

TŘETÍ ČÁST

Mapa



Obecně

Zemětřesení ke konci druhé části zavalilo vstup na palouk. Postavy tak nemají šanci se vrátit do neuzavřených světů.

Ve třetí části má družina za úkol **odemknout zrcadlo**, ve kterém je uvězněná Lighet. Postavy nebudou mít ze začátku žádnou stopu, jak zrcadlo odemknout, nicméně průzkumem nově zpřístupněné část jeskyně dostanou do ruky **Ingensonův deník** psaný na nemrtvé, který jim v hledání pomůže. Z deníku se dozví, že budou k odemčení potřebovat tři "šémy". Tyto "**šémy**" jsou hlídané **démony Mindflyery s kousky Ingensonovy duše**. Družinu tak čekají tři lité boje, kdy budou mít k dispozici neomezené zdroje.

Po odemčení zrcadla, zhruba hodinu před koncem hrací doby, se družina setká s dvěma dalšími finálovými družinami. Proběhne diskuze / boj / vyjednávání o to, která z družin se obětuje a odnese si Lighetino vejce zpět do svého světa.

Opětovné setkání s Lighet

Třetí část začíná v místnosti se zrcadlem. Po chvilce zkoumání prasklého zrcadla se Lighet opět v zrcadle objeví. Je “přeřízlá vejpl”, ale spojení funguje. Lighet družině poděkuje a bude nadšená, když ukážou střepy. Asi nastane trapné ticho s otázkou ve vzduchu: “A co teď?”.

Je to na hráčích, co se střepy udělají. **Alchymista sám o sobě by měl cítit, že energie ze střepů míří směrem do zrcadla a naopak**, tedy nějaká souvislost tu je. Nicméně zrcadlo je stále uzavřené.

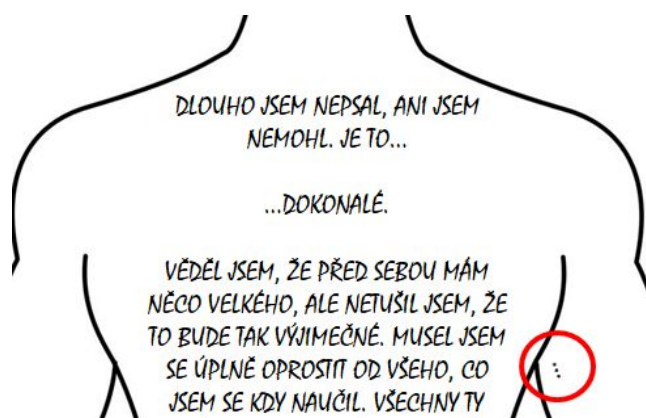
Družina by se měla doptat Lighet na detaily před jejím uvězněním do zrcadla. Stále platí, že Lighet bude odpovídat jako osoba neznalá. Možné nápovědy (k diskuzi):

- postavy se znovu zeptají Lighet, jak to zrcadlo vypadalo, když bylo “aktivní”, to jim pak může znovu zopakovat, že zrcadlo zářilo z horní hrany - tři proudy světla
- když postavy střepy přiblíží k zrcadlu, ty způsobí, že prohlubeniny pro “šémy” začnou bledě zářit
- postavy začnou prozkoumávat zbytek jeskyně a narazí na “kůže”, kde to bude napsané
- Lighet si může povzdechnout, že Ingenson určitě měl “návod” ve své pracovně, kam však nebude přístup, protože ty dveře zabezpečil a jí zakázal vstup

Po krátké diskuzi s Lighet postavám nezbude nic jiného než jít ke kamenným dveřím.

Kdo to přichází?

Během diskuze s Lighet se z chodby odkud přišli vyloupne do půli těla vysvlečená zombie. Nebude na postavy útočit, jen se tupě zastaví a bude koukat. Pokud postavy zombii prohlédnou, zjistí, že má na zádech vytetovaný text. Jedná se o jednu z “kůží”, konkrétně o **kůži č. 3 - viz kapitola Ubytovna s kůžemi...**

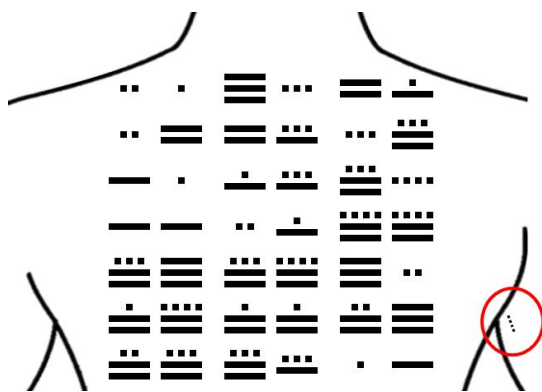


Kamenné dveře

Cesta ke kamenným dveřím nebude jednoduchá. Během otřesů tu a tam popadaly celé stropy a postavy tak budou muset přelézat větší balvany. K překvapení družiny budou kamenné dveře stále zavřené, ale hned kousek vedle dveří se při otřesech vytvořila široká puklina, kterou se lze protáhnout do chodby za dveřmi.

Uvězněná kůže

Ještě než postavy dojdou ke kamenným dveřím, uslyší zpod sutin jakési chrčení a mrumlání. Pokud odhází několik kamenů, objeví ruku nemrtvého, která se hýbe. Vysvobodí-li celou zombii, zjistí, že se opět jedná o “kůži”, tentokrát o **kůži č. 4 s číselnými kombinacemi**.



Velký sál

Za kamennými dveřmi pokračuje zdobná široká chodba rovnou do obrovského sálu, **kde s lucernou nelze přehlédnout celý prostor**. Jisté je, že sál podepírají mohutné sloupy se čtvercovým půdorysem. **Nasloucháním** u vchodu lze identifikovat jakýsi nekonkrétní zvuk z levé strany sálu (nemrtvé Kůže). Ze sálu se lze dostat dál do několika místností, které jsou popsány v dalších kapitolách.

