněna i druhá část úkolu – zjistit, co se stalo ve věži. Zbývá část poslední, zajistit komunikaci s okolním světem. Postavy by měly dojít k názoru (případně jim ho potvrdí Byron nebo starosta), že nejlepší způsob, jak toho dosáhnout, je zprovoznit distribuci energie ve věži, což umožní návrat lepším kouzelníkům a nejspíš i vyřeší problémy celého města, drak by se mohl dostat do normálu. To, jestli je Byron stále ještě ve věži, závisí na rozhodnutí hráčů po osvobození hlídky – je v zásadě jedno, jestli půjdou nejdřív za starostou a pak zpátky nebo rovnou dál.

Dvanácté patro je poměrně zachovalé, ale celé uzavřené, je možné jen pokračovat do patra třináctého. V něm je přístupná knihovna, v ní spousta knih (převážně o historii), svitků, tabulek apod. Některé sekce knihovny (ty obsahující pro hráče zajímavé věci) jsou nepřístupné. Pokud chceš dát postavám odměnu, pak nějaký svitek či dva, normálně použitelné, jim dát můžeš. Dle pečeti kouzelníci tak jako tak poznají jenom kouzla, co už umí, ale mohly by tam být třeba ten vodní dech nebo něco podobného.

Liší se tu centrální sloup – jsou na něm dveře, a kolem dokola toho sloupu je série obrazů, dost abstraktních, ale současně se z nich něco poznat dá:

‡ obraz (vpravo ode dveří) – muž vstupující dveřmi

‡ obraz – muž na schodišti

‡ obraz – muž stojící před třemi dveřmi

‡ obraz – muž procházejícími dveřmi

‡ obraz – muž v bludišti

‡ obraz – muž potýkající se v souboji vůli s něčím velkým

‡ obraz – muž v zářivém šatu vystupující ze dveří

Nade dveřmi je nápis: „Jsi připraven? Stále se lze vrátit.“ a vedle dveří je opět uzamykací runa. Na dveřích je přibitá kovová cedulka „Nepovolaným vstup zakázán.“. Vstup do centrálního sloupu si může kdokoli vynutit tím, že přiloží ruku na runu a prohlásí „Jsem připraven.“ Byron to ví, a ví to nejspíš i další, byť nedomrlí, kouzelníci ve městě. Poté se dveře se slabým cvaknutím odemknou a před postavami zeje vnitřek centrálního sloupu s klesajícím schodištěm. Jde o sloup o průměru 4 metry, schodiště jej obemyká podél stěn (bez zábradlí) o šíři cca 1 metru. V pravidelných rozestupech je po obvodu sloupu vždy šestnáct malých otvorů, bystří odhalí, že jde o vedení energie žebry jednotlivých pater. Lze tak snadno zjistit, jak hluboko už postavy sešly. Nad hlavami postav se sloup zužuje do šíře cca 1 m a pokračuje přímo vzhůru, teď už bez schodiště.

Kouzelníkům se tu VELMI přitíží, sloupem stoupá souvislý proud modré energie, a stěny září oslnujícím světlem. Hlavy magicky aktivních osob se zdají prasknout každou chvíli, sliznice v nosech každého začíná velmi nepříjemně štípat a oči slzí nejen z té oslnující záře všude kolem. Neradno se tu dlouho zdržovat. Šance na úspěšné seslání kouzla klesá pro každého o 20%.

## MALÝ PROBLÉM – VODA

Postavy sestupují po schodišti, dokud se nedostanou do 1. podzemního podlaží. Tam narazí na problém – schody končí pod hladinou vody... tedy, schody naopak nekončí, ale pokračují hlouběji. Je třeba jít dál. Tady se ukáže připravenost družin – kdo si s sebou stále bere vodní dech? Letos najde tohle kouzlo snad poprvé využití.

Tady chci invenci hráčů, a k tomu potřebuju, aby důvěrně znali prostředí, ve kterém se jejich postavy budou pohybovat. Pokud bych řekl „je to něco jako voda, akorát to je řidší“, hráči začnou uvažovat, v čem se to ještě liší od vody. To je slepá cesta. Mimoto, voda tu má logické

vysvětlení – poškození distribuce energie poškodilo odsávání podzemní vody, na jejíž hladině se postavy zrovna nacházejí.

Nápad s vylákáním nad hladinu by měl přijít sám od sebe, golem „chodí po stropě“, protože je to pro něj při současném stavu obdobné normální gravitaci.

Pro ty, kdo toto kouzlo nemají k dispozici, se rýsuje možnost podvodního průzkumu (je možné – dno už není hluboko) nebo návratu zpět nahoru. U starosty se lze podělit o své trable a družinka dostane hůlku, která vodní dech obsahuje. Pozor, hůlka je jednorázová, nedobíjí se, a celkem obsahuje pouze 3\*počet postav hodin vedního dýchání.

## POD HLADINOU

Schodiště sestupuje ještě další dvě patra, pak končí na dně – ploše ukončené třemi dveřmi. Nad nimi se skví nápis „Jsi připraven? Zvol svou obtížnost. Teď už není cesty zpět.“ a číslice 1, 2 a 3. Netuším, proč by si někdo volil vyšší obtížnost než je třeba, ale dobře, na výsledku se nic nezmění (tedy, golem bude tužší, že). Opět, dál se postavy dostanou tak, že někdo stiskne otevírací runu vedle některých dveří a pronese „Jsem připraven.“. Dle pravidel Vodní Dech neumožňuje postavám pod vodou mluvit, nicméně co se mě týče, klidně bych postavy s vodním dechem pod vodou mluvit nechal, kromě toho, když se budou snažit, bez nejmenších potíží budou mluvit pod vodou do dnem vzhůru obráceného kotlíku jak dlouho budou chtít, případně tyhle dvě krátká slova pronesou i přímo do vody za vydání velkého množství vzduchu.

Proud energie tu prochází z ventilačních průduchů u dna/podlahy a v podlaze, ale pokud si na tato místa někdo sáhne, zjistí, že vypadají jako by byly otevřené, ale nejsou, je v nich nějaká hmota, co energii pouští, ale hmotu ne. Otvorů je 9 v podlaze (1 centrální a 8 na půl cesty ke stěnám místnosti) a 16 po hranách u podlahy, dveře stojí mezi nimi.

To, že neexistuje cesta zpět, je mírně řečeno nepřesné – dveře nemají zevnitř kliku, otevírací runu a nedrží otevřené (stejně jako vchodové dveře věže). Pokud by u nich ale někdo zůstal a držel je, nezavrou se - netřeba otevírat runou dokola a dokola, pokud u dveří někdo zůstane. Nikdo netvrdí, že do labyrintu musí všichni,

dokonce bych řekl, že lepší varianta je jít tam sám nebo tak a vytáhnout si golema ven. Plánek labyrintu je v příloze č.5, chodby jsou sáh široké, 2.5 sáhu vysoké a vysekané do solidního kamene. Hned za dveřmi je krátká chodbička, do které všechny troje dveře ústí, a text na zdi:

„Pokoř golema a najdi runu vítězství. Jen s ní jest ti dovoleno vrátit se. Mnoho štěstí.“

Takže, jakmile tohle postavy zjistí, ještě mohou projít dveřmi zpět, vybrat si nižší obtížnost, a vejít tudy, jediné rozumné řešení. Evidentně se tohle všechno vztahuje ke zkoušce. Proč by někdo chtěl procházet skrz zkoušku, ptal by se vědoucí, když by chtěl jen projít k základům věže? Správný dotaz. Jestli si ho někdo položí, bod pro něj. Cesta skrz golema a k bludišti totiž není povinnou součástí cesty k vypnutí systému věže. ☺ Tajné dveře, které vedou dolů ke generátoru, totiž jdou nalézt vedle trojích dveří u vstupu ke zkoušce. Pravděpodobnost nalezení je -15%, díky tomu, že je kolem voda a za dveřmi není. Pokud se o ty dveře někdo bude zajímat, lze nalézt hrany, kde voda teče skrz zeď, tedy, pokud víte, co hledáte, dveře najdete. Jistě, hledání znesnadňuje to, že jsou tajné dveře pod vodou.

## GOLEM

Zúčtování s golemem nebude nijak jednoduché – golem je dřevěný, což postavy ví, a tak by na něj měl zabírat především oheň. Nicméně, voda v labyrintu použití ohně téměř znemožňuje. Postavy tak budou muset improvizovat, a to dost zobra.

Labyrint je kompletně zatopený. Neschopnost mluvit znamená dražší sesílání kouzel. Pro někoho může být problematické lézt do vody s kompletním vybavením, nicméně použít brnění jako závaží pro pohyb po dně má smysl. K vodivost blesků – je mi to fuk, ale aby to měli všichni stejné, pokud chceme setkání jednoduché, blesky jsou nevodivé, pokud složitější, blesky jsou vodivé. A ano, boj tváří v tvář není dobrý nápad. Výhodu mají bodné zbraně (které nikdo moc nepoužívá), ale zase na druhou stranu golem je omezen úplně stejně.

Labyrint je místem, kudy se do spodních pater sklepení věže dostává voda. Protože je golem dřevěný, plaval by, ale díky stropu se tak neděje. Golem se fofrem přizpůsobil a teď se pohybuje hlavou dolů, po stropě. I tento neobvyklý fakt bude postavám mírně komplikovat život.



To, jak je golem tuhý, určuje obtížnost, na kterou postavy do labyrintu vlezly.

### Golem - obtížnost 1 (2, 3)

Životaschopnost: 5 (10, 15) / 45 (100, 165) životů

Odl: 17/+3 (19/+4, 21/+5)

ÚČ: +5 +3/+2 = 8/+2 (3/2 kola); (8/+2 2xkolo, 8/+2 5/2 kola)

OČ: 0+7 = 7 (8, 9 – zvyšuje se obratnost)

Zranitelnost: obtížnost 1 blesky, normální a magické zbraně plná, oheň 2x, údery plná; obtížnost 2 blesky a normální zbraně 50%, oheň a magické zbraně plná, údery plná; obtížnost 3 blesky a normální zbraně 10%, oheň a magické zbraně 50%, údery plná.

Kdokoliv bojuje ve vodě proti golemovi jinými zbraněmi než bodnými má postih -4 k ÚČ, účinnosti (do minima -3) a OČ. Bodné zbraně mají pouze postih -2 k ÚČ. Střelné zbraně mají dostřel krátký 1m, střední 2m, dlouhý 3m, postihy platí za každý dostřel (včetně krátkého).

Účelem není golema rozsekat, ale imobilizovat/odstranit z cesty. Zkouška standardně počítá s tím, že je v labyrintu jen jeden člověk, golem není nikterak inteligentní, takže útočí vždy na nejbližší cíl. Pokud se ho povede dostat pod o životů, zůstane imobilizovaný po dobu 30 minut. Golem se neteleportuje nebo tak něco, pracuje pouze s prostorem, který mu byl dán, normálně se neumí dostat z labyrintu. Teď se nebude umět dostat z hladiny, pokud na ní je – tak tam prostě bude aktivní a bezmocný. Tady bych rád věděl, jak postavy boj s golemem vyřeší – nejde o házení, můžou se pokoušet he nějak svázat (kouzlem nebo provazy), asi nejlepší varianta je ale vylákat golema do centrální místnosti se schodištěm, což není těžké, a tam golem vystoupá na hladinu, ze které se sám od sebe nedokáže dostat.

V centrální místnosti labyrintu je runa odměny, která umožní po dotknutí se postavě projít vstupními dveřmi z druhé strany (přesněji řečeno je otevřít), a funguje jako orákulum (démon znalosti věděného). Protože se zase počítalo s přítomností jediné osoby v labyrintu, není to domyšlené – démon odpoví každé postavě v labyrintu na jednu otázku, do maxima pěti otázek, pak se vybijí a bylo by třeba na další otázku čekat na nabití (cca 1 hodina), to už se ale

zase probere golem. Dotazovat se je možné, pouze pokud není golem aktivní v centrální místnosti.

Postavy by mohly chtít získat pár základních odpovědí:

- ± jak vrátit tok energie do původních kolejí? (stačí stroj dole vypnout a zapnout)
- ± kudy se jde ke konvertoru? (tajnými dveřmi, pak rovně, dvakrát doleva, rovně a doleva)
- ± kde jsou tajné dveře? (před vstupem do labyrintu)
- ± jak otevřít tajné dveře? (tlačítko v levé spodní části dveří, maskované jako list)
- ± ... (tady už jsou odpovědi asi na PJ)

Hurá, nezbyvá než se pustit dál.

### KE KONVERTORU

Takže, postavy se pokusí dostat dolů. Tajné dveře jsou poměrně hodně těsné, ale přeci jen trochu nedoléhají, voda jimi protéká. Stejně je na druhé straně v principu sucho a pootočení určeným lístkem dveře sprostě vyrazí a vyteče všechna voda. To může znamenat jisté komplikace vzhledem ke golemovi, pokud je na hladině, nicméně všechny postavy to každopádně protáhne skrz dveře, řádně omlátí, rozbije nějaké ty skleněné věci (lucerny) a postavy nechá na ustoupené vodě cca 15 metrů od dveří, kterými poteče stálý proud vody. Tohle už není umělá stavba z měsíčního kamene, takže tady už světlo není. Na druhou stranu, čím dál (a hlouběji) postavy půjdou, tím hlouběji se dostanou do magického kruhu, se všemi efekty s tím spojenými. Obyvateli tohoto kruhu je především magický mech po stěnách (vysává magenergii od kouzelníků do vzdálenosti 10 sáhů, rychlost sání 1 mag za 3 kola, kapacita neomezená, ukončuje probhající kouzla (první mag jde vždy z nich), telepy a třeštíci. Pravděpodobnost seslání kouzelnických kouzel je snížena o 30%.

Plánek chodeb je v příloze č.6. Jde o přírodní jeskyně s nerovnou podlahou, v zásadě pukliny ve skále. Nejsou tu krápníky, ale typičtí obyvatelé magického kruhu, a je tu vlhko i bez vteké vody. Cesta se až ke konvertoru svažuje. Nakonec se postavy dostanou ke konvertoru – buď znají cestu nebo sledují protisměrné proudy proudící energie.

## ZÁVĚREČNÉ POKUSY

Konvertor je v principu velká bedna s několika zářícími krystaly, nicméně z celkového množství devíti krystalů jsou dva zhasnuté. To, že s nimi není něco v pořádku, je jasné kvůli víření energie. Kromě toho jsou na stěnách konvertoru ovládací runy – mnoho z nich je popsáno poměrně nerozluštitelně (směřuje k směřování energie skrz jednotlivé krystaly, vyrovnávání rovnováhy toku, zesilování/zeslabování, ...), jedno jde přeložit snadno – vypínač. Pokusy o směřování toku budou fungovat, pokud se budou vztahovat ke krystalům, které jsou teď zapnuté, v omezené míře to půjde, u těch vypnutých to reagovat nebude a vždy problíkne vypínací tlačítko.

V blízkosti konvertoru je snížená šance na sesílání kouzel o 40%, lze sledovat toky energie pouhým okem. V těsné blízkosti konvertoru (tak do dvou sáhů) se zdá být jakási bublina, ve které se toky v principu nedějí, kouzelníci budou cítit v těchto místech ohromnou úlevu od bolení hlavy. Cílem je, aby družina stála blízko konvertoru, až se systém vypne a zapne.

Správná varianta je vypnout a zapnout, nicméně se to pro družinu neobejde bez nepříjemných efektů. Vypnutí způsobí při současném stavu krystalů chvilkové přetížení, popiš postavám to, jak upadají do bezvědomí, poslední akce jedné z vybraných postav by mělo být znovustisknutí startovního tlačítka.

Nechte hráčům chvíli na politování toho, jak to podělali – popisy toho, jak jim teče krev z uší a očí, jak jim praskají kosti apod., by měli způsobit, že se hráči budou domnívat, že skončili. Začni si balit papíry, prostě si s nimi hraj.

## II. ČÁST

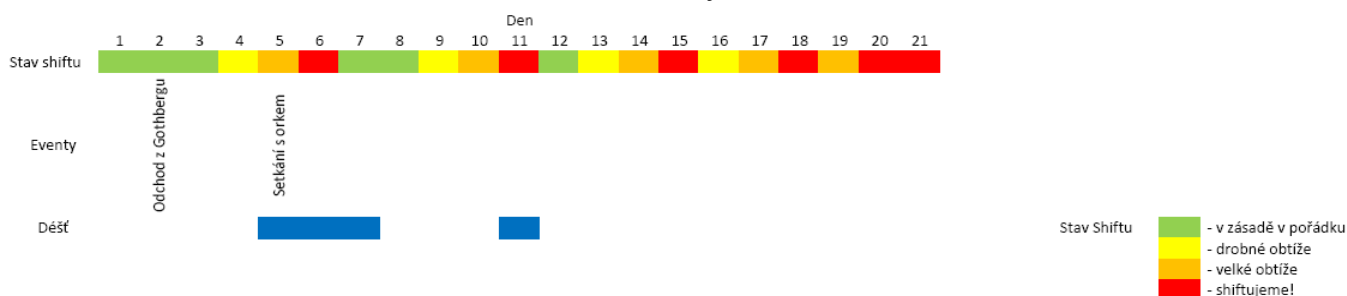
Nejdřív je třeba popsat, co se s postavami děje:

Postavy se při přepnutí energie dostaly na hranici dvou realit. Situace se má tak, že jejich současná realita se jim postupně vzdaluje a ztrácí se... možná do té druhé reality, možná úplně pryč... těžko říct. Celý proces bude trvat zhruba 3 týdny, ale nikdo jim to nedokáže říct přesně, a příznaky se budou postupně zhoršovat.