Na druhé straně sálu je vyvýšené pódium - oltář, kde se původní pranárod modlil a scházel ke společným rozpravám.. Pódium je zdobené šílenými reliéfy zobrazující pokřivená humanoidní těla, kde nesedí počet údů, trupů, hlav, vlastně ničeho. **Za pódium je velká černá zed'** z jednoho kusu leštěného mramoru. Je vysoká asi tři sáhy, široká dva sáhy a mocná čtvrt sáhu.

Celý sál lze osvětlit za pomoci pákového mechanismu, který je umístěn za kamennou zdi oltáře. Původně dřevěná páka již uhnula. Ve zdi zůstal jen obdélníkový otvor s kovovou trubkou v poloze šikmo vzhůru. Stačí, aby některý z dobrodruhů použil svoji hůl, meč, klacek a je možné trubku otočit do polohy šikmo dolů. V ten moment se na všech sloupech rozsvítí jakési “lucerny”, **které dokonale ozáří celý sál studeným, nazelenalým světlem, tedy až na strop**, ten stále zůstane v šeru. **Stačí, aby postavy prohlásily, že chtějí prozkoumat zed' a mechanismus vždy objeví.**

Ubytovna s Kůžemi

Z této místnosti vychází podivné zvuky. Jakési nepravidelné mručení, sípání, cinkání řetězů, škrábání...

Vstup do ubikace je skrze kamenné zdobné dveře, které nejsou nijak chráněny a jsou mírně pootevřeny (hubený člověk beze zbroje se protáhne bez obtíží). Stačí ale zlehka zatlačit a dveře se otevrou více.

Poznámka: Po překročení prahu se za zády postav ozve syčivý zvuk, který po sobě zanechá dlouhou ozvěnu. Syčivý zvuk nemá žádné vlastnosti, slouží pouze k udržení hráčů ve střehu.

Postavy vejdou do podlouhlé místnosti, jejíž konec se krčí ve tmě. Po obou stranách **spatří kamenné stolce (celkem 2 x 11 ks)**. Před sebou pak na dosvit od lucerny **uvidí jakýsi pohyb stínů** (4 - 5 humanoidů).

Místnost je plná zombií / ghúlů, které se volně pohybují mezi sarkofágy. Jsou do půli těla svlečené. Jakmile nemrtví spatří světlo, všechny se začnou odvracet a šourat dál od světla. Tím odhalí postavám svá tetovaná záda.

Vznik Kůží

Čaroděj Ingenson, který objevoval tajemství jeskyně, si nutně potřeboval dělat poznámky o svých zjištěních. Ze začátku to řešil nákupem ovčích kůží z nejbližší osady, ale v pozdějších letech se již bál jeskyni opouštět, aby mu ji v jeho nepřítomnosti nevylootovali nějakí dobrodruzi. Těch postupem času přibývalo. Nejvíce se jich vyrojilo poté, co se probudila sopka.

Čaroděj to vyřešil celkem svérázně. Zeptal se sám sebe: *“v čem se liší ovčí kůže od té lidské?”*. A odpověděl si: *“v ničem, lidská je lepší, protože se nemusí vydělávat...”*. A tak začal mrtvá těla vetřelců používat jako stránky své kroniky.

Každý nemrtvý je tak obětí Ingensonova horního dungeonu (viz první část) a má na zádech část Ingensonovy kroniky. Postavy v Kůžích získají velký zdroj informací, mohou si ověřit, že Lighetino vyprávění je *“pravdivé”*.

Ingenson využil sarkofágů, kdy na každý položil mrtvolu dobrodruha břichem dolů. Poté na záda mrtvol vytytoval část své kroniky. Svlékáním kůže se nezdržoval, ostatně to ani neuměl.

Značení kůží

Každá kůže z deníku Ingensona má své pořadové číslo (obrázek vlevo). Toto číslo je vytetováno v pravém podpaží na tricepsu (příklad na obrázku vpravo). Číselné značky odpovídají pětkové soustavě:

1	▪	6	▬	11	▬
2	▪▪	7	▬	12	▬
3	▪▪▪	8	▬	13	▬
4	▪▪▪▪	9	▬	14	▬
5	▬	10	▬	15	▬

ÉMĚŘ
ANI
EN
ZLE.
,



Texty na kůžích

Na kůžích se vyskytují dvě skupiny textů. Jednak to jsou zápisky z Ingensonova deníku (celkem 15 záznamů / kůží) a dále seznam vyzkoušených dvojčíselných kódů na otevření dveří do Ingensonovy laboratoře (celkem 6 kůží). Zcela zvlášť je pak kůže, která označuje tři hrobky ve kterých se nacházejí “šémy” (viz kapitola “Hrobka s šémy”).

Hráči by si měli Ingensonův deník poskládat a dát si celé pozadí příběhu dohromady. Zároveň by si měli uvědomit, že Lighet se opravdu stala obětí šíleného a arogantního kouzelníka.

1) Stále jsem se nikam neposunul. Je jich moc a s příchodem jara se to ještě zhorší. Ledy roztají a moře bude volné. Steeri. Díra na severu, kde nikdo nechce žít. A přesto sem jezdí z celého Heimu a nedají mi pokoj.

Ted' se však všechno otočí k lepšímu. Jak by ne, dobře jsem to vymyslel. Z nepřítele si udělej přítele. A nebo rovnou otroka. Budou chodit dál, tomu nezabráním, ale s každým napíšu další kapitolu svého životního příběhu.

2) Stále žádný posun. Ty malby, ty znaky. Skrývají vše. Cítím to. Vím to! Čekal jsem, že s klidem na práci přijde brzký úspěch, ale nic! Těch znaků je víc než písmen, co znám. Jejich jazyk musí být úplně jiný než náš. Kdybych slyšel, jak spolu mluví nebo dokázal napsat jedno jejich slovo!