Základním průvodním znakem je stav jakési „řidkosti“. Ten se dostavuje v návalech, a pokud se na něj zrovna postava nesoustředí, může jí uniknout. S tím se spojuje řídkost fyzická – některé (zejména kovové) předměty budou postavou prolínat. Soustředění se na svůj stav pomůže, alespoň ze začátku, později už tolik ne.

Postupem času se dostaví i záchvaty – postava se bude propadat, uvidí dvojité, druhá realita bude na nějakou dobu silnější, ... tyhle věci. Po návratu následují mírnější příznaky – ona řídkost, pocit naprosté reality kolem, a také zimnice a zvracení. Intervaly mezi záchvaty se budou postupně zkracovat, až se postavy dostanou do stavu, kdy už se z druhé strany nevrátí.

Je nějakým způsobem možné své bytí na jedné nebo druhé straně ovládat; ono zprůsvitnění s sebou nese nakonec dokonalou neviditelnost v tomto světě, na druhou stranu je třeba vyvinout značné úsilí na návrat z druhé strany zpátky. To bude reprezentovat past Intelligence ~ X ~ dokáže se vrátit/nesvede to. Pokud je postava přesvědčena, že se chce vrátit, a řekne to, může použít lepší z intelligence a odolnosti (aneb bojovníci mají lepší vůli přežít než kdejaký kouzelník), obtížnost se bude zvyšovat s počtem pokusů v druhém světě, vždy o 1. Postavě, která se sama nevrací, lze pomoci v návratu zpátky, a ona se tomu nebude bránit (její duše už rezignovala). Základní past před prvním pokusem je 0.



Tohle celé má nepříjemné efekty v tom, že postavy nedokážou držet své vybavení – oni shiftují, ale jejich věci ne, takže budou končit nazí a neozbrojení. Soustředění ze začátku může pomoci zabránit nechtěnému shiftování.

## TULLÍ ÚZEMÍ

Celý pohyb probíhá krajinou vyobrazenou na přiložené mapě. Základní informace k jednotlivým vesnicím (společné pro druhou a třetí část) jsou:

‡ **Barumsh** – kolem 80 chalup. Má jednu část destičky.

‡

**Billigen** – kolem 50 chalup. Má jednu část destičky.

‡ **Dargh** – Kolem 60 chalup, v osadě je brod s nataženým lanem přes Temnou řeku. Měla jednu část destičky, tu teď má Uranius.

‡ **Dolní Stromy** – asi 50 chalup.

‡ **Goren** – asi 40 chalup

‡ **Grog** – kolem 60 chalup, poslední větší osada směrem k severnímu moři. Za Grogem se Velká řeka svírá do poměrně úzké soutěsky a doprava podél ní se stává skoro nemožnou.

‡ **Hirti** – kolem 40 chalup, osada postavená na ostrově, má brod.

‡



**Horní** Osada – asi 20 chalup. Nejmenší osada na mapě. Má jednu část destičky, ale žádného šamana.

‡ **Horní Stromy** – asi 60 chalup, má brod. Nad Horními Stromy je řeka klidnější.

‡ **Horská** – cca 30 chalup, malá vesnička vysoko v kopcích.

‡ **Kozag** – kolem 120 chalup, největší osada v regionu. Má jednu část destičky. V osadě je most

‡ **Malý Barumsh** – kolem 40 chalup

‡ **Morgh** – kolem 40 chalup

‡ **Studená** – kolem 40 chalup. Má jednu část destičky.

‡ **Zerdal** – kolem 30 chalup

#### Vzdálenosti mezi vesnicemi

Přikládám orientační vzdálenosti mezi vesnicemi v jednotkách času. Krajem se lze pohybovat relativně jednoduše pouze po vybraných stezkách, většinou údolími řek, proto jsou v nákresu zachyceny pouze některé vzdálenosti. Pokud bys sháněl vzdálenosti mezi jinými vesnicemi, je pravděpodobně nejrychlejší vzít to přes vesnice jiné, prostě sleduj čáry v mapě.

Čas mezi vesnicemi je kalkulován normálním cestovním tempem (cca 50 km za den), po cestách, jde o čistý čas (žádný odpočinek není započítán). Pokud postavy půjdou podél cest a budou se skrývat, bude čas zhruba dvojtrojnásobný, jejich potíže mohou postup ještě zpomalit. Divočinou je cesta výrazně náročnější, ale zas se není třeba tolik skrývat, takže tam si časy odhadni sám. A teď už ten přehled:

Morgh	Malý Barumsh	5 hodin
Malý Barumsh	Barumsh	3 hodiny
Barumsh	Kozag	5.5 hodiny
Barumsh	Hirti	1.5 hodiny
Kozag	Grog	5 hodin
Kozag	Dargh	7 hodin
Dargh	Horská	6 hodin
Dargh	Goren	2 hodiny
Goren	Horní Osada	9 hodin
Hirti	Studená	4 hodiny
Studená	Horní Osada	3 hodiny
Studená	Dolní Stromy	1 hodina
Dolní Stromy	Horní Stromy	1 hodina
Horní Stromy	Billigen	4.5 hodiny

Billigen

Zerdal

3.5 hodiny

Na následující tabulce jsou orientační vzdálenosti mezi vesnicemi (vzdušnou čarou)

#### ZPĚT NA SVĚTLO

Hra začíná v okamžiku, kde skončila v první části. Vyber si postavu, kterou chceš, a popiš jí „... ty se postupně probíráš a zjišťuješ, že je kolem tebe pološero, jen silný proud namodralé energie míří z vrchního krystalu přímo vzhůru. Ostatní leží na zemi a nehýbou se, ale zdá se, že dýchají. Jinak je tu klid a mír.“

Popiš postavám cestu zpátky ve vlastních stopách. Voda už neteče, pokud ale byl golem na spodku sloupu, pak tam je pořád. Postavy vyjdou sloupem nahoru do třináctého patra, sejdou věží dolů a dojdou za starostou. Tam podají hlášení, při kterém se objeví jeden ze starších mágů, Mistr Holm. Ten si postavy malou chvíli prohlíží, pak každému potřese rukou a té postavě, co je nejbližší k čarodějovi, při tom řekne „Brzy na shledanou.“ Postavám je představiteli města poděkováno a jsou pozváni na hostinu.

	Barumsh	Billigen	Dargh	Dolní Stromy	Goren	Grog	Hirti	Horní Osada	Horní Stromy	Horská	Kozag	Malý Barumsh	Morgh	Studená	Zerdal
Barumsh	-	52	42	33	47	45	10	42	38	40	23	18	42	28	70
Billigen	52	-	68	22	65	95	42	37	17	82	70	48	55	28	20
Dargh	42	68	-	48	12	48	42	37	53	20	30	58	80	40	82
Dolní Stromy	33	22	48	-	45	75	25	20	5	62	50	37	52	7	38
Goren	47	65	12	45	-	60	45	30	50	32	40	63	83	40	77
Grog	45	95	48	75	60	-	53	77	80	28	25	57	75	70	113
Hirti	10	42	42	25	45	53	-	35	28	47	30	18	40	20	60
Horní Osada	42	37	37	20	30	77	35	-	22	55	52	52	70	17	47
Horní Stromy	38	17	53	5	50	80	28	22	-	67	55	40	53	13	33
Horská	40	82	20	62	32	28	47	55	67	-	20	58	80	53	98
Kozag	23	70	30	50	40	25	30	52	55	20	-	40	60	45	88
Malý Barumsh	18	48	58	37	63	57	18	52	40	58	40	-	22	35	68
Morgh	42	55	80	52	83	75	40	70	53	80	60	22	-	53	73
Studená	28	28	40	7	40	70	20	17	13	53	45	35	53	-	45
Zerdal	70	20	82	38	77	113	60	47	33	98	88	68	73	45	-

## NA OSLAVĚ

Popiš velkou veselici, na které jsou postavy velmi čestnými hosty. Ve městě je zase klid, drak je pod kontrolou, žádný z mágů není přítomen, jde o událost čistě politickou. Popuť uzdu fantazii.

Podstatná událost se stane ve chvíli, kdy už bude oslava v plném proudu a někteří budou veselejší – jedné z postav se stane nepěkná věc, kovový řetízek na krku (třeba ho dostala postava jako součást odměny při oslavách) z ničeho nic zacinká postavě o talíř, evidentně nerozepnutý. Postavě se udělá hodně zle a třeba i ztratí vědomí, podstatné je, že to, co se stalo, viděl alespoň jeden další člen družiny.

## CO SE TO KUA DĚJE?

Že je něco špatně by mělo být jasné postavám poměrně brzy. Ať se bude dít cokoliv, ať už postavy zareagují jakkoliv, povedou jejich kroky nejspíš nakonec zpátky do věže. Postavy by měly být dostatečně vyděšené tím, co se děje, a měly by mít vlastní zájem na tom zjistit, co a proč se jim stalo. Věž jakožto místo, kde je knihovna, kde se jim to nejspíš stalo a kde jsou moudří, by měl být jejich primární cíl.

Postavy se pokusí spojit s někým ve věži. K jejich (možnému) překvapení je věž už zase v plném provozu, jakoby se nic nikdy nestalo. Postavy se dole setkají s dveřníkem, který je nahoru do věže odmítne vpustit (protože tam nemají co dělat) a nehodlá o tom diskutovat, ale zavolá k nim někoho z vyšších kouzelníků. Po nějaké chvíli čekání se v pokoji pro přijímání hostů objeví Mistr Holm a předá družince v rozhovoru některé informace:

- ⊕ Postavy se, zdá se, znestabilňují na hranici dvou realit; jsou v tom samém všichni (výjimka, pokud byla nějaká postava v okamžiku resetu stroje mimo podzemí věže, pak by neměl být postižen)
- ⊕ Příznaky budou postupně horší a horší
- ⊕ Jak dlouho to bude trvat, než tomu opravdu úplně podlehnou, nedokáže říct, na to by je musel mít na dlouhodobější pozorování; jeho odhad je 14 dní
- ⊕ Nic podobného se tu ještě nikdy nestalo (tohle není přesná informace, ale je to takové drobné veřejné tajemství vyšších zástupců věže, podobnou „chorobou“ už trpěli dva ze správců systému věže (a zemřeli na ni))
- ⊕ On ani nikdo jiný ve věži nemá tušení, jak se s touto „nepříjemností“ vyrovnat, nicméně nakonec poukáže, že cesta by tu možná byla –

jeden z dřívějších studentů tu na něco podobného zpracovával teoretickou studii. Problém je, že už dávno ve věži není.

- ‡ Touto osobou je Uranius Černý. Působil tu jako student a krátkou dobu i jako mistr, ale nějak se nepohodl s vedením věže ohledně „přiměřených obětí potřebných pro blaho výzkumu“. Jeho zlepšovákem je několik bezpečnostních pojistek na systému získávání magenergie a jejího rozvodu ve věži. Jeho práci tu v zásadě nikdo moc nerozumí, ale většinou to funguje, takže co se starat.
- ‡ Když se věž dál odmítla podílet na jeho výzkumech, opustil ji a zamířil do tullích zemí, kde se usadil. Nikdo tu neslyšel o jeho smrti (a o ní by se vědělo), nicméně teď by mu mělo být někde mezi devadesáti a stovkou. Mluvílo se o tom, že se usídlil někde na Černé Vodě.

O stavu postav se výhradně vyjadřuje jako o „nepříjemnosti“. Nemá způsob, jak kontaktovat Urania, nemá jak zjistit přesné informace o místě jeho pobytu, a postavám nabízí tři varianty dalšího postupu:

- ‡ mohou zůstat tady a počkat, jestli ve věži na něco neprijdou; na rovinu neřekne, že nevěří, že by s tím ve věži cokoliv svedli.
- ‡ mohou kontaktovat universitu v (centru císařství), postavy se tam mohou vydat a zkusit se nechat vyléčit tam; pochybuje, že by to k něčemu bylo, extraktor energie je místní unikum.
- ‡ postavy mohou zkusit najít Urania a získat pomoc od něj; nemůže zaručit, že Urania najdou nebo že on bude chtít pomoci, ale pro něj je to nejlepší šance, jak postavám pomoci.

## SHÁNÍM INFORMACE

Hráči by se měli rozhodnout, že vyrazí za Uraniem. Jenomže – kam? Co je tam čeká?

Zjištění několika základních informací o kraji před nimi:

- ‡ země je to barbarská, nikdo (z civilizovaných ras) v ní nežije, obydlená je kmeny tullů (tady říkám tullů, ale pokud se nepletu, dohodli jsme se, že o nich nebudeme jako o orcích mluvit, ať si na to hráči přijdou sami)
- ‡ nejsou tam žádné cesty, žádné vesnice, žádná města, kromě toho, co je tullů

‡ z místních tam nikdo moc nechodí. Země je to divoká a tullové nejsou nijak příjemní k těm, co jim lezou na jejich území. Čas od času tam zavítá nějaký ten lovec, ale to je maximum

‡ území není nijak moc zmapované.

Specifická místa, kde by se daly sehnat podrobnější informace, jsou:

- ‡ věžní knihovna (veřejná část)
- ‡ partička tullích lovců
- ‡ vojenská posádka

Ve věžní knihovně je jediný podstatný dokument – mapa kraje za hranicí císařství. Mapa není příliš podrobná a zachycuje pouze geologické útvary (kopce, řeky), k tomu ještě poměrně zkresleně, ale je to rozhodně lepší než nic. V knihovně je třeba ptát se konkrétně na mapu kraje, odpovědí bude „počkejte, podívám se“, a po asi třech minutách se chlapík spravující knihovnu vrátí a oznámí. „Ne, nic jsem nenašel.“ Pokud to postavy nevzdají, mapu do rukou za hodinku dostanou. („Hele, my ti tady dáme trochu peněz a podívej se ještě jednou, ale tentokrát pořádně.“ apod., chlapec reaguje na sumy v hodnotě jednotek zlatých. Předěj hráčům přílohu č.9, slepou mapku pro divočinu.

Partička tullích lovců sice je ve skutečnosti smíšenou skupinou lidí a tullů. Vedou ji společnými silami tullové **Kunhut** a **Gralsh** a člověk **Matt**, kromě nich jsou ve skupině ještě 2 tullové a 4 barbaři/lidé. Kunhut a Gralsh mají na starosti především lov, Matt především obchod – s tully by se tu nikdo nebavil nebo by je alespoň oškubal. Počítej Kunhuta a Gralsh jako hraničáře bez specializace (specializace lovec, spíš tedy chodec než druid) na 7 úrovni, Matta jako sicca na šesté úrovni, zbytek jako hraničáře na 4-5 úrovni.

Skupina nemá žádnou mapu, ale má zkušenosti s tím krajem. Jejich zkušenosti se, na druhou stranu, většinou netýkají oblasti kolem Černé Vody, z částí země hned za hranicemi mají poměrně přesné informace jen o své běžné cestě k Veverčímu údolí a na Planinu Větrů, plus informace k jižnější části tullích říší, nicméně kromě popisu cesty dokáží do už známé mapy dokreslit pozice některých vesnic. Trasa tullích lovců je na reálné mapě zakreslena červenou čarou, Veverčí údolí je zakresleno v slepé mapě z knihovny (taková divná veverka vpravo dole, jo, neumím kreslit), Planina Větrů je ještě o kus dál.

Jejich ochota spolupracovat je o něco menší (nechce se jim prozrazovat cestu k svým lovištím a způsob, jak procházejí tullími zeměmi), ale jsou velmi snadno uplatitelní (když bude jasné, že postavám jde o to dostat se někam jinam, a prozradí z cesty jen to nejnutnější, vzdálenější části cesty už ne. Za částku kolem 10 zl jsou ochotni udat vágní informace, za částku kolem 50 zl poměrně přesně popíší cestu až kam je to pro postavy důležité a za částku kolem 100 zl se fakt budou snažit, tedy postavy vybaví přesnými informacemi, varováními, jak někudy projít a jak ne, a také poměrně přesnými pozicemi výskytu vesnic/osad/hlídek, o kterých ví. Popis cesty tullů nechť si každý PJ podá jak chce, samo o sobě je to jedno a vypadá hloupě, když se to čte. Kudy tullové chodí vzhledem ke slepé mapě, co mají hráči, je k nalezení v příloze č. 10. Tullové žádnou mapu sami nemají, tedy to postavám mohou maximálně zaznamenat pomocí komentářů typu "Pak odbočíš u javorovýho lesíka... to je asi tady (píchne do mapy), páč tady někde stojí Billigen, ten musíš obejít." Jediný zajímavý kus cesty je brod přes Velkou řeku v Hirti, kde poctivě platí „mýto“.

Tullové nebudou ochotni doprovodit družinu do divočiny, mají tu investice z posledního lovu a v nich jim plave víc peněz, než jim může družinka nabídnout.

Vojenská posádka je, už vzhledem ke své nevýznamnosti tady v Gothbergu, asi nejméně pravděpodobným zdrojem informací pro družinu, ale přesto může poskytnout cenné informace. V jejím drobném archivu se nacházejí zhruba stejně podrobné mapky území za hranicemi císařství, a také plány obrany a možného výpadu za hranice, tedy v reportech je možné zjistit, jak konkrétní místa vypadají, kde je možné projít a kde stojí vesnice. Plány jsou na druhou stranu poměrně staré, ale popisy průsmyků a soutěsek se v zásadě nemění s časem. U informací vojenské posádky bude možná mírně problematické se k nim dostat – hlídce tu velí poručík Mekhane Jivný, původem odněkud z jižních krajů, ješitný človíček přesvědčený o vlastní důležitosti a zklamaný svým odložením na tuto výspu civilizace. Po dobrém to nepůjde, postavy budou muset použít nějaký trik nebo magii k tomu, aby se dostaly skrz něj, a to nejlépe na území vlastního sídla posádky (kde je tedy Mekhane přijme, pokud budou chtít – ve městě je užívání magie podrobně sledováno a použití kouzel jako hypnóza, sugesce, metamorfóza apod. je hlídáno obzvlášť. To neplatí o vládních budovách, které

jsou z hledání vyjmuty, tedy z principu vojenská posádka a radnice. Pokud se hráči vydají tímto směrem, můžeš jim předat mapku z přílohy č. 11 - mapa slepá pro divočinu se zaznačenými vojenskými zajímavostmi, + popisky těch míst bokem.

## TAK JDEME

Vzhledem k tomu, že vím, jak dlouho se družinky obvykle dohadují o tom, co, jak a kudy, je tu i tenhle bod zařazen do osnovy. Nenechte v tom hráče plácet se moc dlouho, jejich volba bude mít vliv pouze na cca 50% eventů, co se jim cestou stanou, tedy není to rozhodovací kritérium o postupu, tím bude celkové chování na nepřátelském území a chování při eventech společných všem.

Mimoto, plány, které postavy budou mít, a které budou dobré, lze ocenit drobným bodovým přídělem, nicméně postavy samy brzy zjistí, že věci nejdou nikdy tak, jak si je naplánovaly. Co bonifikovat v této sekci (mělo by zaznít a být úspěšně vyhodnoceno jako podstatné):

- ‡ tlačí nás čas – musíme dělat, a například do toho patří i rychle vypadnout z města
- ‡ budeme na nepřátelském území, musíme tedy zajistit, aby o nás místní nevěděli (způsob je libovolný, od scoutování havrany, přes neviditelného zvěda, po celou neviditelnou družinku)

## EVENTY PO CESTĚ

Povzbudte před začátkem druhé části hráče, že mají říkat věci, které je napadnou, nahlas, abyste mohli sledovat jejich myšlenkové pochody a nějaký dobrý nápad nezůstat zazděný jen kvůli tomu, že ho hráč neřekl nahlas a nepřišel mu tak důležitý nebo užitečný.

Tuhle sekci je třeba rozdělit na dvě části – eventy povinné (bodované do hodnocení) a eventy nepovinné (samy o sobě nehodnocené, ale nejspíš budou ovlivňovat alert level). Eventy povinné nebudou mít většinou žádnou nebo jen malou spojitost s tully, spíše budou charakteru „efekt přivolaný shiftovací chorobou“ nebo „event daný krajinou“.

Sluší se vysvětlit pojem alert level. Alert level je hodnota toho, jak moc ví tullové o vetřelcích na svém území a jak moc jim to vadí. Alert level



začíná na hodnotě 0 a jeho maximální hodnota je 100 (postavy honí celý tullí region). Vysoká hodnota alert levelu je vážnou komplikací pro správné (a bezproblémové) vyřešení třetí části, tedy bude nejspíš hlavním rozhodovacím kritériem. Sledování alert levelu družinky bude největší nápor na management vyžadovaný od PJ, už kvůli možné nutnosti předat družinu pro třetí část).

Pro účely poplachu je území rozděleno na oblasti podle vesnic. Vesnice spolu moc nemluví, některé proti sobě dokonce válčí, ale pokud tu bude velké riziko vetřelců, budou pracovat společně, konec konců, sdílejí svou společnou víru. V principu jsou všechny vesnice proti všem, ale dokáží se dočasně spojit proti společnému nepříteli.

Jak může narůst alert level:

- ‡ pokud postavy udělají nepřímý důkaz své přítomnosti v oblasti, považuje se to za malý nárůst. Nepřímý důkaz je zanechání stop na veřejném místě (jako je cesta nebo brod u vesnice), tábořiště na normálně přístupném místě poblíž vesnice, ... Takovýto event naroste alert level vesnice, ve které se stal, o 1 (základní hodnota)
- ‡ střední úroveň vzbuzeného alertu je případ, kdy se ztratí bez důkazů nějaký člen tullské komunity. Zabití jednotlivého tulla, jeho zajmutí, zlikvidování hlídky, A ZAHLAZENÍ STOP, naroste alert level o 5 bodů (základní hodnota)
- ‡ vysoká úroveň vzrůstu alert levelu je akce, která je agresivní nebo hodně stupidní a k tomu ještě veřejná. Vražda/zabití několika tullů se svědky nebo bez zahlazení stop, podpálení mostu ve vesnici, krádež lodě bez zanechání potřebných „falešných“ stop, to vše zvedne alert level o 10 (základní hodnota).

Čím více postavy dávají vědět, že jsou v okolí, tím více agresivní tullové budou. Pokud najdou jen tak nezahrabané ohniště jako důkaz cizí přítomnosti, ale bude to jediná stopa, kterou družina zanechá, zvedne se alert level o 1. Pokud ale už je Alert level řekněme 36 a postavy za sebou nechají ono ohniště, budou tullové podezřívavější a takový nález zvedne jejich alert level o víc, v tomto případě konkrétně o  $36/10 = 3.6 = 4$  po zaokrouhlení, x základní hodnota 1, tedy o 4 body. Vražda před svědky za týchž podmínek by alert level zvedla o  $36/10 = 3.6 = 4$  po zaokrouhlení =  $*10 = 40$  bodů. Maximální

multiplikátor, který může takto nastat, je ale 5. Minimální zvýšení po každém prohřešku je o základní hodnotu.

Alert level je věc, které se chová jako požár. V některých případech je ho před okolními vesnicemi možné utajit, v některých případech ne. Pokud postavy přejdou z území jedné vesnice na území druhé, alert level ve staré vesnici se jim zapíše do jejího pole a začínají zase od 0. Pokud ale byl alert level na opouštěném území alespoň 30, nezačínají na novém území od 0, ale se zpozornělými tully, takže základní alert level bude polovička toho, co opouštějí; v našem případě alert levelu 36 na opouštěném území by na novém začínali od úrovně 18. Pokud na novém území nespáchají žádnou škodu, na dalším území budou začínat zase od 0.

Výsledkem celého konání bude mapa s alert levely na jednotlivých územích po druhé části. Provedeme potom nějaké dopočítání (teď nepodstatné) za území, která postavy nenavštívily, sečteme alert level na podstatných místech (celkem 5 „kritických“ vesnic pro třetí část) a to bude hlavní postupové kritérium. Mapa území jednotlivých vesnic je ukázána v příloze č.12, formulář k zapisování Alert levelu je přidán v přílohách jako příloha č. 13 (a 14, budete třeba hrát dvě družiny, tak ať máte pro každou jeden). Některé eventy (zvláště ty spojené s fázováním) jsou určeny časem hry a pro ty máme obrazovou pomůcku.

Další sada eventů je určena na konkrétní místo, tam pak sledujte umístění v příloze č. 15.

Eventy společné pro všechny (povinně je družinka projde):

### Překročení Velké řeky

Nejzásadnější úkol ležící před postavami – přes řeku se prostě dostat musí a ví to. Velká řeka se severojižním směrem táhne celým tullím územím a není to žádný potůček – v Hirti má šířku zhruba jako Vltava v Praze, k tomu je jaro a nahoře to taje. Oproti Vltavě je to ale stále ještě poměrně svěží tok, plný drobných peřejí i poměrně klidnějších míst, díky tání tedy ne tak klidných. O peřejích viz Event 9., Peřeje, pokud by postavy používaly k dopravě po řece loďky.

A teď, jak tedy přes řeku – možností je dost, ale ty základní jsou:

**Přeplovat** – to pochopitelně jde, ale očekává to, že všechny postavy umí plavat. Počítejte s tím, že

je taky jaro a voda je ještě dost hodně studená, a v souvislosti s utajením je dost nepříjemné dělat si oheň na ohřání se. Abychom to zjednodušili, úspěšné přeplavání řeky by bylo (pokud postavy umí plavat) past Síla – 5+velikost postavy (kudůk, hobit a elf=1, trpaslík, člověk a barbar=2, kroll=3) – úspěšné přeplavání/potíže; v případě potíží se některá z dalších postav může pokusit pomoci, čeká ji její vlastní hod na přeplavání (třeba, aby byl úspěšný) a pak ten samý hod znovu na pomoc postiženému. Jedna postava smí pomáhat nanejvýš jedné další postavě. Pokud má někdo potíže a žádnou pomoc, je to následná past Odl – 5+velikost postavy (kudůk, hobit a elf=1, trpaslík, člověk a barbar=2, kroll=3) – jen choroba/utopení. Každý, kdo se při přeplavání řeky namočí, následně skládá past Odl – 5+velikost postavy (kudůk, hobit a elf=1, trpaslík, člověk a barbar=2, kroll=3) – nic/choroba. Kdokoliv měl při přeplavávání řeky potíže nebo kdokoliv při potížích pomáhal, přičítá si +1 k obtížnosti; Pokud nakonec postavy nemají suché oblečení, do kterého by se převlékly, je to další +1 k obtížnosti.

Pochopitelně, je snadno možné trochu si pomoci, třeba improvizovaným vorem na věci, kládou, které je možné se při plavání držet, ..., pak uprav obtížnost přeplavání, ale maximálně o 2, a to jen pro postavy, které jsou v tomto pasivní (i ten vor musí někdo tlačit, že).

**Loďky** – je několik míst, kde se dají opatřit loďky, a to konkrétně v tulích vesnicích. Každá z loďek unese tak zhruba 3 lidi maximálně (v minulém případě počítání velikostí má nostnost 6), je jich tedy třeba ukrást větší množství. Nemám konkrétní mapky vesnic, ale postavám to nezjednodušuje, loďky jsou sice poblíž řeky, ale na suchu (velká voda, aby je nevzala) a uvnitř vesnic (cenný majetek), vesnice jsou navíc hlídané i v noci (sice dle alert levelu pravděpodobně nepříliš pozorným hlídačem, ale i tak není možné do vesnice jen tak nakráčat a loďky sebrat). Připomínám, že nárůst alert levelu po krádeži loďky je o vysokou úroveň, a to za každou loďku. Tedy, není zrovna moudré použít k dostání se přes řeku loďky.

Loďky je možné získat v každé vesnici u vody, podle jejich počtu je to více nebo méně ceněný majetek a podle toho je více nebo méně obtížné je lohnout. Nejvíce loďek má k dispozici vesnice Barumsh, o něco méně mnohem větší vesnice Kozag a zhruba stejně velký Grog. Málo loďek je

ve vesnicích Malý Barumsh, Hirti, Studená, Dolní Stromy, Horní Stromy, Billigen a Zerdal.

**Most** – jediný most přes Velkou řeku je ve vesnici Kozag a je hodně dobře hlídaný – tullové na něm vybírají poplatek. Asi 30m od břehu ze strany Kozagu je na něm velká, téměř stále zavřená brána. Most je kolem dvou metrů široký, celodřevěný, dělaný z neopracovaných klád, a je na něm vidět, že jeho části jsou čas d čas nahrazovány, protože prostě vodu nevydrží. Při současné oblevě se most poměrně nepříjemně třese a vibruje, přechod je ale bezpečný (byť na většině mostu není zábradlí). Tady postavy musí vymyslet, jak se přes most nepozorovaně dostat, což znamená vyrazit a projít skrz celou vesnici, dostat se na most, překonat pětici strážců u brány a dostat se na druhou stranu. Asi by tu mohla pomoci neviditelnost, ale kvůli té bráně to nebude taková přča. Hlídka na mostě je dost ostražitá.

Pokud by postavy zvolily alespoň částečné násilné řešení (přes hlídku u brány), neměly by nechat svědky a chovat se chytře. Čas od času dojde na mostě k nepokojům, když se někomu nechce platit, a už tu byla i úmrtí. Postavy tak mohou beze svědků a s použitím vhodných zbraní (hrubších seker a tak) předstírat tullí šarvátku, pak by alert level zvedly jen o střední úroveň, jinak o vysokou úroveň.

**Brod** – na řece jsou brody dva, jeden v Hirti a druhý ve vesnici Horní Stromy. Hirti sama leží na ostrově (blíže západního břehu) a brod je v současném počasí nebezpečný – voda je studená, prudká a dospělému člověku sahá někam nad pás. Platí obdobné podmínky jako pro přeplavávání co se nemocí týče, ale když se družinka bude podporovat, není tu riziko utopení (leda že by všichni byli malí a slabí hobiti). Horní Stromy leží na východním břehu řeky a brod je na řece těsně pod jakousi přírodní hrázkou – pokud by nebyla obleva, šlo by přejít skoro suchou nohou, až na si 10 m široký kus řeky. Teď je to obtížnější, vody je člověku nad kolena a je prudká, těch deset metrů je velmi nebezpečných (mluvíme tu o pasti Síla – 5+velikost postavy (kudůk, hobit a elf=1, trpaslík, člověk a barbar=2, kroll=3) – úspěšné překročení/strhla voda a omlela o kameny, 1d6 životů zranění a možná ztráta nesených věcí), plus opět možnost onemocnění jako u přeplavání, tak jako tak.

S brody je to nakonec trochu problematické. Jak Horní Stromy, tak Hirti brod v zásadě kontrolují. Ne že by byl hlídaný, ale je pod dohledem, takže

nepozorovaně se dá přejít pouze v noci, což je ale o kus obtížnější. Hirti je navíc vesnice nejotevřenější cizincům a přes její brod pouští za dost sadistický poplatek i cizince, ale znamená to vysoké zvýšení alert levelu (jdou sami) nebo střední zvýšení (jdou s loveckou partou), a budou mít za sebou pěkný kus cesty tullí hlídky.

**Vor** – jednoznačně nejlepší varianta z hlediska nenápadnosti, protože ani nevystavuje postavy vodě, ani kvůli němu není třeba páchat zločiny ve vesnicích nebo vesnicemi procházet. Tedy, při dodržení pár bezpečnostních opatření. Je třeba pokácet docela dost stromů, to dělá hluk. Je třeba si dávat bacha, kde se stromy kácí (aby na to někdo brzo nepřišel). Co udělat s už hotovým vorem po přeplavání (puštění po vodě asi není dobrý nápad, nechání na břehu taky ne). Počítat s tím, že při cestě přes řeku to chvíli trvá, takže se na druhý břeh postavy dostanou tak o kilometr až dva dál, než začínaly. Tyhle věci.

Při eventu přechodu přes řeku se bude hodnotit zvažování možností, které lze použít, zvažování jejich efektů, a po zvolení varianty způsob provedení. Chci, aby hráči byli vynalézaví a popisní, mysleli na detaily. Podrobnější hodnocení dodám později.

### Potrava

Klasika. Postavy budou na nějakou dobu na nepřátelském území a něco jíst musí, tolik jídla s sebou nemají. Nedostatek potravy bude pochopitelně postavy omezovat v jejich schopnostech (bez jídla jsou zesláblé, náchylnější k efektům druhé strany), nutnost shánění potravy je bude zdržovat. Jídla je kolem dost a dost, lovit se pochopitelně dá, dá se krást jídlo ve vesnicích.

V této části se hodnotí alespoň náznak uvažování, že o problému postavy ví a že je proti jejich zájmu se zdržovat, způsob získávání potravy beze stop, snaha se zásobit, pokud mohou (dát jim ze začátku třeba možnost nachytat víc ryb, než aktuálně potřebují, atd.), a roleplay (žrát syrové maso? Kořínky stromů? Nebo trvat na ohni?...)

### Ubíhající čas

Pouze v zásadě podružný problém, pro hodnocení na konci putování. Efekty eventu 4 by měly postavy utvrzovat v tom, že se jejich stav horší, tedy nakonec bude třeba zhodnotit, jestli se postavy svému stavu přizpůsobují zjednodušováním, větším spěchem za cenu menších opatření. Není to hodnocení za víc jak

bod, ale hodnocení to je. Někdo, kdo si nastaví ze začátku dobrou rutinu a i přes tlak času se o ní ani nebude bavit si tady bod nezaslouží, ten, kdo to uvažovat bude, ať už s jakýmkoliv výsledkem, si ho zaslouží.