Jsem na to sám, ve svitu skomírajících loučí obklopen temnotou a tak je to správně! Nehodlám se s nikým dělit. Pokud má někdo úspěh, budu to já! I kdyby to mělo trvat celé věky!

3) Dlouho jsem nepsal, ani jsem nemohl. Je to... Dokonalé. Věděl jsem, že před sebou mám něco velkého, ale netušil jsem, že to bude tak výjimečné. Musel jsem se úplně oprostit od všeho, co jsem se kdy naučil. Všechny ty žvásty a poučky mých učitelů. Hlupáků a zatemňovačů myslí. Kdyby viděli tohle, nikdy by nebyli schopni pochopit ani špetku. Ještě, že jsem odolal a nenechal se zkazit. Mé pohrdání bylo oprávněné. Ať chcípnu v nevědomosti!

4) Ten jazyk. Úplně otevírá nové možnosti. Je složitý, to ano, ale ve složitosti je ukryta moc. Tohle není žádné štěkání psů ani žvatlání batolat. Tohle je jazyk mocných. Jazyk stvořený pro čáry, kterými lze měnit tento zaostalý svět. Již brzy rozluštím první výjev, již brzy dostanu klíč k ostatním výjevům, a nakonec se dostanu k tomu, proč jsem tady...

5) Někdy je prostě potřeba hrubé síly nad rozumem. Naštěstí je tu to jezírko. Tisíce schodů jsem nachodil, ale bez něj bych nemohl postupovat tak rychle. Kolik pokusů nakonec? 215? Opravdu, bez jezírka bych to nezvládl...

6) Byli tak blízko. Mohli mě dostat. Měli štěstí, nic jiného v tom nebylo. Kdyby mě nepřekvapili, bylo by po nich. Mrknutím okna. Udělali chybu, že chtěli smlouvat. Dali mi chvíli a hned poznali, že jejich čas skončil. Dva nebo tři utekli, ale to je jedno. Do vesnice nedojdou a kůže, co mi ukradli je už pro mě bezcenná. Shnije v lese stejně jako jejich těla. Otázkou zůstává, kolik dalších překvapení tu skrytě číhá?

7) Nemůžu se soustředit. Každý zvuk ve mě vyvolává strach. Neopodstatněný, to vím, ale i tak. Bádání stojí. Od té nepříjemnosti jsem nic nedokázal. Mnoho obrazů jsem již rozluštil a jsem schopen rozluštit i ostatní. Ale nemám klid. Co mi dá jistotu, co mě uklidní, když ne já. Ledaže bych... Je to riskantní. Na druhou stranu...

8) Po dlouhé době opět mezi lidmi. Strašné! Nechápu, jak mohou takhle žít. Marnit svoje bezcenné životy ve vlastních výkalech. Přestávám jim rozumět, jsou téměř jako zvířata. Žádné ambice ani touha po poznání! Řídí se jen nejnižšími pudy. Je mi z nich zle. Tohle však bylo naposledy, co jsem musel mezi ně. Mám, co jsem potřeboval. Bylo to jednodušší, než jsem čekal. Ani jsem se nemusel moc snažit a předstírat. Jsem pro ni něco jako Mocný.

9) Je to velká změna nebýt sám. Kéž by k lepšímu. Není mi rovna! Pořád jen mluví a mluví. Jak může být proboha tak dotěrná a hloupá?! Stojí mne hodně sil se pořád přetvařovat. Musím to ještě pět měsíců vydržet. Ještě nejsem připraven a ona také ne. Bez ní to bohužel prostě nejde.

10) Byla dost vystrašená. Zatraceně vystrašená. Ale nemohl jsem použít magii ani bylinky. Bylo by to příliš riskantní. A jiné tělo bych už vážně nechtěl hledat. Zase znovu měsíce poslouchat prostoduché žvanění. Naštěstí jsem ji dokázal okouzlit. Pár milých slovíček, ujištění, že je to důležité, aby oba zůstali zdraví. Ano, nejprve vyvolat smrtelný strach a živit ho do nesnesitelné beznaděje. Pak nabídnout řešení. Jakékoliv. Prostě východisko pro lapenou kořist... Teď už jen trpělivě vydržet a mezitím se vrátit k hlavnímu cíli.

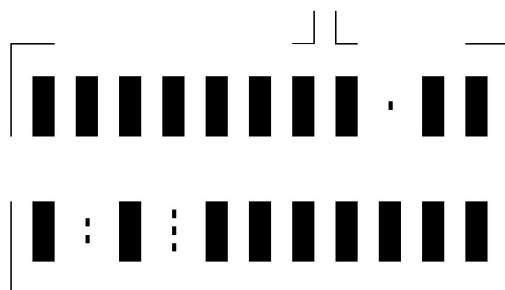
11) Příprava na rituál mi pomohla utřídit myšlenky. Stávám se jedním z nich. Už mi nedělá problém číst ze zdí. A když narazím na podivné spojení, vím, že je jen otázkou dnů, kdy jej rozlousknu. Všechno jde hladce. Kdo ví, třeba byl rituál úplně zbytečný a opustím jeskyni dřív. Nový. Jako Mocný.

12) Jaká náhoda! Štěstí! Zázrak! A nebo znamení Mocných? Rozluštil jsem nejdůležitější část maleb. Zbývají dva dny. Pouhé dva dny a minul bych nejlepší příležitost naplnit svůj sen. Je to jasné, jsem předurčen. Celou dobu jsem to věděl. Cítil jsem to. A nikdo mi nevěřil. Dva dny mi bohatě stačí, abych se připravil. A pak... Pak už žádné dny nebudou existovat!

13) Všechno zkazila! Čubka prašivá. Ta tlustá kráva! Jak se opovážila?! Stokrát jsem ji říkal, aby za mnou nechodila. Varoval jsem ji, že je to nebezpečné pro ni i pro toho jejího bastarda. Kdyby se raději nechala zabít a konečně tak udělala něco užitečného pro tento svět. Ubulená, hloupá husa tam prostě musela vlézt přesně v TEN okamžik. Tak strašně moc jsem ji chtěl zabít! Uškrtil vlastníma rukama, abych viděl jak trpí, jak přichází o svůj zasraný život. Ale nešlo to. Nedokázal jsem to. Co bude dál?