### Druhá strana

Stěžejní část druhého dílu dobrodružství, vhodná trošku víc rozepsat. Při několika příležitostech se postavy začnou shiftovat, tedy začnou se na nich projevovat ony efekty řídnutí, ...

Zrychlování projevů bych rád naznačil tím, že k prvnímu projevu totálního shiftingu dojde po šesti dnech po odchodu z Gothbergu, druhému pět dní nato, třetímu čtyři dny nato, ... celkově tak mají postavy přesně jednadvacet dní, než to s nimi bude neřešitelné. Už den dva před odshiftováním postavy budou cítit silný tah pryč, bude se jim obtížně zaostřovat vůle, meditovat, soustředit se na jiné věci než jen na svou přítomnost... a v jednu chvíli se hranice protrhne a postavy to začne unášet, jednu po druhé, ale v zásadě všechny najednou na druhou stranu.

Na druhé straně je podstatné postavám ukázat, že krajina tam až na umělé věci vypadá stejně. Zdůraznit, že stojí na místě, kde už byli, ale že to tam vypadá trochu jinak, je tam les tam, kde předtím nebyl, támhle stojí dům, vede tudy cesta...

Druhou podstatnou věcí je naučit postavy, že můžou shiftování ovládat – sdělit jim nenápadně, že jak se drží posledními zbytky sil své reality, najednou to přejde a uplavávají pryč, všechno se zamžívá a dvojí, stromy mizí, pocit beztvareho bezzvukého bezbarvého nic kolem, ale váha se vrací, soustředí se na to nezůstat v divném pocitu objevují se tu, a stojí... jinde. Za chvíli, když jim dojde, že nejsou tam, kde byly, jim naznačit, že je to zase táhne pryč, donutit je zkusit se odrazit, říct jim o zrychlení toho stavu přechodu, o menší době strávené v nic, ...

Jako nepříjemňující faktor celé věci bych zařadil tu nutnost soustředit se víc na své vlastní bytí. Rád bych to udělal dvojestupňové, tedy dva dny před automatickým shiftem se postavy budou cítit zle, jako by jim ujížděla realita. Pokud se pokusí provozovat nějakou nepříjemně vyčerpávající a na soustředění obtížnou činnost (hrát šachy, bojovat, řešit logické rovnice, sesílat kouzla, udržovat kouzla, na které je třeba se soustředit, ...), začne se jim realita ztrácet.



Následuje naše varování, pokud nepřestanou, shiftuje první postava a strhává s sebou všechny, které jsou do 10 metrů od ní (a nakažené, tedy ne tully). Tím se zresetuje jejich status a začne jim do dalšího shiftu běžet další termín, postavy sice zvrací (tak na hodinku -2 ke všemu, co dělají), ale jinak se cítí dobře.

Den před nevyhnutelným shiftem bude situace tak špatná, že soustředění nebude postavám ubírat jen psychicky a fyzicky náročná činnost, ale i činnost jednoduchá, jako je třeba příprava jídla nebo spánek. Efekty nakonec stejné, pokud postava podlehne, shiftuje a bere s sebou své okolí.

Hodnotit bych chtěl snahu se o stavu něco dozvědět, a také to, že postavám hráčů dojde, že se našly v jiné realitě, ale podobné v mnoha věcech jejich světu, a o nápad s tím, že je možnost toho nějak využít ve svůj prospěch (netřeba konkrétní nápady). Taktéž vědomí toho, že se shifty zrychlují za sebou a že není dobré je zbytečně pokoušet by mělo být ohodnoceno.

## Děšť

Event pro postavy v zásadě prospěšný – děšť. Děšť smazává stopy a odrazuje tully od toho být někde venku. Postavy jej mohou využít k tomu dostat se o kus dál s menším rizikem odhalení. Trochu jim to ale ztížíme, dáme jim dilema – jen co začne vytrvale studeně mrholit, předhodíme postavám příhodnou jeskyňku, ve které by děšť šel určitě přečkat.

Co postavy pochopitelně neví je, jak dlouho bude pršet. Pro naše potřeby začne pršet kolem desáté dopolední třetího dne po odchodu z Gothbergu a děšť skončí odpoledne pátého dne. Druhá várka čeká postavy od rána dne devátého až do noci, můžeme ale přidat několik drobnějších přeháněk i v jiných dnech na dokreslení atmosféry.

Kladně hodnotit se bude snaha využít děšť k postupu dál, a případná opatření dělaná pro to, aby postavám děšť nevadil – chodecká kouzla apod. Pochod v dešti ale skrývá i jisté potíže, a to je zejména promoklé oblečení a náchylnost k chorobám. Viz kapitolka 13. Nemoc.

## Oheň

Tohle je zastřešující event k pravidlům chování na nepřátelském území. Minimálně po dešti nebo po brodění řeky by měly postavy uvažovat o usušení se, což jde proti zájmům utajení.

V tomhle bodě bych chtěl ohodnotit nápad – diskuzi nad tím, co by se mohlo stát, kdyby postavy oheň rozdělaly, co se může stát, pokud ho nerozdělají, apod. Pochopitelně je nakonec možné najít místo, kde rozdělání vhodně velkého ohně nebude vzhledem k utajení v zásadě vadit, ale postavy to takhle najisto nemůžou vědět předem, tedy výsledek diskuze nepovažuji za rozhodující, jen její přítomnost. Oheň může pomoci proti nemoci a pro udělání masa. A, v noci, kdy je oheň nejlépe vidět, je frišno, může být lepší udělat oheň ve dne, kdy zase bude vidět kouř (dřevo je mokré), pečení věcí na tom ohni může přivolat pozornost vůni apod.

## Osamělý Tull

Jediné povinné setkání s tully v druhé části co se interakce týká, poměrně snadno řešitelné bez krve. Bude dost záviset na tom, jaká opatření postavy zvolily k tomu, aby zůstaly v krajině nepovšimnuté – pokud mají hlídky (včetně havrana), budou mít na setkání víc času, pokud jen tak pochodují, tulla potkají tváří v tvář zcela neočekávaně. Jde o lovce z jedné (nejbližší) vesnice – jedno jaké. Má luk, toulec s šípy a u pasu dva mrtvé ptáky, v brašně nějaké to praktické vybavení jako kus tenkého provazu, náhradní hroty, oko z drátu, nůž, ...

V zásadě není nebezpečný, ale zpanikaří a zkusí vzít roha. Pokud o něm postavy věděly, je možné, že se na něj připravily, ale takový bonus to není, protože tull je velmi pozorný a tak jako tak narazí na stopy postav, je s ním třeba nějak interagovat, postavy alespoň mají víc času na přípravu.

Řešení je pochopitelně několik – to nejlepší je asi posthypnotický příkaz nebo tak něco, který jej donutí zapomenout na přítomnost kohokoliv v okolí. Slabší varianty jsou násilné, ty způsobí malý alert level podle toho, jak pečlivé budou postavy při zahlazování stop. Nejhorší varianta bude nechat tulla odejít – pokud bude lapen, slíbí cokoli, ale stejně po puštění půjde okamžitě všechno nabonzovat do vesnice.

Tull je poměrně zajímavým zdrojem informací o okolí a tak, na tomto setkání se hodnotí jak to, jak byly postavy pozorné při utajování své přítomnosti, tak i množství informací, které z tulla vytěží, případně alespoň snaha těžit informace. Setkání s tullem nastane třetího dne po odchodu z Gothbergu.

## Lavina

Poslední z eventů na cestě, v zásadě by byl nepovinný a určený na konkrétní místo, ale je to místo, kterým půjde každý, do koryta Temné řeky vysoko nad Dargh. Postavy by měly být vyčerpané, nevyspalé a bez části vybavení. Cesta přímo podél řeky není možná, bez ohledu na to, po kterém břehu jdou, kolem vody je kamení, skály, občas břeh úplně mizí pod vodou, občas je tam zaplavená louka, ... Když se jde asi tak 30-50 sáhů nad hladinou řeky po svahu údolí, je cesta o moc jednodušší.

V jistou chvíli budou přecházet přes kamenné pole – ne první, přes které půjdou, a určitě ne poslední. Taková místa jsou nebezpečná. Navrhl bych popis asi v tomhle duchu: „Padá již skoro noc, a už od včerejšího rána jste neviděli jedinou tullí stopu, jediné místo, které by mohlo signalizovat jejich přítomnost v okolí. Před vámi se objevil další z těch svahů z drobných kamínků, kterých jste už dnes několik přešli, ale tenhle vypadá... jinak. Zlověstněji – zhora se objevilo několik menších kamenů a přehnalo se místy, kde budete muset pole přejít, aby dole skončilo v řece. To místo vůbec nevypadá stabilně.“

Pochopitelně, nejde oznámit takovou věc jen tak. Předpokládá to, že do té doby budou postavy dostávat popisky míst, kterými prochází, průběžně, i těch nevýznamných. Beru to jako ohromné nakopnutí k tomu, že je třeba se zajímat, otázka je, o co se postavy zajímat budou. Pokud jim půjde jen o přítomnost někoho nahoře nad lavinou, mohou být klidné, nikdo tam není, nebezpečím je samotný svah, notně nestabilní. Pokud tam prostě tak jako tak nakráčí, nechme jednu z postav uklouznout a strhnout s sebou menší lavinku kamení a sněhu, který je pod tím. Postava bude po příkrém svahu klouzat dolů, až skončí v temné řece, s následným unášením proudem a záchrannými akcemi spoludružníků. Trestem bude zranění za 2k6, případný podnět k fázování a ztráta zavazadla.

Kladně hodnocený bude encounter v případě, že hráči reagují na podněty PJ, tedy upozorňují na zvýšenou opatrnost, jistí se lanem, zkoušejí cestu před sebou házením kamení apod.

Eventy odvislé od zvolené trasy:

## Ambush koček

Event zasazený na úpatí svaté hory, při setupu z ní, postavy se na něj dostanou, pokud půjdou po tullí stezce (doporučená cesta tullími lovci). Kočičky jsou to divoké, vyhladovělé, a je jich docela dost (2x počet členů-1), postavy by už měly vypadat zesláble, a kočky to prostě zkusí. Přirovnal bych je k menším tygrům. Útočí organizovaně, první se pokouší oběť strhnout, další jdou po slabých místech. Normálně dokážou oddělovat slabší kusy od stáda, ale u lidí to nejspíš nebude fungovat. Nicméně, pokud to půjde špatně, budou kočky zdrhat.

Životaschopnost 3 (24 životů na kus), ÚČ 6/+2, OČ 6.

Brát spíš jako odlehčující bojovou scénu.

## Peřeje

Pokud by postavy lohly loďky a rozhodly se na nich sjet Velkou řeku a pomoci si tak z nesnází a dostat se fofrem o kus dál, může je čekat nepříjemné překvapení – peřeje. Jsou tu dvojce: První na velké řece asi 10 mil za Barumshem, druhé na půl cesty z Kozagu do Groggu, a ty jsou za této vody absolutně nesplavné.

Úspěšný sjezd peřejí předpokládá, že v každé loďce sedí alespoň jeden velmi zkušený vodák. Chápu, že si to při GC jednorázovce lze jen těžko ověřit, ale co jsem tak koukal, hráči si tyhle pro ně výhodné věci tak často nevymýšlejí. Případně, jak ze začátku přidělujeme ty charakterové vady, šlo by nějak přerozdělit i takovéto vlastnosti, napadá mě například list pěti skillů s tím, že jestli si z nich postava chce vybrat, losne si prostě jen jednu charakterovou vlastnost, pokud si nechce vybírat (a nebude tu věc tak umět), losne si dvě vlastnosti a vybere si z nich jednu.

Nicméně, sjezd horních peřejí je možný, spodních už ne. I horní peřeje mohou snadno zafungovat jako ochrana před noční jízdou postav naslepo a varianta, jak je zbavit nějakého vybavení.

## Tullí Patrola

Tullí patrola se pohybuje po Temné řece, a pro postavy jdoucí tímto směrem by měla být jedinou významnou bojovou zkušeností v celé druhé části. K setkání s ní by mělo dojít zhruba v místech brodu přes Temnou řeku, můžeme podebatovat o

tom, jestli přímo v brodu (nepříjemnější varianta) nebo na jakékoliv straně mimo brod.

Patrolu tvoří (1k6 + počet členů družiny) tullů, kteří mají za úkol čistit stezky a jejich okolí od divé zvěře a jiného odpadu (dobrodruhy z toho nevyjímaje). Ví, co dělají, když máchají zbraněmi, umí stopovat a na stopě vydrží dost dlouho, tedy uniknout jim bude těžší.

Statistikami jde o hraničáře na 4. Úrovní, Sil 16/+2, Odl 15/+2, Obr 10/+0, Int 13/+1, 34 životů každý, ÚČ 6/+1 (luk) nebo 7/+1 (rozličné ruční zbraně), OČ 4.

### Tullů outpost

Vesnice Studená a Dolní Stromy se nemají v současnosti rády, a to tak moc, že jsou v zásadě ve válce. Vesnice Studená si tak pořídila pozorovatelnu, aby mohla sledovat, co se v Dolních Stromech děje, a překvapivě je z této pozorovatelný vidět i jiné věci. Postavy v zásadě nemají šanci na pozorovatelnu přijít, tullové jsou dobře schovaní. Pokud najdou postavy, budou si myslet, že jsou to Dolnostromští špehové a uspořádají na ně přepad, o tom už se pomocí havranů a tak postavy dozvědět mohou.

Outpost stojí na pravém břehu velké řeky asi kilometr pod úrovní Dolních Stromů, trochu výš po svahu, a má přehled jak o levém břehu pod Dolními Stromy, tak i o pravém břehu od Dolních Stromů až asi tři míle dál. Neviditelnost pomáhá na dostání se skrz téhle pastičky.

Past sama o sobě je hlubší úvoz, na jehož kraji se z ničeho nic vynoří (2k6+počet členů družiny) tullů. Zařvou, zjistí, že dole jsou lidé, zaváhají, ale pak odhodí překvapení a pustí se do boje.

Statistikami jde o válečníky na 2. Úrovní, Sil 17/+3, Odl 17/+3, Obr 8/-1, Int 8/-1, 22 životů každý, ÚČ 9/+1 (rozličné ruční zbraně), OČ 3.

### Nemoc

Tohle není asi až tak nepovinný event, ale je nehodnocený. Pokud budou mít postavy kliku, nedostanou se do stavu, kdy by byly nakažené rýmou, chřipkou, angínou, zápallem plic, ... ale je jaro, mizí jim oblečení, spí bez ohně, brodí ledové řeky, tak co by čekaly.

Nemoc je v zásadě něco, čemu se nelze v takovýchto podmínkách moc vyhnout. Způsobuje vysoké teploty, kašel, únavu, rozostřené vidění, slzení z očí, ... každý si dokáže představit. V herních mechanismech je to bonus

za odolnost snížený o 1, sníženou schopnost pochodu (což je stejně spíš na PJ, kolik postavám dovolí ujít), to kašláním a tak, a -2 na všechny činnosti jako je boj, -10% na ty závislé na procentech. Po dni choroby, pokud je náležitě léčena (sezení u ohně, v teple, žádné courání venku) následuje hod Odl – 8 – zbavil se choroby/má ji dál; pokud nedojde k léčení, je past silou 10 a je třeba v ní uspět ve dvou následujících dnech. Pokud postavy budou sedět déle jak den v teple, je past druhý den jen 5, třetí den automatické vyléčení. Jakékoliv trajdání přírodou potřebu léčení znovu zresetuje. Markery nemoci jsou k nalezení v příloze č.12, ať mají hráči stav svých postav stále na paměti.

Mimo výše zmíněné eventy bych ještě rád přidal pár eventů pouze pozorovacích s důležitostí pro třetí část, zejména poznání toho, že tullové jsou hodně rituálně založený národ. Tyhle eventy nejsou vázány ani na konkrétní místo, ani na žádný specifický čas, měli by je vidět všichni (leda že by družinka výslovně obcházela jakékoliv výskyty osídlení) a nebudou hodnoceny.

### U RYBNÍKA

Předpokládejme, že se nakonec dostanou družinky až k Černé Vodě. Černá Voda je jezero původně ledovcového původu, hluboko zaříznuté mezi stěny údolí, je hodně podobné Černému nebo Čertovu jezeru na Šumavě, jen je spíš delší a do zatáčky. Své jméno dostalo podle šera, které tu panuje – sevřené stěny, slunce poměrně nízko, na obloze skoro pořád mraky (těžko říct proč, možná za to někdo může) – a podle téměř černé vody s mírným jakoby olejovitým povlakem (hodně rašeliny ve vodě). Voda je temná, ale poměrně čirá, dokud někdo nezčeří dno, a hloubka hodně klame.

Vegetace v okolí jezera je velmi chudá, pokroucené zakrslé stromky, trnité roští, různé rostliny s divně barevnými listy a většinou ostny. V noci tu panuje mírný polosvit fosforeskujících hub, okolí jezera smrdí zatuchlinou. Ze strany, odkud postavy přijdou, jezero končí jakousi přírodní morénou, je vidět, že tu kdysi mohla být cesta až k hladině jezera. Ze břehu vede na hladinu hodně poškozené molo, evidentně minimálně 50-100 let neudržované. Je tu i loďka, ale leží na dně. Všechno tak nějak naznačuje, že by se postavy měly pustit přes jezero.

Vedou tam v principu tři možné cesty – podél jezera, přes jezero v loďce nebo přes jezero vorem. Nastíním, co a jak:

- ‡ **kolem jezera** – postavy to mohou zkusit, ale brzy zjistí, že jezero přiléhá až k velmi strmým stěnám údolí, které přecházejí v kolmé skály strmě spadající do vody, a že tudy to nepůjde, a to ani po jednom břehu.
- ‡ **přes jezero loďkou** – je možné loďku vyzdvihnout na hladinu. Je pekelně těžká (nasáklé těžké dřevo), ale v zásadě naprosto neporušená (dřevo bylo nějak udržováno). Loďka nemá vesla, jde o jakousi pramici pro cca 5 osob (zbytek se neveleze spíš kvůli ponoru). Po drobných úpravách a vyrobení něčeho podobného pádlům (cca 1h práce) je loďka provozuschopná a lze na ní přes jezero vyrazit.
- ‡ **vorem přes jezero** – je možné postavit vor a na něm se přes jezero pustit. Bude poměrně snadné udělat nějaký základ voru, posloužit mohou i zbytky mola, ale materiál v blízkosti moc není, stromy jsou tu zakrslé a pokroucené; postavy na voru se stejně nejspíš namočí. Postavení voru, který by unesl celou družinku, zabere docela dost práce a asi 5 hodin času, pokud by se družinka rozhodla jen pro vor pro pár lidí jako suplement loďky, aby pobrali celou družinku, pak jim bude stačit tak hodina na zpracování mola.

Varianta, kterou úmyslně nezmiňuju, je plavání. Za a) jsou postavy chorobou vyčerpané, za b) to rozhodně není blízko a za c) v jezeře něco žije. To, co v něm je, je poměrně velká nestvůra přebývající v hlubší části jezera, něco podobného tvorů v LotR u bran Morie, a je tu z atmosférických důvodů. Celá atmosféra by měla vyznít „gloomy“, postavy by měly vidět něco jako hřbetní ploutev nad hladinou a velmi dlouhou zčeřenou brázdu, ale ne tvora samotného. Očekávám hru, kdy se chovají tiše, snaží se necákat při pádlování, nikdo není ve vodě, ... a očekávám stejné chování od hráčů. Potvora by na ně neměla zaútočit, pokud někdo nebude zběsile kopat nohama ve vodě nebo tak, přeci jenom je docela stará a už slepá/hluchá/blbá.

Postavy se nakonec vydávají přes jezero a za první zatáčkou se jim u levého břehu otevře před očima velký kamenný portál s kamennými, mechem a lišejníkem obrostlými schody vedoucími z vody. Postavy přidělají loďku a opatrně vstoupí dovnitř.

## JE TU NĚKDO?

Postavy před sebou vidí velký portál s temným zejícím otvorem vedoucím dovnitř, za ním je obrovská a zcela prázdná kamenná hala a schodiště vedoucí vzhůru, pak následuje široká chodba s několika zaslepenými dveřmi, pár místností napravo a nalevo, vše ale prázdné a opuštěné, a hlavní chodba stále pokračuje dál, občas zatočí, ... a pořád úplně pusto, nicméně na zemi lze objevit známky toho, že tu někdo čas od času prošel.

Nemá smysl dungeon popisovat, opět je tu atmosférický – prostory kolem jsou hodně velké, všechno se v nich rozléhá, a postavy jsou poznamenané nemocí, zesláblé, možná bez vybavení, ... mělo by to na ně působit depresivně – cožpak jsme sem šli zbytečně?

Konečně chodba dojde k udržovaným dveřím, a dál už nepokračuje. Zdá se, že dveře jsou používané, někdo je čas od času otírá, a rozhodně jsou zamčené, nicméně před nimi visí ze stropu šňůra z hodně vybledlé červené tkaniny ukončená štěpcem. Po zatahání se někde v dálce ozve zvuk gongu, který pomalu odezní, a zase je klid. Nakonec, po velmi dlouhé době (jako že skoro 5 minut), se na druhé straně ozvou šouravé kroky a dveře se otevrou na úzkou štěrbinu (je vidět řetěz, kterým jsou z druhé strany zajištěné), z které na postavy vykukne oko.

Následuje drobný sled otázek typu „kdo jste“, „co tu chcete?“, „co je mi po tom“, ... postavy mluví s Uraniovým komorníkem Albertem, mužem zhruba skoro stejně starým jako Uranius sám, zcela plešatým, s jedním okem stále zavřeným, oblečeným ve starém plátěném záplatovaném oblečení se sepranou koženou zástěrou pošpiněnou a propálenou na mnoha místech přes něj. Nakonec je stařec pustí dál a šouravým krokem se vydá po vybledlém koberci přes místnost zařízenou omšelým nábytkem dál do nitra sídla. Nejsou tu vidět žádná okna, všude tu páchne spálený olej. Družinka mine několik dveří a nakonec skončí v malé pracovně/knihovně, kde je uvítá Uranius.

Knihovna je, na rozdíl od zbytku obydlí, velmi dobře udržovaná, má dokonce krb, ve kterém hoří oheň, a je tu na rozdíl od ostatních zatím navštívených prostor docela teplo. Na stole v nějaké aparatuře něco bublá a syčí. Zpoza stolu se ztěžka zvedne stařec, kterému by družinka



odhadovala tak 80 let, s téměř pergamenově průsvitnou kůží, zcela bílými vlasy a obočím a úplně černýma očima. Na rukách má vidět jaterní skvrny, oblečen je hodně podobně jako komorník (bez té kožené zástěry).

„Zdravím vás, hosté,“ uvítá družinku. „Zeptal bych se, co vás ke mně přivádí, ale obávám se, že je to zcela zjevné. Posadte se,“ vyzve je pohybem ruky ke třem ošoupaným čalouněným židlím pokrytým hromadami knih. „Dejte je na zem, ale opatrně,“ ještě varuje družinku.

## CO ZA TO...

Uranius je hodně starý, a většinu svého života strávil studiem časoprostorové magie. Je autorem několika vylepšení extraktoru ve věži v Gothbergu, ale to vše přišlo jen jaksi mimochodem. Uraniovým cílem je dokázat ovládat přechod do druhé dimenze, případně získání schopnosti zůstat na hranicích mezi dimenzemi a moci volně cestovat do obou světů. Za své sídlo si tuto oblast vybral proto, že se zde vyskytuje Altberg, přízračné město... správně vytušil, že jeho zmizení má na svědomí velmi silná časoprostorová magie, a jeho přízračné zjevování se je něco, co by rád prozkoumal. Pohyb města je totiž skoro přesně to, o co stojí. A stát se pánem Altbergu...

Sídlo na Černé Vodě si zabral po jednom dávno mrtvém kouzelníkovi i proto, že poblíž je další zajímavé místo, tzv. údolí stínů. Je to oblast velmi podobná magickému extraktoru ve věži, ale funguje obojsměrně. V údolí stínů se shromažďují duše nebo duchové těch, kteří zůstali mezi dimenzemi. Uranius ví, že ti, co se nacházejí v údolí, jsou vlastně ubožáci, protože nemůžou ani cestovat do obou stran, ani údolí opustit. Pouze dvojité a přitom jediné realita údolí stínů je drží ve stavu, ve kterém jsou.

Na postavách Uranius okamžitě pozná, že jednoznačně směřují ke kandidatuře pro obyvatele údolí stínů. Jeho výzkumy ho dovedly tak daleko, že je se stavem postav dostatečně obeznámen a možná je i za něj částečně zodpovědný... kdo ví. Má dost dobrou představu, jak by se dal proces zvrátit (tedy, teoreticky), a ví, jak jej alespoň na čas zpomalit (to ví i prakticky). Podivného stavu postav je rozhodnut využít ve svůj prospěch...

Pokud budou postavy arogantní, může je snadno, jediným pohybem prstu, nechat

odfázovat na druhou stranu (nebo minimálně k hranici dimenzí), a to za obvyklých bolestí a pocitů z toho plynoucích. Postavám by mělo být zcela zřejmé, že nekecá, ale s tím, co se jim děje má své zkušenosti. Způsob, jakým zpomalí chorobu postav, je mu dobře znám, a je ochoten jej na postavách využít „zadarmo“, jako gesto dobré vůle. Aby to nebylo úplně podezřelé, bude to vydávat jako protislužbu za podání reportu o tom, jak to vypadá na druhé straně, za možnost pokusovat den či dva na postavách a pozorovat je při tom atd., a už tahle odměna by mu byla dost na to, aby jim poskytl dočasnou pomoc. Jeho cíle jsou ale ještě trochu jiné – chce víc... chce Altberg.

V jeho vlastnictví se nachází jeden z tulích svatých předmětů, destička popisující způsob řízení přízračného města. Tím si je poměrně jist, i když z destičky nic nedokázal vydedukovat, nicméně ví o tom, že jsou další podobné, a snad kdyby jich měl víc, něco by se s tím dalo dělat. Problém je v tom, že už je dost starý, a navíc když kradl před lety tu, co má, tullové před ním zabezpečili ty další destičky. Jejich šamani jsou sice tupí, ale jejich rituály fungují v některých ohledech až zatraceně dobře, a jeho oddělily od možnosti se na destičky být i jen podívat, natož je získat do svého vlastnictví. A tady přicházejí na scénu postavy.

Tou zásadní ochranou před jeho vstupem k destičkám je silová bariéra, kterou kolem nich tullové udržují. Uranius je si skoro jistý, že po druhé straně reality se na místo s destičkami dá dostat, ba naopak že toto místo bude dokonce postavy přitahovat. To, co by po nich chtěl, a o čem jim bude tvrdit, že je dokáže vrátit zpět k normálnímu životu, je získat mu ty 4 zbývající destičky, o kterých ví, nebo mu alespoň zajistit jejich prepis. Ví jen o čtyřech dalších, pátá je mu skryta!

Způsob, jak postavy vyléčit úplně, je využít energii přechodu něčeho z druhé reality k tomu, aby postavy získaly zpět svou tělesnost. Objekt, o kterém přemýšlí, je právě Altberg. Uranius má na základě svých výzkumů a rozhovorů vcelku správnou představu o tom, co se děje – myslí si, že na druhé straně reality je někdo, kdo se pokouší celou dobu dostat sem Altberg zpátky, ale náhodné objevování se města na různých místech značí spíš to, že ten někdo nedokáže trefit správné místo v této realitě. Kdyby věděl, kde se Altberg objeví příště, a byl tam připraven a měl správné vybavení/znal správný postup... zná

taky poměrně podrobně dávnou historii kraje a ví, že tullové nejsou zdejší, takže si vytvořil názor o tom, že přišli z druhé strany reality a jejich další soukmenovci se je snaží z druhé strany dosáhnout. Podle záznamů, které přečetl, bývaly divoké národy mnohem schopnější, když ještě bojovaly s císařstvím (nebo jeho předchůdci).

### TAK JÁ VÁM TEDA POMŮŽU

Tohle všechno uvádím jako informační základ toho, co Uranius ví (nebo tuší), ale všechno to postavám určitě neřekne, spíš se nebude chtít o „pro postavy nepodstatné“ informace dělit. Ukáže jim, že ví, co dělá, řekne jim, co po nich chce, a dá jim termínovou lhůtu. To už je ale konec druhé části.

Pro třetí část postavám sdělí, že dokáže zpomalit jejich přechod na druhou stranu. Ve skutečnosti to znamená, že se postavy posunují do okamžiku, kdy další nedobrovolný shift přijde po sedmi dnech, další po šesti dnech, pak po pěti atd. Postavám ale oznámí, že nemohou meditovat nebo zaostřovat vůli, protože by se proces, který jim připravil, ztratil na účinnosti. Každé zaostření vůle posune danou postavu o jeden automatický shift dál (past pro návrat bude o 1 vyšší, zmizí jeden cyklus mezi nedobrovolnými shifty (další přijde o den dříve).

## III. ČÁST

---

V příloze č. 16 jsou vytištěné stěny destiček, jak je je možné nalézt v jednotlivých vesnicích. Co se jejich číslování týče, pak jsou na straně organizované v pořadí 1/4, 2/5, 3/6, tedy ta z Billigeny je napravo nahoře (má nejmenší písmenka) a Uraniova je vpravo uprostřed. Nejdůležitější destička, ta s každou hranou jinou, je č.2 uložená ve Studené (páč se k ní dá dostat na dvou místech).

### DESTIČKY HLAVOLAMU

Šest destiček tvoří stěny kostky. Jsou vyrobeny z měsíčního kamene (tj. v přítomnosti magenergie svítí, jemně svítí i při měsíčním světle, ruší časoprostorovou magii). Destičky jsou velké asi 10 na 10 palců. Do nich jsou vyryté cestičky a písmenka.

Uranius má jednu z šesti destiček, kterou již dávno před léty ukradl z vesnice Dargh. Ostatní destičky se nacházejí v pěti tulích osadách, umístění všech i s jejich čísly je v příloze č. 15. Uranius poskytne družině maximum informací o destičkách, nicméně jeho informace jsou z doby, kdy ještě chodil po svých, a tedy jsou již zastaralé:

- ⊕ destičky jsou z měsíčního kamene a mají rozměry 10x10 coulů, ale jsou velmi tenké
- ⊕ nacházejí se ve vesnicích Barumsh, Horní Osada, Kozag a Studená (o destičce v osadě Billigen Uranius neví)
- ⊕ destičky se nacházejí na mohylách, které jsou vztyčené uprostřed tulích osad; destička je vsazena natěsno do jednoho kamene mohyly (nelze ji rukou vyndat, je nutné ji minimálně vydloubnout nožem); do nosných kamenů je vyryto číslo destičky
- ⊕ tulí šamané zajistili mohyly s destičkami ochrannou bariérou, která zabraňuje přiblížit se k mohyle a prohlédnout si destičku; tuto bariéru šamané obnovují pomocí posvátných rituálů (šamané dobíjejí ochrannou bariéru)

Družina se může dozvědět o Destičce v Billigeny různě, např.:

- ⊕ družina Billigenem procházela v druhé části dobrodružství a všimla si mohyly

- ‡ vyzpovídala některého šamana z osady, kde se Horní Osada)  
Destička nacházela, kromě šamana Bal Šabana

	SÍLA OCHRANNÉ BARIÉRY MOHYL V OSADÁCH DEN PO DNI														
Vesnice	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Barumsh	73	70	67	85	82	79	76	73	70	67	85	82	79	76	73
Billigen	72	69	66	63	75	72	69	66	63	75	72	69	66	63	75
Kozag	75	72	69	66	63	90	87	84	81	78	75	72	69	66	63
Studená	54	51	60	57	54	51	60	57	54	51	60	57	54	51	60

to však nikdo neudělá dobrovolně

- ‡ postavy si všimnou, že Destičky jsou vsazeny v mohyle do kamene s číslem a zároveň získají destičku s číslem 6 z Horní Osady (viz.

## OCHRANNÁ BARIÉRA KOLEM MOHYL

Destičky umístěné na mohylách jsou chráněné bariérou proti ukradení. Její vlastnosti jsou následující:

- ‡ ochranná bariéra vzniká při Rituálu
- ‡ ochranná bariéra postupně ztrácí s časem své schopnosti; ty lze obnovovat opakováním Rituálu
- ‡ velikost a síla bariéry závisí na frekvenci Rituálu a počtu lidí, kteří Rituál provádí; údaje jsou shrnuty v tabulce níže
- ‡ ochranná bariéra je jednostranná, brání pouze pohybu směrem k mohyle
- ‡ zabráňuje nepovolaným (družina vč. přátel) v přiblížení se k mohyle a jejímu podrobnému studování (postavám se jeví rozmazaně, jako v oparu, pomocná kouzla selhávají)

	Poloměr bariéry (sáhy)	Maximální síla bariéry (% úspěchu)	Obnovovací síla rituálu	Úbytek síly bariéry	Frekvence rituálu
Barumsh	10	85	21	3	7
Billigen	7	75	15	3	5
Kozag	12	90	30	3	10
Studená	4	60	12	3	4

Po provedení obnovovacího rituálu je síla bariéry nejvyšší. Každým dnem síla bariéry klesá o 3% (tj. pravděpodobnost úspěchu prolomení bariéry kouzlem/silou se zvyšuje). Den před Rituálem je bariéra nejslabší.

Postavy ovládající magii (hraničář, kouzelník, alchymista) mohou bariéru studovat, aby se o ní dozvěděli, co nejvíce. Musí však být přímo u ní a



„cítit ji“. Pokud hráče napadne studovat bariéru, pak by měl PJ postavám pomoci (např.: *„zdá se ti, že je bariéra flexibilní a že není 100% odolná jak vůči magii tak fyzické síle“*, *„bariéra jakoby pulzuje, máš pocit, jakoby frekvence pulzů slábla, znamená to snad, že i bariéra slábne?“*, atp.)