14) Je to potvrzené. Nemám šanci. Hvězdy se spikly proti mě. Jednou umřu. A za všechno může ona! Všechno mi sebrala a zničila. Děvka jedna. Ale teď je řada na mě. Teď si vezmu já, co mi patří.

15) Odcházím. V tuto chvíli nemůžu víc udělat. Všechno je zapečetěné, tři šémy schované a v rámci možností zabezpečené. Brzy se vrátím. A dokončím to jednou provždy. Všechno hezky srovnám...



Hrobky s “šémy”

Tato místnost je zrcadlová k Hrobce s Kůžemi. Kamenné dveře lze lehce otevřít. Místnost je podlouhlá a tentokrát se v ní nachází 24 sarkofágů ve dvou řadách. Otevření sarkofágu je možné, víko lze vypáčit a posunout na stranu. K tomu je potřeba kovový nástroj (tesák, meč, hůl, topůrko sekery) a trochu síly (**Past Sil~9~nic/odsunuli**). Odsunutí trvá vždy 2 směny a stojí spoustu sil.

Ve třech náhodně vybraných sarkofázích jsou ukryté truhličky s “šémy”, které aktivují zrcadlo s Lighet. Které tři sarkofágy lze zjistit pomocí následujících indicií:

- Ingenson zmiňuje na poslední kůži č. 15, že ty “tři šémy” dobře ukryl
- Na jedné z Kůží je plánec místnosti s vyznačením tří sarkofágů (poslední kůže)
- při podrobném zkoumání jsou víka tří sarkofágů již poškrábané od zvedání (uštípnutý roh, méně zanesená spára atp.)

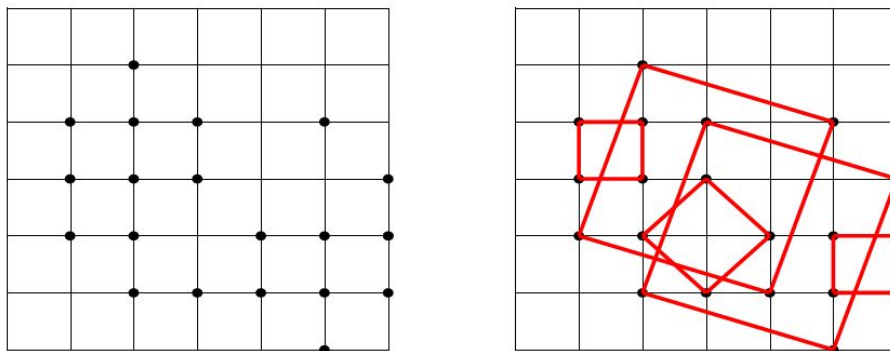
Jakmile postavy otevřou “správný” sarkofág, spustí se past vytvořená Ingensonem.

Tj. $\frac{1}{3}$ jeho já vtělené do stvůry si přijde pro postavy. Viz kapitola Bossfight Ingenson. V sarkofázích se nachází **malé dřevěné truhličky na kterých bude hlavolam** pro jejich otevření. V truhličkách se pak nachází samotné “šémy” do zrcadla s Lighet. Hlavolamy jsou v příloze.

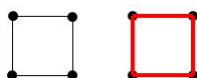
Jakmile postavy vylouští hlavolam, vyvolaná Ingensonova reinkarnace zmizí. Družina tak může taktizovat, kam vloží své síly - do souboje či do luštění hlavolamů.

Hlavolam 1

Jedná se o klasický hlavolam se čtverci (Jane's squares). Je k dispozici síť bodů. Tyto body představují vrcholy čtverců. Každý vrchol patří právě jednomu čtverci, tj. čtverce mezi sebou nesdílejí vrcholy. Cílem luštitelce je nakreslit všechny čtverce (vlevo zadání, vpravo řešení):

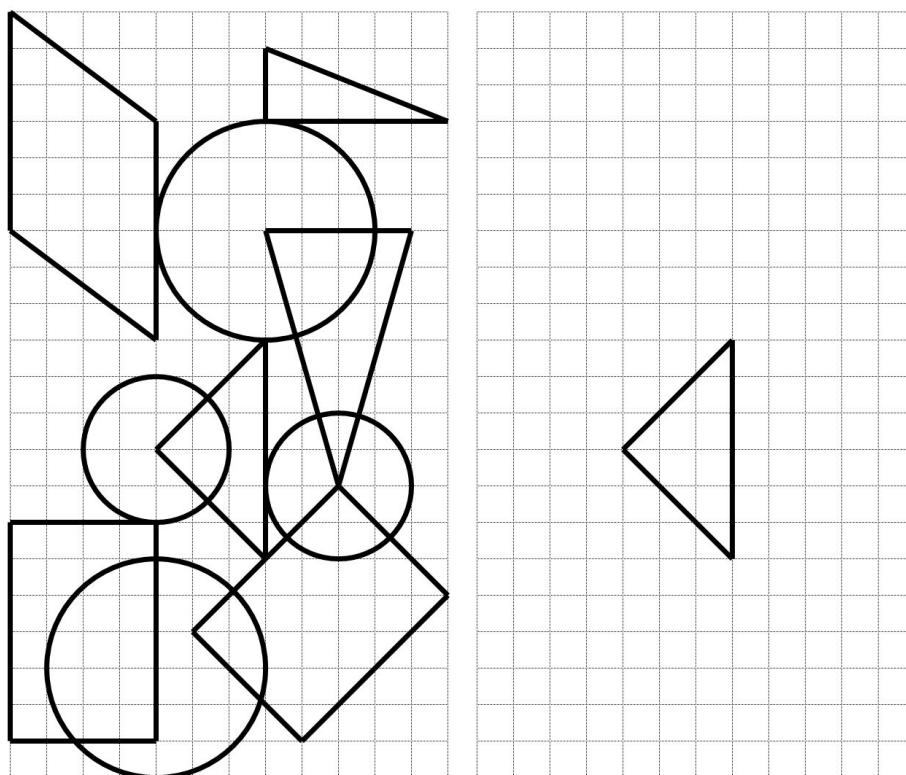


Jako nápověda je na truhličce uveden následující rytina:



Hlavalam 2

Při tomto hlavalamu počítal Ingenson s nízkou inteligencí dobrodruhů, kteří by se náhodou dostali takto daleko. Na truhličce je do čtvercové sítě nakreslena **změť obrazců, které je nutno z paměti překreslit**. Jakmile postavy začnou “luštit”, objeví se stejná zeleně fosforeskující čtvercová síť na severní stěně místnosti. Postavy musí obraz přenést. Vtip je v tom, že **nelze truhličku ze sarkofágu vyjmout. Nepomůže kresbu ani překreslit na pergamen**. Lušticí postava si jednoduše musí kousek po kousku obrazec zapamatovat a jít překreslit. Je povoleno, aby jedna postava u truhličky napovídala a jiná postava u zdi překreslovala. V rámci MDrD tak můžeme naplno využít velký prostor učeben.



Jakmile postavy přenesou obrazec na zeď, skříňka s “šémem” se otevře.

Hlavalam 3

Při tomto hlavalamu už musel Ingenson počítat s tím, že luštitel nakonec získá to, co chce. Proto navrhnul jednoduchou knihu. Kniha klade luštiteli otázky, na které musí pravdivě odpovídat (lež pozná). Odpovědi si kniha zapamatuje a později “předá” Ingensonovi. Když postavy knihu otevrou, objeví se úvodní text:

“Pokud mě spálíš, nikdy nezískáš to, pro co jsi přišel. Odpovíš mi na pár otázek a pak se uvidí. Pamatuj, najdu si tě a jestli mi něco ukradneš, vezmu si to zpět! Souhlasíš?”

Pokud postava napíše do knihy souhlas, začne kniha psát na prázdné stránky otázky. Otázek může být libovolné množství, PJ počtem reguluje hrací dobu s ohledem na

probíhající zápas. Kniha se táže vždy všech postav, které jsou okolo knihy. Tedy, jsou-li u knihy tři postavy, pak kniha položí stejnou otázku třikrát, dokud nezíská tři pravdivé odpovědi. Poté následuje další otázka. Pokud se připojí nová postava, začne klást již položené otázky nově přichozí postavě od začátku.

Otázky jsou:

Kdo jsi (jméno)?
Z jakého rodu pocházíš (rasa)?
Jakou máš barvu vlasů?
Jakou máš barvu očí?
Z jaké vesnice pocházíš (jméno)?
Kdo je tvůj jarl (jméno)?
Máš dar magie?
Máš potomky (dědice)?
Jak jsi stár?
Kdo je tvůj (nejlepší) přítel?
Kdo je tvůj muž/žena?

Jakmile postavy na všechny otázky pravdivě odpoví, v knize se objeví poslední pokyn:

“Vyhrál jsi, nyní mě můžeš spálit a získat to, pro co jsi přišel. Ale věz, že tě budu pronásledovat, dokud nedostanu zpět, co jsi dnes ukradl!”

Jakmile postavy spálí knihu, skříňka s “šémem” se otevře. Poznámka: Pokud postavy napadne knihu spálit dřívě, i když je kniha varuje, udělají to nejlepší, co můžou. Truhlička s “šémem” se okamžitě otevře. Prostě Ingensonův bug :-).

Uzdravovací jezírko

Za oltářem, resp. za kamennou zdí jsou malá kamenná dvířka zajištěná zámkem. Dvířka je možné hrubou silou rozmlátit, otevřít kouzlem, či otevřít lupičovým uměním (původní obyvatelé nepočítali, že bude mít někdo takovou drzost a za oltářem bude něco rozbíjet).

Po překonání dvířek se postavy ocitnou v úzké chodbičce, která po několika sázích končí schodištěm vedoucím prudce dolů. Je zde sucho a teplo. Cesta po schodech se zdá být nekonečná (jsou to stovky schůdků), nakonec však končí v ústí do malé místnosti. V té je malé přírodní jezírko s teplou vodou. **Alchymista, kouzelník i hraničář zde cítí jiskřit magii ve vzduchu.** Po úmorném sestupu se všichni najednou cítí mnohem lépe, údy

přestávají bolet, dřívější rány se již neozývají při každém pohybu. Špatnou náladu střídá rozjařená nálada.

Pokud postavy seberou odvalu a napijí se s jezírka, automaticky se uzdraví do plných životů. Kouzelník i hraničář ke svému překvapení po vypití vody získají zpět svoji magenergii.

Pozor! Voda z jezírka se nedá odnést v měchu. Okamžitě ztrácí svoji schopnost, naopak vyvolá prudkou nevolnost (**Past Odl~8~při neúspěchu si hráč hodí k10 a ztrácí tolik desítek procent životů, kolik hodil**).

Vodu nelze pít pořád dokola. Pro účely dobrodružství platí, že znovu napít se může postava po každém boji s Ingensonovou reinkarnací.

Laboratoř Ingensona

Poslední místnost, do které se vchází z velkého sálu. Místnost je opatřena původním “zámkem”. Ingensonovi trvalo velmi dlouho než jej rozluštil a doted “zámek” používá pro ochranu věcí v místnosti.