## JAK ZÍSKAT DESTIČKY

Pro každou osadu, kde se Destičky nachází, jsou vždy uvedeny tři varianty, jak se k Destičkám dostat. První varianta je přes vyjednávání, resp. komunikaci s Tully. Druhá varianta je shiftování, třetí varianta je prolomení ochranné bariéry mohyly. Všechny varianty mají svá pro a proti. Někdy je možné použít pouze jednu variantu. Samozřejmě hráči mohou přijít se zcela originálním řešením, které nebude vyžadovat interakci s Tully či zrádné shiftování. Předpokládám, že takové řešení bude buď náročné na magy, soustředění (riziko nečekaného shiftování) či čas a nebude jej tak možné aplikovat ve všech osadách. Je na PJ, jak se k návrhům hráčů postaví. Mělo by však platit, že Destička na mohyle za ochranou bariérou nelze získat napřímo jinak než shiftováním. Když to nedokázal ani Uranius a to už je nějaký kouzelník...

### Vyjednávání

Družina by se neměla bát kontaktovat Tully a vyjednávat s nimi. Jde o čas a někdy nejsou Destičky tam, kde mají být. Samozřejmě, komunikace s Tully musí být velmi opatrná, každé slovo je potřeba dobře vážit. Tullové jsou prchliví a v přesile. Nemají nejmenší potřebu družině jakkoliv pomáhat či jim v něčem vyhovět. Určitě pomůžou dary více než sliby (lepší vrabec v hrsti než holub na střeše), výhrůžky či otevřené násilí jen uškodí.

### Shiftování

Pokud je destička umístěna na mohyle, která je chráněna bariérou, je možné bariéru celkem pohodlně překonat shiftováním. Shiftování bude mít obecně následující kroky

- ⊕ volba místa odkud se postava shiftuje do druhé dimenze
- ⊕ přechod v druhé dimenzi k místu, kde se nachází mohyla s Destičkou
- ⊕ shiftování zpět do naší dimenze
- ⊕ vyšplhání na mohylu s Destičkou
- ⊕ obkreslení Destičky, případně její vyjmutí z nosného kamene
- ⊕ shiftování do druhé dimenze a nebo útěk od mohyly
- ⊕ vzdálení se za ochranou bariéru
- ⊕ shiftování do naší dimenze

Je patrné, že může dojít celkem až ke 4 přechodům mezi dimenzemi (použije-li se v bodě 6 shiftování). Družina by již měla vědět, že s každým shiftováním se zvyšuje pravděpodobnost smrti a jeho vědomé použití by mělo být pouze v krajních případech. Shiftování je tak dost nebezpečný způsob získání Destičky. Každý člen družiny má de-facto jeden pokus na získání Destičky, poté už VELMI riskuje svůj život.

Odkud se postava bude poprvé shiftovat do druhé dimenze záleží na okolnostech. Někdy může být výhodnější se shiftovat těsně u bariéry mohyly, jindy bude nutné se shiftovat na kraji osady a zbytek cesty k mohyle absolvovat v druhé dimenzi. Čím větší vzdálenost musí postava překonat v druhé dimenzi, tím je větší riziko, že špatně odhadne místo, kde se má zpětně shiftovat do naší dimenze. S každým sáhem nad 10 sáhů roste pravděpodobnost o 1%, že postava netrefí přesně místo zamýšleného pro zpětné shiftování (např. těsně u mohyly s Destičkou). Tj., bude-li se postava shiftovat 50 sáhů od mohyly, bude mít 40% pravděpodobnost, že se po zpětném shiftování do naší dimenze ocitne např. 3 sáhy vedle, což už může znamenat problém. Problém by však neměl mít fatální důsledky na úspěch akce (získání Destičky), pouze by měl postavě nepříjemnit/ztížit postup (např. při neúspěchu se postava po zpětném shiftování ocitne dál od mohyly a bude tak pravděpodobnější, že ji Tullové zmerčí). V případě fatálního neúspěchu

(postava hodila na k100 číslo dělitelné 10), by se postava ocitla po zpětném shiftování před bariérou mohyly a nikoliv za ní). Záleží na PJ, jak situaci vyhodnotí. Každopádně, družina, která řekne PJovi, že využívá terénních útvarů k spřesnění přechodu k cíli by měla automaticky uspět.

Je nutné si uvědomit, že druhá dimenze nevypadá zcela stejně jako ta naše. Hlavní rozdíl je v tom, že v naší dimenzi je brzké JARO a v druhé dimenzi je PODZIM. To lze snadno poznat – u nás vše kvete, zatímco na druhé straně vše žloutne a padá z větví. Další rozdíl je, že každá z dimenzí se vyvíjela trochu jinak. Ráz krajiny (reliéf) je v obou dimenzích zhruba stejný (tam, kde je v jedné dimenzi hora, je i v druhé), ale „povrchová úprava“ se může značně lišit (tam, kde je u nás osada, může být v druhé dimenzi bažina nebo u nás je hustý les, zatímco v druhé dimenzi je pouze kleč, atp.). To už by však postavy měly vědět z druhé části dobrodružství.

Další důležitá věc, na kterou je potřeba nezapomínat je fakt, že postava ztrácí veškeré své věci při shiftování. Takže je-li Destička zasazena na fest do nosného kamene v mohyle, tak postava nemá jak dostat Destičku z mohyly. Může se však dopředu připravit a k mohyle hodit např. dýku, kterou si po odshiftování vezme na pomoc, nebo k mohyle hodit uhel s pergamenem pro obkreslení.

### Prolomení ochranné bariéry kolem mohyly

Prakticky existují tři způsoby – využití kouzla (lektvaru), prolomení bariéry fyzickou silou či vyčerpáním bariéry.

Při použití kouzla (Zlom kouzlo, Hyperprostor, atp.) platí následující pravidlo. Síla bariéry v % je postih k úspěšnosti seslání kouzla Hyperprostor (apod), tedy to VÝRAZNĚ snižuje šanci na projití kouzlem. Zlom kouzlo by mělo mít jen zanedbatelný efekt – omezí sílu bariéry (řekněme za 1 mag 1%). A pamatujte na to, že postavy nesmějí meditovat, jinak to s nimi půjde z kopce.

Při použití fyzické síly (rozběh a snaha bariéru prorazit) se jedná o past Sil-10+1 za každých načatých 10% síly bariéry – prolomení/nic.

Při snaze vyčerpat bariéru musí družina zajistit, aby Tullové neprovedl obnovovací Rituál pro bariéru (ideálně spacifikovat šamana). Pak už jen stačí čekat, až síla bariéry kolem mohyly klesne, nejspíš na to ale družinka nebude mít dost času.

Minimálně jako nápad kladně ohodnotit a pomůže to při provádění jiných prostředků pro přímé překonání.

### TEMPO TŘETÍ ČÁSTI

Ačkoliv Uranius postavám pomůže lépe kontrolovat shiftování a zpomalit jeho důsledky, důrazně upozorní družinu, že jeho možnosti jsou VELMI omezené. Družina by rozhodně neměla otálet v získávání Destiček. Jestliže ve druhé části dobrodružství šlo o opatrném a promyšleném postupu, jak co nejnápadněji projít Tullím územím, tedy bez kontaktu s Tully, tak třetí část by měla být pravým opakem. Družina ví, co potřebuje, ví, kde to je a jediné co potřebuje, je to rychle získat. Třetí část by tak měla být o rychlých řešeních případně s vyšší mírou rizika (přeci jen jde o život).

Jen pro informaci, postavy musí ujít téměř 190 mil (vzdušnou čarou), aby získaly všechny destičky a to při předpokladu cestování od osady k osadě vzdušnou čarou! Postavy by měly být, při svém stavu, schopné cestovat cca rychlostí 3-4 míle za hodinu, a tak 30-40 mil denně maximálně, a to pokud budou chodit po cestách!

### BARUMSH

Má 80 chalup. Destička je umístěna na mohyle čtyři sáhy vysoké, nosný kámen se nachází zhruba uprostřed výšky a má číslo 3. Na vrcholu mohyly je ptačí hnízdo. Osadě vládne šaman Bal Šaban, který je nejmoudřejší ze všech tullích šamanů. Jako jediný umí číst a psát a tuší, že Destičky mají velkou moc a nějak souvisí s Tullí historií. Ví také, že Destiček je právě šest. Již před několika lety se pokusil Destičky získat od šamanů z ostatních klanů mírumilovnou cestou, ale vzhledem k Tullí povaze (nedám ti to jen proto, že to chceš) nebyl úspěšný. Vše mu později zkomplikoval Uranius, který ukradl Destičku osadě Dargh a tím donutil šamany Destičky zabezpečit bariérou kolem mohyl. Poslední léta se trpělivě snaží získat Destičky jiným, rafinovanějším způsobem. Zatím mu to vyšlo (v Billigenu ve stavu pokročilé přípravy) v osadách Studená a Billigenu a nyní pracuje na Horní Osadě a Kozagu. Jako poslední si nechává Urania.

O co se vlastně Bal Šaban už zasloužil?

‡ **Studená** - při obnovovacím rituálu ve Studené jej nenápadně narušil a k obnovení ochranné bariéry nedošlo; později si Destičku opsal (napadne-li postavy prohledat Bal Šabanovu chalupu, může najít pergamen s obkreslenou Destičkou z osady Studená)

‡

Billigen - v osadě Billigen nasadil svou špiónku Kunu Hatu, aby se vetřela do přízně starého šamana Xan Daloga a zajistila, aby Destičku šaman umístil mimo ochrannou bariéru mohyly; Bal Šaban ví o smrti šamana Xan Daloga a tak se domnívá, že cesta k Destičce je volná; nicméně neví, kde je a víceméně čeká na návrat Kuny Haty

‡

**Horní** Osada - šaman Bal Šaban pravidelně dodává alkohol do Horní Osady, snaží se narušit tamní morálku; očekává, že jakmile Tullové budou závislí na alkoholu, zapomenou pravidelně obnovovat ochrannou bariéru kolem mohyly a pro něj pak bude jednoduché Destičku získat (prakticky si ji vezme se zdůvodněním, že náčelník Thun Bukta mu nezaplatil za dodaný alkohol, což je mimochodem pravda); o smrti šamana Ungar Lakiho neví!

Billigen – poví družině, že v Billigenu vládne starý šaman Xan Dalog, který je na mladé ovečky; snad možná kdyby mu družina přivedla jednu, mohl by jim Destičku dát, nicméně by musela být krásnější než Kuna Hata, jeho stávající milenka

‡ **Kozag** - nejobtížnější pro šamana Bal Šabana je získat Destičku z největší osady Kozag. Nemalé částky proto investuje do infiltrace svých lidí do osady Kozag, doufaje, že jednoho krásného dne vyvolá v osadě převrat, který mu umožní Destičku získat

‡ Uranius - z Urania má šaman Bal Šaban přirozený strach (přeci jenom je to pan kouzelník), nechává si jej proto až na úplný závěr, kdy už bude mít v rukou všechny zbývající Destičky; prozatím nechává sídlo Urania sledovat svými hraničáři

Cílem této zápletky by mělo být především vyjednávání a získání informací.

#### Varianta 1 - Vyjednávání

Bal Šaban nikdy nedá z ruky svoji Destičku, ale pokusí se s družinou dohodnout. V první řadě se pokusí družinu využít. Nejprve se bude družiny maximálně vyptávat, aby získal co největší přehled o tom, co postavy ví, resp. co ví Uranius. Sám bude dělat hloupého a Destičku bude odmítat vydat, neboť prý jeho Destička je ze všech ostatních Destiček ta nejdůležitější, protože všechny ostatní jsou stejné. Tak mu to řekl předchozí šaman. Až překvapivě ochotně prozradí družině, kde mohou nalézt jiné Destičky, které jsou prý všechny navlas stejné. Družině prozradí následující informace:

‡ **Dargh** – ano, Bal Šaban bude dělat blbého a bude tvrdit, že Destička je stále v Darghu

‡ **Studená** – tam raději ani nechodte, Vahak Lidobijec z vás stáhne kůži za živa a pověsí vás na nejbližší strom hlavou dolů

‡

**Horní** Osada – je to banda ožralých Tullů, kteří neplatí za koupené zboží, nicméně jejich šaman Ungar Laki je velmi pobožný a mírumilovný Tull, který by jim mohl naslouchat a nakonec třeba i pomoci

- ‡ **Kozag** – velká a bohatá osada s mocným šamanem Dur Mukdukem v čele. Důrazně doporučí jednat s Dur Mukdukem narovinu a nepokoušet se ho ošálit. Je prý chytrý a mazaný jako liška

Bal Šaban maximálně družině přislíbí, že družině Destičku ukáže, pokud mu donese ukázat zbylé Destičky, případně jejich opisy a on si ověří, že ta jeho je skutečně jedinečná. Když bude družinka hodně dobrá, sleví ze svých požadavků a bude chtít vidět jen Destičky/opisy ze dvou osad – Dargh, Kozag.

Ať už se postavy s Bal Šabanem domluví či ne, šaman okamžitě zesílí ostrahu mohyly a nasadí své nejlepší hraničáře na sledování pohybu družiny. Pokus o získání Destičky po neúspěšném vyjednávání bude podstatně náročnější.

Samozřejmě, Bal Šaban nemá v úmyslu se s družinou o svoji Destičku dělit. To učiní pouze tehdy, bude-li vědět (díky špehování), že družina pro něj nepředstavuje žádné riziko.

## Variananta 2 – Shiftování

Jak již bylo řečeno, v případě, že Bal Šaban ví o úmyslu družiny získat Destičku, bude náročné se k mohyle dostat. Bal Šaban posílí stráž v okolí mohyly, např. Tullové schovaní v chalupách a ve stínech stromů, šamanův přítelíček - pták kukačka - se uhnízdí na vrcholu mohyly (pozorní hráči si všimnou, že kukačky hnízda nestaví!). Dále šaman Bal Šaban nasadí na postavy nejlepší stopaře. Ti se sice nikdy nepřiblíží k družině natolik, aby odposlechli jejich hovory a plánování, ale v případě, že najednou začnou postavy kousek od Barumsh mizet, půjdou stopaři ihned reportovat Bal Šabanovi.

Shiftování je přesto jedinou dobrou variantou, bohužel však dojde v případě neúspěchu k velkému navýšení status alertu. Důležitými předpoklady k úspěchu jsou:

- ‡ shiftování mimo osadu Barumsh
- ‡ jasná definice, podle čeho se bude postava po odshiftování orientovat, aby dorazila přímo k mohyle – viz. problematika

## Shiftování.

- ‡ předem daný plán, co dělat, až se postava objeví u mohyly (ideální je mít již u paty mohyly připravený nástroj k opisu Destičky (uhel a kus pergamenu, atp.)

- ‡ jasný únikový plán

V druhé dimenzi je v místě mohyly opuštěný důl na jíl. Postava, která se shiftne mimo Barumsh bude stát na kraji cca 2 metrů hluboké jámy, která se táhne až k břehům řeky. Postava, která se shiftne v osadě Barumsh spadne o ony 2 sáhy. Vzhledem k tomu, že to postava nečeká, dojde ke zranění k3 životů. Předtím, než se postava shiftne zpět do našeho světa, je potřeba, aby si v místě, kde si myslí, že stojí mohyla, postavila nějaký stupínek/stolec. Pokud tak neučiní, bude při shiftování zraněna za polovinu aktuálních životů a bude ji hrozit omdlení Past~Odl~7~nic/omdlení. Postava se neshiftne do země, ale jakási síla ji bude táhnout k povrchu. Postava se bude cítit, jakoby ji někdo vlácel za koňem po hrbolaté zemi.

Stupínek/stolec si může postava zhotovit z kmenů padlých stromů, případně navrší hlušinu do pyramidy. Když se postava pořádně rozhlídne, může najít zbytky dřevěných konstrukcí (kladky, rampy), napůl potopenou loďku na břehu či částečně poškozené nástroje (krumpáč, motyka, lopatka). Výstavba Stupínku/stolce zabere bez nástrojů zhruba 2 hodiny. Stromy jsou daleko a chce to pořádné klády, které jedna postava bude blbě přenášet; postavit dva metry vysokou hromadu z hlušiny taky není žádná slast. S nástroji či částečnými konstrukcemi to bude kratší o polovinu.

PJ by si měl vzít hráče, jehož postava shiftuje stranou a celou věc s ním zahrát separé do okamžiku, kdy se bude opět shiftovat zpět. Ostatních hráčů se bude vždy po směně ptát, co dělají. Postavy mohou být nervózní, že se nic neděje a pokud se před shiftováním pořádně nedohodly, můžou až zpanikařit a udělat nějakou blbost...



## BILLIGEN

Má 50 chalup. Destička NENÍ umístěna na mohyle, v nosném kameni s číslem 4, který je u paty mohyly, je falešná Destička. Družina to lehce zjistí, když si uvědomí, že Destička v mohyle není z měsíčního kamene. Pravá Destička leží v hrobě mrtvého šamana Xan Daloga.

O Destičce v Billigenu Uranius neví. Z tohoto důvodu a i vzhledem k odlehlosti osady od ostatních a časovém presu družiny je nepravděpodobné, že by do Billigenu družina zavítala. Přesto mohou v průběhu třetí části dostat postavy indicie, že i v Billigenu je jedna z Destiček.