Zámek je v podstatě kód složený ze dvou čísel nabývajících hodnot od 1 do 15 (celkem $15 \times 15 = 225$ kombinací). Stačí znát správnou kombinaci dvou čísel a dveře se otevrou. Ingenson nebyl schopen najít správnou kombinaci a tak na to šel “hrubou” silou stylem pokus-omyl. Měl však smůlu. Ze všech 225 kombinací musel vyzkoušet 214 než se po 215. střelil :-)

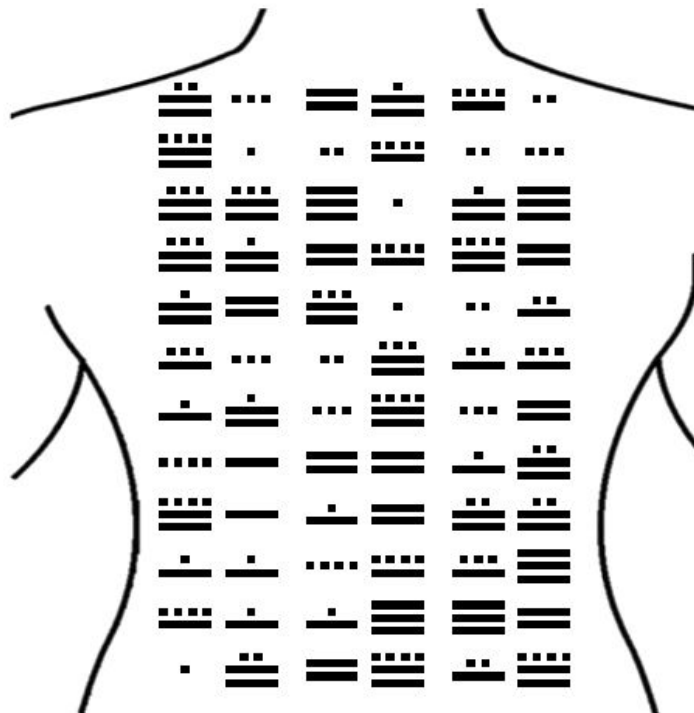
Vyzkoušené kombinace si vypsál na celkem 6 Kůží. Na pěti Kůžích se nachází vždy 3 sloupce kombinací po 12 řadách (tj. celkem $5 \times 3 \times 12 = 180$ kombinací). Na poslední Kůži jsou také 3 sloupce, ale v dvanácté řadě je jen jedno číslo (tj. celkem $3 \times 12 - 2 = 34$ kombinací).

Tři Kůže se nachází v Ubytovně, čtvrtou družina osvobodila z pod sutin před kamennými dveřmi, pátá Kůže je ghúl Noll na kterého postavy narazily v první části dobrodružství v horním dungeonu, šestá Kůže je ta, co postavy dostaly v rámci Měsícsvitu (má na sobě jen 34 kombinací),.

Na Kůžích není zaznamenáno 11 kombinací ($225 - 180 - 34 = 11$) z nichž jedna jediná je správná. Aby se postavy dostaly přes dveře, budou muset tyto kombinace postupně vyzkoušet. **Pozor! Při zadání špatné kombinace vyšlehne ze dveří zelený blesk (2k6 životů)**. Chybějící kombinace jsou (tučně vyznačená je ta správná):

[13,2] [15,4] [3,5] [14,6] [10,7] [3,9] [12,9] [3,11] [7,12] **[7,13]** [15,14]

Příklad kůže:



Laboratoř bude bonus pro nejlepší družiny ve finále. V laboratoři se totiž nachází téměř neomezený zdroj alchymistických magů a surovin. Zároveň je zde možné nalézt některé Ingensonovy artefakty:

- plášť neviditelnosti (používal, když se chtěl schovat před Lighet)
- svitky ochrana před démonem (2x) - působí i na Mindflyera, tzn. Mindflyer se nedostane do koule o průměru 3 sáhy kolem sesilatele ochrany
- prsten s hyperprostorem (3x za den)
- kouzelný dlouhý meč 11/+0 místo 7/-1 vč. kouzla Protoplazma na 12 magů (při použití všech magů najednou je možné zastavit Ingensonovy reinkarnace)

Bossfight Ingenson

Background

Během svých bádání čaroděj Ingenson našel tři zárodky strážných démonů kultu. Tyto zárodky si ponechal uschované na výzkum a posléze zjistil, jak fungují.

Zárodek hibernuje a nevyvíjí se, dokud do něj není přeneseno vědomí, a není proneseno spojovací kouzlo. Poté téměř okamžitě vyroste do plné síly (1k6 kol pokud budeme chtít hrát na random). Vzhledově bude vypadat jako nabašenej mind flyer prakticky, velikosti C.

Poté co Ingenson totálně vyfailil svůj rituál s Lighet a začal mít strach, aby nikdo nenašel a nevysvobodil vejce s prastarým bohem, tak podnikl jisté kroky, aby zabezpečil místo a znemožnil otevření brány v zrcadle. Jeho poslední zoufalou myšlenkou bylo, že se ochrany před otevřením brány v zrcadle bude muset zhostit sám, pokud ta situace nastane, a proto rozštěpil svoje vědomí na čtyři části. Tři části vložil do zárodků a ponechal je tam. Čtvrtá část je ta, která zůstala v jeho těle.

Jakmile postavy otevrou sarkofág, spustí se poutací kouzlo mezi vědomím Ingensona a zárodkem démona v jezeře, a ten se probudí, naroste a půjde po družině, která mezitím bude zaneprázdněna luštěním hlavolamu na truhličkách s “šémy”.

Co je zásadní, tak po Ingensonově smrti obsahuje každý ze zárodků $\frac{1}{3}$ jeho síly. S každým pokořeným strážným démonem Ingensonem se stane to, že vědomí se budou na sebe nabalovat, tedy druhý démon bude mít $\frac{2}{3}$ síly Ingensona a poslední třetí démon bude opravdovou výzvou pro hráče. **Při každém souboji s reinkarnací Ingensona by postavy měly “vykrvácet” z životů, magů a zdrojů. Předpokládá se využívání kouzelného jezírka pro obnovu sil mezi jednotlivými souboji.**

Poznámka: PJ by měl družinu vést tak, aby všechny tři souboje skončily 1 hodinu před koncem herního bloku. Souboj s Ingensonovými inkarnacemi tak musí holt řídit. Pokud bude souboj příliš dlouhý, může PJ družině pomoci, ale s tím, že družina ztratí body na hodnocení.