Vesnici Billigen vede šaman Zun Dalog, bratr předchozího šamana Xan Daloga, který je již pár měsíců mrtev. Dílu Destičky, který se v jeho klanu dědil z šamana na šamana, se nechtěl vzdát ani po své smrti. Jednak uvěřil, že na onom světě je zapotřebí do začátku trochu bohatství a dále z nenávisti ke svému bratrovi Zun Dalogovi. Xan Dalog nechtěl, aby po něm desku zdědil (Zun Dalog byl nástupcem Xan Daloga na post šamana). A proto Xan Dalog zhotovil velmi nepovedenou kopii Destičky a nařídil své milence Kuna Hatě, aby pravou Destičku po jeho smrti ukryla a dala mu ji později do hrobu. Kuna Hata tak skutečně po jeho smrti udělala.

Ve skutečnosti bylo všechno jinak. Kuna Hata je špiónkou šamana Bal Šabana z osady **Barumsh**. Na příkaz šamana Bal Šabana (kouzlo poslán) se vetřela do přízně tehdejšího šamana Xan Daloga a začala jej ovlivňovat. Nejprve vnesla svár mezi Xana a jeho bratra Zuna a později nakukala Xanovi, že si má Destičku nechat provždy pro sebe. To se jí nakonec podařilo. Zatím se Kuně Hatě nepodařilo dostat z osady Billigen a přinést Destičku zpět šamanu Bal Šabanovi. Je totiž pod velkým tlakem nynějšího šamana – Zun Daloga, který ji dává sežrat její vztah s jeho bratrem Xanem.

A tak šaman Zun Dalog nevědomky provádí ochranný obnovovací rituál pro nepravou Destičku, zatímco ta odpočívá v hromě Xan Daloga.

### Variant 1 - Vyjednávání

Osada Billigen není příliš nakloněna návštěvám, nicméně postavy mohou do osady vstoupit a vyjednávat. V případě, že družina již navštívila

osadu **Barumsh**, mohou znát jednak jméno šamana Xan Daloga a jeho milenky Kuny Haty. Na obě postavy se mohou jednoduše vyptávat. Nicméně obě jména vyvolávají u většiny obyvatel Billigenu na obličejích výrazy opovržení (Kuna Hata je sprostá děvka z jiné osady a Xana Daloga nenávidí současný šaman, kterého se všichni bojí).

Je na družině, jak obyvatele, případně samotného šamana Zuna Daloga rozpovídají a co zjistí. Následují informace, které by je mohly na Destičku navést:

- † od šamana Zun Daloga a ostatních by měla družina pochopit, že mezi Zunem a Xanem panovala nevraživost a tak by je mohlo napadnout, že Xan si někde pravou Destičku z trucu nechal. Kde, to může naznačit narážkama Zuna - *"Pche, tělo hada Xana Daloga již hnije v zemi a jeho duše žebrá na onom světě. Postaral jsem se, aby odešel na Druhou stranu s prázdnýma rukama a pykal za svoje bláznivé mekotání."*
- † další informaci o osudu Destičky se mohou dozvědět od milenky/špiónky Kuny Haty, která může postavám naznačit, že *"Zun Dalog je hloupý, když nepozná hovno od zlata a že jeho bratr se mu z Druhé strany směje za jeho slepé oči a srdečně ho pozdravuje"*
- † postavy by měly jednoduchým vyptáváním zjistit polohu klanového pohřebiště; pak už není problém najít hrob Xan Daloga, vykopat jej a vzít si pravou Destičku; družina by však měla být opatrná, přeci jenom Tullové jsou národ podezřívavý a jen tak je z očí nepustí
- † použitím čtení myšlenek či psychických kouzel především na Kunu Hatu může velmi urychlit pátrání po Destičce (pozn. Kuna Hata neví, že vše dělá pro šamana Bal Šabana, sama si myslí, že pomáhala Xan Dalogovi)

### Variant 2 - Shiftování

Při shiftování do druhé dimenze se postava octne v obyčejném lese, žádná vesnice tam není. Stačí tedy popojít směrem k mohyle a znovu se shiftovat do naší dimenze. Jak již bylo napsáno výše, shiftovaná postava zjistí, že Destička na mohyle je falešná...

## HORNÍ OSADA

Asi 20 chalup, bez šamana. Destička NENÍ umístěna na mohyle. Mohyla je zbořená a nosný kámen s číslem 6 je prázdný. Zdejší osadě velí náčelník Thun Bukta. Osada je velmi zanedbaná. Chýše, které nikdo neudrzuje jsou polorozpadlé. Důvodem stavu osady je téměř permanentní opilost Tullů v čele s náčelníkem Thun Buktou. Šaman osady, Ungar Laki, je již dlouho mrtev – viz. dále. Horní Osadu nikdo nehlídá, družina by neměla mít žádný problém se do vesnice dostat bez povšimnutí.

Když se postavy dostanou do středu osady, zjistí, že kamenná mohyla je pobořena. Ochranná bariéra kolem mohyly již dávno není aktivní. Po prozkoumání pobořené mohyly postavy nenajdou v nosném kameni číslo 6 Destičku.

### Varianta 1 – Hledání Destičky

Aby postavy získali Destičku, nezbyde jim nic jiného než se Tullů zeptat. Tullové budou mluvit jen pokud něco dostanou na oplátku (chlast, peníze). Pravda je taková, že o Destičce ví pouze mrtvý šaman Ungar Laki. Tullové tak budou lhát a vodit postavy za nos. Nicméně, pokud se družina bude vyptávat na „kámen z mohyly“, všichni Tullové budou postavy navádět na mrtvého šamana Ungara Lakiho, že on jediný se o mohylu staral.

Ideální bude, když se postavy obrátí na samotného náčelníka Thun Buktu. Ten je bez problémů přijme ve své chalupě v notně podroušeném stavu a jediné, co ho bude nejprve zajímat, jak mu zaplatí za průchod jeho územím (bude stačit chlast a nebo pár měďáků). Když se postavy začnou zajímat o Destičku, Thun Bukta také nebude tušit o čem je řeč. Pokud se postavy zeptají na šamana Ungara, pak se jim vysměje a poví jim histtullu o tom, jak jeden hloupý neužitečný šaman sko(n)čil v Pekelné jámě i se svými kecy. Když se družina bude vyptávat více, poví jim Thun Bukta, že šaman Ungar Laki ho neustále prudil, že je potřeba provádět rituály na ochranu mohyly. No a jednoho krásného dne, když nacytali Ungara Lakiho, jak leze po mohyle, dal ho Thun Bukta shodit za znesvěcování posvátné mohyly do Pekelné jámy. Pravda je taková, že šaman Ungar Laki chtěl Destičku vzít a „emigrovat“ s ní do rozumnější vesnice. Destičku z nosného kamene mohyly sice

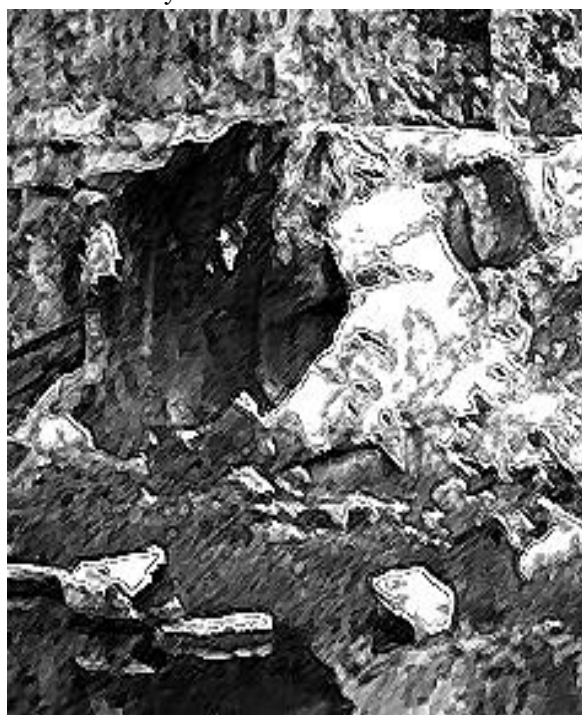
odstranil a ukryl ve svém šatu, více však už nestihnul...

Když budou chtít postavy znát cestu k Pekelné jámě, tak bude chtít Thun Bukta zaplatit. Postavy platit nemusí, stačí se poptat v osadě.

Pekelná jáma je propad v zemi, 30 sáhů hluboký a široký 20 sáhů. Na dně jámy je uprostřed jezírko sirného bublajícího bahna ze kterého čpí síra a čpavek. Je tam také vchod do přírodní jeskyně. Pach síry a čpavku je cítit již zdaleka. Postavy, které se přiblíží neopatrně k okraji jámy se do ní mohou zřítit. Okraje nejsou zpevněné a lehce se po zatížení sesunou.

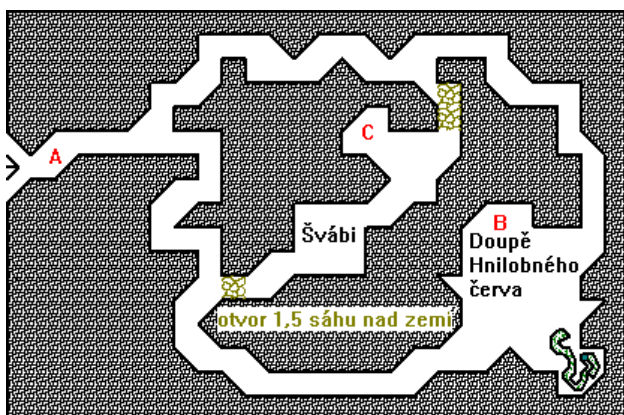
Šaman Ungar Laki byl do jámy strčen, dost se při pádu potloukl, ale přežil. Se zlamanou rukou a nohou se snažil vyplazit ven z jámy, ale nebyl úspěšný. Po setmění se z jeskyně vyplazil dvacet sáhů tlustý a sáh široký Hnilobný červ a nebohého šamana pozřel.

Je na postavách, aby se vydaly do jámy a Destičku našly.





## Pekelná jáma



## A:

„Dno Jámy je celé bahnité. Uprostřed je bahnité jezírko ze kterého uniká sirná pára. I když už je podzim, zde je krásně teplo. Vchod do jeskyně je zhruba sáh široký a 2 sáhy vysoký. Do nosu vás praští těžký hnilobný puch. Jeskyně je přírodní z tmavého kamene. Celá zem a stěny do zhruba sáh jsou pokryty jakýmsi nahnědlým mazem. Docela to klouže.“

## B:

Při naslouchání: „Na JV slyšíte podivný zvuk, jakoby mlaskání či přežvykování, ale nic nevidíte...“

„Velký dóm, který se ve světle vašich pochodní/luceren ztrácí. Strop je v nedohlednu stejně jako vzdálené stěny. Množství hnědého mazu zde přibýlo a i vzduch ztěžkl. Jakmile se přiblížíte k JV rohu dómu, spatříte na zemi ležet něco obrovského. Vypadá to jako obrovská žížala stočená do klubička. Jenže tak 10 sáhů dlouhá a půl sáhu tlustá. Je to nahnědlé, protkané modrými žilkami a celé pokryté odporným mazem. Celé se to vlní, nepravidelně na různých místech nadouvá a splaskává, přičemž to vydává mlaskavé zvuky. Jako celek to však leží nehybně na zemi a zdá se, že jste to nijak nevyrušili.“

Na zemi leží MRTVÝ Hnilobný červ, který se zadávil Destičkou, jež se zasekla v trávicím traktu. Kolem něj leží ve slizu tullí šamanská hůl, kterou Ungar Laki používal k pohybu po jeskyni. Vlnivý pohyb na povrchu červa mají na svědomí dosud nevylihnutá mláďata švábů (10x10x5 palců), která (zatím) nedokáží svými klepety protrhnout silnou červí kůži.

Postavám nezbývá, než červa vykuchat. Při tom se může stát spousta zajímavých věcí:

- ‡ tupé a bodné zbraně jsou k ničemu; probodnutím jen vyteče trocha nechutného slizu, ale jinak nic víc.
- ‡ pokud budou postavy prozkoumávat tělo červa zblízka, zjistí, že je mrtev a že uvnitř se hýbe něco živého.
- ‡ při otevření červa se do prostoru uvolní neskutečný puch, které může postavy poslat do mdlob (Past Odl ~ 7 ~ nic/mdloby na k3 směn).
- ‡ při polití olejem a zapálení dojde k přehřátí vnitřku Hnilobného červa, který v jeden okamžik exploduje a do prostoru se rozlínou malí švábi (směr exploze záleží na rozsahu polití).
- ‡ při rozseknutí kůže červa se díky vnitřnímu tlaku najednou vyřine velké množství malých švábů; ti nejprve zaútočí na postavu, která červa otevřela; každé kolo se mrak malých švábů bude rozšiřovat do velkého dómu; na konci 4. kola již bude dóm plný (celkem je švábů asi 1 000).
- ‡ každé kolo po uvolnění malých švábů si PJ hodí, zda-li se ve velkém dómu neobjeví švábi rodiče; druhé kolo je pravděpodobnost 20% a s každým kolem narůstá o 10%, tj. v 10. kole je pravděpodobnost útoku švábičích rodičů 100%.

## C:

„Vstup do této chodby bude obtížný, nachází se asi 1,5 sáhu nad zemí a vysoký je jen něco přes 1 sáh.“

Zde je doupě švábičích rodičů. Do této lokace se lze dostat buď z chodby na jihu či severu. Vchod do lokace je cca 1,5 sáhu nad podlahou, kam Hnilobný červ nemohl vlézt. Družinu by mělo napadnout, že šaman Ungar Laki spadl do jámy, že si určitě něco zlámal a že, do této lokace se nemohl vyšplhat. Výška stropu v lokaci je cca 1,2 sáhu, takže postavy B a C mají postih při boji (-2, resp. -4 k OČ).

## Bestiář k Pekelné jámě

## Šváb dospělec

Šváb je asi třičtvrtě sáhu velký hnědožlutý brouk, který se většinou živí mrtvým a hnijícím masem. Nepohrdne však i čerstvým. I přes nulovou inteligenci má sociální citění a o svého druha a potomky náležitě dbá. Jsou-li tedy napadeni, bojuje do konce svého života. K tomu používá svá kusadla. Nejlepší prostředek k boji

proti švábům je pořádný oheň, tedy alespoň dvě pochodně.

Životy	20
ÚČ	(+2 +2) = 4 (kusadla)
OČ	(+2 +4) = 6 (krunýř)
Velikost	A
Odolnost	14/+1
Zranitelnost	zvíře
Intelligence	0
Bojovnost	10

### Švábí hejno

Do Hnilobného červa nakladli švábí dospělci okolo 1 000 vajíček. Z každého se vylíhne malý šváb o rozměru 10 x 10 x 5 coulů, který jde ihned po potravě. Pro zjednodušení se všech 1 000 malých švábů bere při boji jako jedno hejno. Všichni, kdo se nachází v mraku švábů si musí hodit na obranu.

Životy	500
ÚČ	7 (malá kusadla)
OČ	2 (krunýř)
Velikost	D
Odolnost	8/-1
Zranitelnost	zvíře
Intelligence	0
Bojovnost	11

Švábi útočí na nohy protivníků, zastavit je může pouze kovové brnění. Pro likvidaci hejna švábů jsou ideální plošná kouzla, především ohnivá. Bodné zbraně jsou neúčinné.

### KOZAG

Kolem 120 chalup, největší s mostem. Destička je umístěna na 5 sáhů vysoké mohyle, nosný kámen má číslo 1 a je až na špici mohyly. Ochranné pole mohyly je extrémně silné – poloměr bariéry je zhruba 10 sáhů. Holt čím více lidí při rituálech, tím větší síla prastaré magie Tullů. Kozag lze považovat za neformální hlavní město Tullího kraje. Díky kontrole mostu přes Velkou řeku má osada Kozag nejvyšší příjmy ze všech. Je tak největší a nejbohatší zároveň. Osadu má pevně v ruce Šaman Dur Mukduk, který je zároveň náčelníkem kmene a jedním z nejvychytralejších tullů pod sluncem. Hodně si o

sobě myslí a miluje, když může ponižovat ostatní. Ze spousty tullů z jiných klanů udělal své otroky a to nikoliv únosem, ale zfixlovaným hazardem, kdy oběti prohráli i svoji duši. Obdobně půjde i na družinu.

Cílem této zápletky je družině nabídnout hlavolam a trochu (více) je dostat do stresu a sebrat jim pár minut z drahocného času. Na zápletku by mělo v nejlepším případě padnout 15 minut. V nejhorším 30 minut.

### Variananta 1 – Hra o Destičku s Dur Mukdukem

V případě Kozagu by neměla jít Destička prakticky ukrást. Kozag je velká osada a Tullové jsou dobře organizovaní. Samozřejmě, družina vždy může přijít s nějakým neočekávaným nápadem. Je na PJ, co družině povolí.