Reinkarnace 1

První Mindflyer je **silový typ**. Hora svalů pod tvrdou kůží s vlhkým slizem na povrchu. Je neobyčejně mrštný. Kinetiku svého pohybu dokáže soustředit do série přesných a mířených úderů.

Jeho taktika je zabít jednoho protivníka za druhým. Kdo stojí blíž, ten to schytá. Pouze v případě, že by některá z postav vydávala hlasitý zvuk, vrhne se na ni Mindflyer jako na první.

Životy	100xN
ÚČ	(+4+4/+3) = 8/+3 ostré pařáty 2x za kolo Nečekaný výpad = Past Obr~8~nic/postava odhozena a zraněna za k6 životů
OČ	(+4+4) = 8 (tvrdá korálovitá kůže)
Odl	17/+3
Vel	C
Int	8/-1
Zran	Zápas 0, Obyč zbraň ½, Kouzelná zbraň, Ohnivé věci ½, Jedy a kyseliny 2x, kouzla Hraničářská, útočná, ohnivá ½, fyzická + bílá střela, zvuk

První reinkarnace má jedinou slabinu - zvuk. Jeho uši, fungující na principu krollího sluchu, jsou velmi citlivé na hlasitý zvuk. Vždy se po hlasitém zvuku jakoby stáhne a chytne se za hlavu. Ztrácí pak iniciativu a počet útoků za kolo je jen jeden. Nemůže použít nečekaný výpad. Hlasité zvuky jsou:

- jakýkoliv válečný pokřik zahlášený družinou
- válečnickovo Zastrášení
- bojovník proměněný v Berserkra
- doprovodný hrom při použití všech typů Blesků
- výbuch bomby, ohnivé hlíny, Nebezpečného ovoce, rachejtle, ohnivé koule
- zemětřesení (záchrana PJe)

Reinkarnace 2

Druhý Mindflyer již není tak silný a odolný. Tyto dvě vlastnosti vystřídal za **magický útok a schopnost okamžité teleportace** (jako ďáblík). Své postavy se snaží ochromit mentální vlnou (mind blast), ochromené (nehybné) postavy pak doráží vysáváním životní energie (krve). Má také schopnost odrážet kouzla nepřátel na samotné nepřátele a to s úspěšností 50%.

Životy	50xN
ÚČ	(+1+2/+0) = 3/0 ostré zuby + zvl. Mentální vlna = Past Int~9~nic/postava ochromena na k6 kol
OČ	(+1+1) = 2 (kůže)
Odl	11/+0
Vel	B
Int	15/+2

Zran humanoid + bílá střela

Mentální vlna působí na oblast před Mindflyerem (kruhová výseč 90°) do vzdálenosti 10 sáhů. Pokud se Mindflyer zakousne do (nehybné) oběti, je schopen ji během kousnutí vysát 1/8 krve z těla. Tedy po pěti úspěšných útocích postava umírá.

Reinkarnaci lze nejúčinněji zastavit pomocí kouzla Protoplazma (za min 12 magů) či Svaž (za min 22 magů). Takto zasažený Mindflyer ztrácí schopnost teleportace a stává se tak snadným cílem. Pouze postava s hyperprostorem má šanci zasáhnout Mindflyera dřív, než se v daném kole teleportuje.

Reinkarnace 3

Poslední reinkarnace Ingensona je nejsilnější. Reinkarnace umí létat, resp. levitovat. Během souboje vzlétne až ke stropu Velkého sálu a odtamtud bude na postavy mentálně útočit zpoza šera. Tj. postavy budou vědět, že tam někde je, ale neuvidí ho, pokud si pro něj nezalétnou.

Pokud se některá z postav či přítelíček pokusí k Ingensonovi dolétnout, použije kouzla typu blesk na zabití či rozptyl kouzlo tak, aby se k němu nikdo nedostal.

Ingensonovy parametry pro mentální souboj jsou: SUM = 30, SOM = 30, životy = 30.

Parametry postav dostanou PJové v přehledné tabulce před třetí částí. Ingensonova reinkarnace bude vždy jen mentálně útočit, tj. střídavě 1x nebo 2x za kolo a při obraně si vždy započte postih -3.

Souboj by však neměl být souborem hodů kostkami. PJ bude popisovat souboj tak, že Ingenson promlouvá do duše postavy a využívá jejích slabin (zesměšnění, hrozby, útok na čest, či využití info z osobního deníku). Postavě, pokud se neubrání, pak popíše jak chřadne, jak se vzdává a nechává na sebe působit dobře mířená Ingensonova slova. Hráči by také měli najít slabinu Ingensona a tu využít. Tj. očekáváme, že i hráči budou promlouvat k PJovi a častovat ho nepěknými slovy.

V případě Ingensona je slabina jasná - jeho olbřímí ego. Není nic jednoduššího než mu připomenout všechny ty jeho neúspěchy (Lighet mu sebrala nesmrtelnost, utekl jak spráskaný pes, porazili jeho první dvě reinkarnace, není schopen si udělat vlastní dítě, ...).

Jakmile začnou postavy ponižovat Ingensona, jeho mentální moc bude slábnout až úplně vymizí a on se rozplyne jak pára nad hrncem.

Zrcadlo na baterky

Postavy opravdu získávají bateriové články - šémy, kterými lze zrcadlo aktivovat. Na zrcadle budou vidět tři prohlubně do kterých evidentně něco patří. Jakmile postavy získají baterky a

vloží je do prohlubní, zrcadlo se aktivuje. Šémy se rozsvítí a vytvoří tři proudy barevného světla. Průchod se tak otevře.

Jakmile se toto stane, nějaká síla nacucne postavy dovnitř. Jde o Lighet, která je nyní díky volnému průchodu schopná výrazně víc používat svoji moc.

Jedinou možností, jak bránu opět zavřít, je vynést vejce ven z Mezidimenze do jednoho ze světů.

Družina se může cukat a nemusí chtít vložit šémy do zrcadla. Svým způsobem je to správná volba a družina, která se nakonec rozhodne zrcadlo neaktivovat jen přijde o možnost setkání s Lighet a ostatními družinami v Mezidimenzi. PJ může závěr zdramatizovat zesilujícím zemětřesením a vystrašeným přemlouváním Lighet, aby aktivovali zrcadlo. Scénu pak může zakončit tak, že se ozve kamenné křupnutí a místnost jinak stále mdle osvětlená najednou zhasne. Chvilí je ticho a ... dobrodružství končí.

Poznámka pro PJe: Jakmile postavy projdou zrcadlem, PJ hráče vezme a reálně odvede do jiné, předem domluvené místnosti, kde se družina setká s jednou nebo dvěma dalšími družinami!! Poslední část dobrodružství tak bude odehrávat více skupin dohromady. I proto, že je toto z naší strany dílem experiment, následující a finální scéna se nijak nehodnotí!

Setkání se s Lighet v její Mezidimenzi

!!! Neexistuje optimální řešení toho, co se bude dít dál a scénu nijak nehodnotíme !!!

Dříve než se postavy rozkoukají, uslyší známý Lighetin hlas. Nyní ale jakoby zněl jinak. Už není vystrašený, ale jistý a hlubší. Zní nesmírně moudře ale tím zároveň i děsivě. Co je ovšem ještě podivnější, je to, že ve stejnou chvíli z jiné strany místnosti vyjde další skupina hrdinů z podobného portálu. Tváří se stejně zmateně.

Lighet promlouvá:

“Nakonec vás to dokázalo víc, než jsem čekala. Děkuji! Moje dítě se zase začíná probouzet z nekonečné hibernace a to jen díky vaší pomoci! Jste skvělí...”

Krom jiné skupinky si postavy všímají ohavného obřího kožovitého vejce tmavě šedozelené barvy, obaleného žlutým slizem. Leží vedle Lighet a děsivě pomalu pulsuje jako když bije srdce. Za moment napraskne jakoby se daná věc měla už líhnout a z praskliny vyteče trochu nažloutlého slizu pudinkové konzistence. Lighet pokračuje, když vidí, jak se na vejce skupiny dívají:

“Máte tu čest seznámit se s mým krásným synem. Nejmocnější bytostí, s jakou jste schopni se v dimenzích setkat. Jakmile se vylíhne, nastolí nový řád bytí, kdy už žádná z vašich pozemských strastí nebude důležitá. Zbaví vás všeho, co vás tíží. Každou chvíli se ukáže v celé své kráse a všechny vaše světy budou díky

otevřeným branám oblaženy jeho přítomností! Kochejte se společně se mnou a přivítejte nové zítřky...!"

Při vstupu do Mezidimenze skořápky/střepy, které hráči sbírali v druhé části, zmizí z vlastnictví postav a ty si všimnou, jak doplňují jakoby prázdná místa na vejci.

Zrcadla z druhé strany vypadají jako rozčeřená hladina - stejně jako ostatní brány, se kterými už se postavy setkaly v druhé části - hint pro družiny, že musí pronést vejce, aby se brány zavřely.

Brána se dá zavřít pouze tím, že jí postavy vynesou vejce. Zrcadlo už neexistuje, puklo za posledním z hráčů, nyní existuje pouze brána. Není vidět místnost, tak jak jim Lighet tvrdila, ale už jen tetelení.

Vejce má level 666 a je neuvěřitelně těžké. Není možné, aby ho unesla jedna postava. Nejde ho tedy jen tak jednoduše vzít a prohodit branou někoho jiného. Je možné ho tam určitě odtáhnout, ale co na to ostatní, že? Lighet je éterická, ta s vejcem nemůže hnout.

Jakákoli agrese, která v prostoru proběhne (ať už mezi družinami samotnými, směrem k Lighet nebo samotnému vejci) urychluje líhnutí vejce (hádka, kouzlo, souboj). Hráči by tedy měli rychle vymyslet co dál. **Lighet ani vejce nejsou schopni zničit. Ona je nesmrtelná, on má level.**

Následující dění už je jen v režii postav. Družiny se můžou hádat, bojovat, spolupracovat, podrážet se... vše dle jejich libosti. Můžou vejce protáhnout branou a tím zachránit ostatní světy (a odkázat k záhubě ten jeden vybraný), pobít se navzájem, pokusit se zničit ho, vykašlat se na to, risknout to a utéct, pohádat se o to, kdo se (ne)obětuje,... možností jsou spousty.

Hodnocení

Pochopení příběhu (max. 15 bodů)		
	(za níže uvedené prohřešky získávají postavy záporné body)	
Průzkum jeskyně za kamennými dveřmi (max. 10 bodů)		
	(družina prozkoumá vše, dokud nenalezne indicie na oživení zrcadla)	
Aktivace bossů (max. 5 bodů)		
	(družina zjistí, co aktivovalo bosse hned po první aktivaci = 5 bodů, po druhé aktivaci = 3 body, po třetí aktivaci = 1 bod, nezjistí = 0 bodů)	
Hádanka na kůžích pro otevření Ingensonovy laboratoře (max. 5 bodů)		
	(za každý splněný řádek níže získává družina 1 bod)	
	zjistila, že znaky jsou čísla	
	zjistila, že čísla jsou od 1 do 15	
	spočetala, že existuje 225 kombinací dvojic	
	spočetala, že na kůžích chybí 11 kombinací	
	sama našla všech 11 chybějících dvojic	
Souboj s Ingensonovými reinkarnacemi (max. 15 bodů)		
	(za každý boss-fight získá družina 5 bodů)	
	bossfight 1 - družina si uvědomí zranění zvukem	
	bossfight 2 - družina zamezí teleportu	
	bossfight 3 - družina nalezne Ingensonovu slabinu	
CELKEM (max 50 bodů)		