Jedním z řešení, jak získat Destičku Kozagu je vyjednávat s Tully. Tento způsob může postavám přinést Destičku bez boje, nicméně je to velké riziko. Je na hráčích, jak na Tully půjdou, zda-li jim rovnou řeknou, co potřebují, či budou mlžit a pravý důvod budou skrývat. V případě, že postavy půjdou rovnou k věci, bude chtít Dur Mukduk o Destičku hrát – viz. dále. V případě, že budou mlžit, Dur Mukduk je prokoukne a donutí je nátlakem říci, proč zavítali do vesnice. V tomto případě jim také nabídne Hru o Destičku. Tuto variantu může PJ použít, budou-li postavy chyceny při pokusu o krádež/opis Destičky.

A v čem spočívá Hra o Destičku? Dur Mukduk bude chtít, aby si s ním postavy zahrály časovku na složení čtverce z dílků Tangramu. Družina i Dur Mukduk dostane sadu dílků Tangramu. Ten, kdo postaví čtverec jako první vyhrává. Když družina vyhraje, dostane možnost si Destičku opsat, když však družina prohraje, jeden z jejích členů se stává Dur Mukdukovým otrokem. Dur Mukduk umožní družině hrát vícekrát, pokaždé hře však změní mírně pravidla.

Pokud se PJ naučí, jak postavit čtverec, pak by měl vyhrát první hru během 1 minuty, zatímco družina nemůže nikdy vyhrát - viz. níže.

Před druhou hrou nabídne Dur Mukduk družině, že můžou hrát o Destičku a nebo o svého zotročeného druha. Je na postavách, co si zvolí, nicméně proti Dur Mukdukovi (asi) zase prohrají.

Nakonec nabídne Dur Mukduk postavám hru o všechno. Tentokrát však nebudou bojovat proti Dur Mukdukovi, ale proti času a proti sobě.

Družina vybere dva členy. Každý z nich dostane vlastní sadu dílů Tangramu a oba mají za úkol SPOLEČNĚ složit dva čtverce. V případě, že to oba stihnou do 5 minut, pak jim Dur Mukduk dá Destičku a navrch propustí všechny dosud zotročené členy družiny. Pokud však stihnou jen jeden čtverec do 10 minut, musí si vybrat - buď Destičku a nebo osvobození všech zotročených členů družiny. Pokud ani po 10 minutách nebude ani jeden čtverec složený, všichni členové družiny se stanou otroky Dur Mukduka a dobrodružství pro ně končí.

### V čem je zakopaný pes

PJ bude mít k dispozici celkem tři obálky s dílky Tangramu nadepsané "A", "B" a "PJ". V první hře si ponechá obálku "PJ" a hráčům dá obálku "A". Ve hře o všechno dá "PJ" hráčům ještě obálku "B". Dílky z obálky "PJ" nesmí NIKDY dát z ruky! Obálka "PJ" obsahuje správné dílky Tangramu a tak složení čtverce nebude dělat PJovi problém. Na druhou stranu obálky "A" a "B" obsahují sice správný počet dílků Tangramu, ale mezi sadami je jeden dílek prohozený. Proto není možné ze sady "A" a sady "B" samostatně čtverec postavit. ALE pokud se sady "A" a "B" dají dohromady, lze z nich dva čtverce postavit. (viz příloha s tangramy)

### Jak družině pomoci

Důležité je, aby PJ dal družině šanci prokouknout Dur Mukdukův trik. Následující informace by měly hráčům pomoci:

- ‡ Dur Mukduk je známý ve všech klanech svojí proradností. Kohokoliv se budou ptát v rámci hledání nefritových dílů Desky, tak při vyslovení Dur Mukdukova jména MUSÍ zazníť, že je to podvodník, který lidi při svých hrách uhranuje, který je podporován ďáblem či že používá černou magii Smrti.
- ‡ sám Uranius je může upozornit, že Dur Mukduk není tak chytrý, jako spíše mazaný a že by si družina měla dávat velký pozor, co jim přesně říká.
- ‡ ve hře o všechno Dur Mukduk postavám neřekne, že KAŽDÝ ZVLÁŠTĚ musí postavit čtverec, ale že SPOLEČNĚ musí postavit dva čtverce. Dur Mukduk družině nebude bránit, aby si navzájem radili. Naopak, v případě, že družina se rozdělí na dva luštitelské týmy, tak po cca 2 minutách jim řekne: "Koukejte, družina nejlepších přátel a jak horlivě bojuje proti sobě. Přítel proti příteli. A přitom mají

SPOLEČNÝ CÍL. Asi se chtějí stát všichni mými otroky."

- ‡ pokud hráče napadne, že si v dalších kolech hry s Dur Mukdukem vymění díly Tangramu, tak ten to bude rezolutně odmítat. Hned by je mělo napadnout, že s Mukdukovými díly není něco v pořádku. Magie neodhalí žádné kouzlo, takže buď je něco s dílky a nebo Mukdukem. Ten však při hře žvaní a huláká, takže on určitě nekouzlí...
- ‡ hráči by se mohli podívat na díly Dur Mukduka a zjistit, že mají úplně jinou sadu.
- ‡ hráči by si mohli porovnat své dílky ve hře o všechno a zjistit, že každý má jinou sadu.

Družina by neměla být úspěšná po první hře, jinak by celá zápleтка neměla ten správný napínací efekt.

- ‡ celá družina skončila v otroctví. Pokud se pokusí utéct, povede se to max. polovině členů, ostatní zemřou.
- ‡ družina nezískala Destičku a někteří členové skončili v otroctví. Pokud se družina pokusí získat Destičku krádeží, či se pokusí osvobodit členy družiny, záleží na PJ, zda bude pokus úspěšný. Pokud ano, družina zaplatí drahocným časem (jak herním tak v dobrodružství) a zvýšeným statutem Alertem.
- ‡ družina získala Destičku a někdo mohl skončit v otroctví. Dur Mukduk nebude chtít vydat Destičku. Měla by následovat krátká slovní přestřelka o slibech a cti, kterou utne PJ popisem závěrečné scény. „Z hloučku otroků, kterých je v klanu velké množství se ozve hlas, že Dur Mukduk je lhář a podvodník a že už není nejchytřejší a že už nemůže být vůdcem. Budou se přidávat další hlasy a než se Dur Mukduk vzpamatuje, bude obklopen otroky, kteří ho začnou lynčovat. Vše skončí smrtí Dur Mukduka a postavy si mohou vzít/opsat Destičku a svobodně odejít.“

### Varianta 2 - Shiftování

Dostat se k Destičce shiftováním není zrovna jednoduché, ale i tak to lze. Družina by si však měla uvědomit, že je největší Tullí osadě. Při shiftování do opačné dimenze se dostává postava taktéž do vesnice, jménem Gazok, která je zhruba stejně veliká. Avšak na místě mohyly stojí v opačné dimenzi velký hodovní sál, do kterého bude muset postava vběhnout, aby se přiblížila k mohyle. Hodovní sál slouží jako shromaždiště

tullů, takže tam furt někdo je. Záleží na PJ, jak postavě případný shift „příjemní“. V závislosti na denní době může v sále probíhat příprava na jídlo, případně může být celý sál plný hodujících tullů a nebo pospávajících tullů po pitce. Hodovní sál je dvoupatrový, takže shiftující postavu může napadnout vyběhnout do prvního patra, aby v domovské dimenzi nemusela na mohyly šplhat. PJ by měl být shovívavý a v případě tohoto nápadu postavu neprudit tím, zda správně odhadla vzdálenost mezi místem shiftování a mohylou. PJ by měl postavám připomenout, že po shiftování postavy nemají vůbec nic, tedy ani šaty! Je důležité si uvědomit, že v tomto případě je nejspíš nutné shiftovat dvakrát (k mohyle a od mohyly). Při druhém shiftování do opačné dimenze lze čekat, že Tullové v hodovním sále budou ostražití a připravení se zbraní v ruce. Samozřejmě za předpokladu, že při prvním shiftování byla postava Tully spatřena.

## STUDENÁ

Asi 40 chalup. Destička je umístěna na 2 sáhy vysoké mohyle, nosný kámen má číslo 2 a je až na špici mohyly. Osadě vládne bojovný šaman Vahak, zvaný též Lidobijec.

### Varianta 1 – Vyjednávání

V osadě Studená není možné kloudně vyjednat. Osada je „uvězněna“ mezi dalšími osadami (Dolní Stromy, Horní Stromy, Hirti, Horní Osada) a tak jsou obyvatelé Studené velmi opatrní, neb vycházejí ze svých povětšinou velmi negativních zkušeností. Družinu nebude chtít na svém území za žádnou cenu, nikdo se s družinou ani nebude chtít bavit a družina udělá nejlépe, když se o to ani nebude pokoušet.

### Varianta 2 – Shiftování

Ideální pro získání Destičky. Avšak s jedním háčkem. V druhé dimenzi je na místě osady Studená bažina, která je velmi zrádná. Pokud se postava shiftne, má 50% šanci, že se začne okamžitě propadat. PJ by měl velmi zatlačit na hráče, aby se rychle rozhodoval, co udělá. Hráč má prakticky 3 možnosti – kouzlo, zpětné odshiftování do naší dimenze anebo se rychle něčeho chytit, je-li za co.

Každopádně bažinu lze překonat a dostat se směrem k mohyle (ta se nachází v obou dimenzích na mírné vyvýšenině). Ne však napřímo, ale opatrným „kličkováním“ mezi

bezednými bažinnými tůněmi. Hraničář má pochopitelně bonus na hledání správné cesty. Pokud postava neřekne, že jde na vyvýšeninu, měl by mít menší pravděpodobnost, že cestu k mohyle v druhé dimenzi trefí.

## DARGH

Destičku z Darghu má Uranius. Na mohyle uprostřed osady je nosný kámen s číslem 5.



## NPC POSTAVY DRUHÉ A TŘETÍ ČÁSTI

Uranus	bývalý mág z města, který kdysi ovládal stroj, který se porouchal; z města odešel a nyní žije v ústraní na tullím území; je téměř upoután na křeslo
Vahak Lidobijec	Šaman osady Studená. Velmi nevraživý, podezíravý a bojově naladěný Tull, který nebude mít nejmenší chuť s družinou jednat. Už jen fakt, že mu lezou na území ho bude štítat.
Ungar Laki	Šaman, který sloužil v Horní Osadě. Byl svržen do Pekelné Jámy náčelníkem tullího klanu Thunem Buktou.
Thun Bukta	Náčelník klanu Tullů v Horní Osadě. Kdysi byl celkem dobrý válečník, ale alkohol z něj udělal trosku. Je sice vznětlivý a po chlastu agresivní, ale moc dlouho mu to nevydrží. Pro chlast prodá i svoji duši. Nechal svrhnout šamana svého kmene Ungara Lakiho do Pekelné jámy.
Bal Šaban	Šaman osady Barumsh, nejchytřejší Tull široko daleko, jako jediný umí číst a psát, tuší, že Destičky skrývají své tajemství a dlouhodobě podniká kroky pro jejich získání. Při setkání s družinou se bude přetvářet. Bude působit trochu hloupě a až přehnaně přátelsky.
Xan Dalog	Mrtvý šaman z osady Billingen, jehož ve funkci nahradil jeho (nenáviděný) bratr Zun Dalog; Xan odpočívá spolu s Destičkou na hřbitově svého klanu; bývalý milenec špiónky Kuny Haty od šamana Bal Šabana. Xan Dalog byl starý pes, který byl celý život o chlup lepší a úspěšnější než jeho mladší bratr Zun. Ačkoliv se to nikdy neprojevovalo, Kuna Hata dokázala mezi vycházející bratry zasadit zrno sváru.
Kuna Hata	Milenka mrtvého šamana Xan Daloga z osady Billigen a špiónka šamana Bal Šabana. Je pod vlivem kouzla Poslání, které již více méně naplnila (Destička není pod ochranou bariéry mohyly), zbývá ji už jen donést Destičku zpět Bal Šabanovi. V tom ji ale brání šaman Zun Dalog, který ji hlídá a drží víceméně v zajetí. Je mladá, na Tullyni krásná, vášnivá a hodně ukecaná. Velmi milovala Xana a velmi nenávidí Zuna.
Zun Dalog	Šaman osady Billigen. Starý a životem zpružený Tull, který je mrzutý a nenávistný. Jak k vlastním lidem, tak i k cizím. Na všech si vybíjí své životní neúspěchy a prohry (starší bratr Xan ho vždy zastiňoval) a vyžívá se, že konečně má moc nad ostatními. S družinou bude jednat opovržlivě a bude dávat na odiv svoji moc a postavení. Budou na něj platit lichotky a podlézání, byť s postavami nezačne jednat lépe.
Dur Mukduk	Šaman a zároveň vůdce největší Tullí osady Kozag. Velmi vychytralý Tull válečník, který je tyranským vládcem Kozagu. Tully a i otroky drží pod kontrolou svojí přísností a krutostí. Nikomu nevěří a jakékoliv známky odporu rychle trestá. Miluje svoji moc a touží ji stále rozšiřovat. Dělá mu velmi dobře, když může lidi zotročovat. Dělá to rafinovaně (půjčky na vysoký úrok, cinknutý hazard, podvody, psychické nátlaky, demonstrace síly apod.).



## NÁVRH BODOVÉHO HODNOCENÍ TŘETÍ ČÁSTI

Za každou získanou Destičku by družina měla dostat 1 bod. Za vyluštění destičky pak 2 body. Bodově hodnocen by měl být i konečný status alert družiny. Za originální či dobře provedené získání Destičky by družina měla dostat 0,5 bodu.

## UKONČENÍ TŘETÍ ČÁSTI

V ideálním případě postavy získají všechny části destičky. Pak mají v zásadě několik možností – rozluští text na destičkách sami nebo to na někom nechají.

Pokud vyluští text sami, mohou se sami pokusit o své vyléčení. Jen pro kontrolu, text na destičce zní:

„NA SVATEM MISTE ZA UPLNKU PROVED RITUAL PRECHODU“

Postavy by potřebovaly zjistit, jak se provádí rituál přechodu a kde je svaté místo (vršek sopky uprostřed tullího území, tuto informaci by mohli mít už od lovců ze začátku druhé části), nebo se na někoho obrátí. Pokud to udělají sami a správně, vylezou na sopku, provedou rituál přechodu a najdou na místě Altberg a v něm tullího řidiče. Buď se po krátké bitvě stanou pány Altbergu a získají neomezenou moc shiftování mezi dimenzemi, ale budou mezi nimi uzavřené, nebo se stanou mrtvolami a dobrodružství končí, nebo se s řidičem dohodnou, řidič je dopraví do druhé dimenze a tam je tullové vyléčí, ale postavy se už nebudou moci vrátit domů.

Postavy se s destičkami mohou obrátit na Urania. Ten bude požadovat pomoc se svoji dopravou na svaté místo, provede rituál přechodu a poradí si s řidičem. On se stává pánem Altbergu a postavy vyléčí, nicméně v tu chvíli se stává v zásadě nesmrtelným a poměrně nebezpečným. Jestli je tohle nejlepší řešení... kdo ví.

Postavy se mohou obrátit na tully, nejspíš na Bal Šabana. Tullové provedou rituál přechodu, dohodnou se s řidičem a postavy vyléčí. Buď se postavy nechají vylákat na druhou stranu, kde už doživotně zůstanou, nebo si pozvou tullí vládce k sobě a vyléčí se tady, nicméně pak je nebudou tullové chtít nechat odejít (a minimálně je budou nějaký čas věznit). Co mají tullové za lubem... kdo ví. Buď evakuují z císařství své lidi, nebo sem naopak uspořádají velkou invazi – efekt, který postavy zanechají do povídání do dalšího roku.

Každopádně rozluštění textu na destičkách je za další bonusové body, bez ohledu na to, jak se postavy k řešení situace postaví.

## BESTIÁŘ

Tull - lovec (případně i pro barbar/člověk lovec)

Životaschopnost: 4 (20 životů)

ÚČ: 10/+1 luk, 5/+1 mačeta (2/kolo) (+2 šerozrakost)

OČ: +2 +3 = 5 (+2 šerozrakost)

Odolnost: 15

Velikost: B

Pohyblivost: 16/humanoid

Intelligence: 9 (v alternativním světě +6)

Charisma: 8

Presvědčení: Zmatené zlo (z pohledu postav)

Tull - šaman (není-li uvedeno jinak)

Životaschopnost: 10 (50 životů)

ÚČ: 5/+1 luk, 10/+1 hůl (2/kolo) (+2 šerozrakost)

OČ: +2 +3 = 5 (+2 šerozrakost)

Odolnost: 15

Velikost: B

Pohyblivost: 16/humanoid

Intelligence: 15 (v alternativním světě +6)

Charisma: 15 (v alternativním světě +6)

Presvědčení: Zákonné zlo (z pohledu postav)

Tullové jsou ekvivalentní rasa korkům. Ale přišli z jiného světa, proto jim dáváme jiné jméno.

Svým vzhledem vzdáleně připomínají krolly. Jsou stejně statní, i když mírně menší. Na rozdíl od Krollů však mají delší ruce, které při mírném podřepu mohou dosahovat až na zem. Občas je používají při pohybu (podobně jako třeba gorily).

Tullové nemají žádné postihy za pohyb na slunečním světle. **Za šera** dokonce **vidí mnohem lépe**, mají +2 na všechny činnosti (a to i útok a obranu). Boj v přítmí lesa je jim vlastní.