

Třetí část

Shrnutí děje

Družina se vrací do Šumského Rubu po více než roce, je leden a mrzne. Asi den cesty od Rubu potkají zraněnou Vojtku, která s dopisem od Lorety spěchá na Žár. Při příchodu do vesnice je družina svědkem pokusu o oběšení Lorety v kostele.

Po záchraně Lorety se družině dostane vysvětlení, co se v Rubu děje. Žrekyně jim prozradí, že se o situaci radila se zkušenými žreky na Žáru a ty jí dali instrukce, co má dělat. Loreta ví, jak přivolat toho, kdo je za všechno zodpovědný. Hráči by už v tuhle chvíli měli tušit, že strůjcem Zla je potulný kněz Nerakaš, který je převtěleným ďáblem. Nerakaše lze přivolat tím, že třikrát za sebou řeknou jeho jméno pozpátku.

Souboj s ďáblem bude ovšem velmi krátký, Nerakašovo smrtelné tělo je dosti slabé. Smrt jeho fyzického těla ale nic neznamena, Nerakaš se hned zase zhmotní poblíž blízkého pekelného ústí. Družina má zatím čas promluvit si s knězem Strachotou a pokusit se ho přimět, aby jim pomohl zavřít pekelné ústí – to totiž Loreta neumí. Pokud se podaří Strachotu přesvědčit, ten provede rituál a za pomoci postav (skládačka) se podaří pekelné ústí uzavřít, což by mělo výrazně zlepšit atmosféru ve vesnici a oslabit temné síly. Strachota si při uzavírání pekelného ústí uvědomí, že naletěl ďáblovi a propadne depresi.

Družina se opět setká s Nerakašem, který se vrátil a učiní jim nabídku. Opustí Šumský Rub, pokud mu některá z hráčských postav podepíše úpis a zaprodá tak svou duši Peklu. Postavám nechá čas na rozmyšlenou.

Loreta se zmíní o rituálu očištění duše, kterým by bylo možné ďábla definitivně vyhnat. Musí se ovšem při něm obětovat, aby očistila duši některé hráčské postavy. Loreta je ochotná to udělat, aby zachránila Šumský Rub. Po provedení rituálu se družina setká s Nerakašem a ten začne podrobnými rozhovory s jednotlivými postavami zjišťovat, kterou duši bude chtít.

Pokud si ďábel vybere očištěnou duši, tak se okamžitě s velkou bolestí odebírá do Nicoty, odkud už se nikdy nemůže vrátit. Pokud si vybere obyčejnou duši, odchází z Šumského Rubu s úpisem, který mu zaručuje, že po smrti se tato duše odebere do Pekla.

Třetí část končí návratem družiny do Šumského Rubu, kde přijdou k apokalyptické scéně hořícího kostela, který zapálil Strachota.

Co se stalo mezi druhou a třetí částí

Třetí část se odehrává zhruba 14 měsíců po událostech druhé části. Je leden, silně mrzne a družina se právě vrací do svých domovů v Blatenském knížectví. V předchozích měsících pomáhali šířit Víru na severovýchodě země, nyní už ale jejich služeb není zapotřebí, a tak se vrací zpět. Jejich cesta vede kolem Šumského Rubu, rozhodnou se tam tedy zastavit a pozdravit Strachotu, byť vztah s bývalým družníkem během druhé části poněkud ochladl. Chtějí ale zkontrolovat, jak se vesnice vzpamatovala z řádění spektry.

To, co najdou je jistě nepotěší. Nerakaš, který se stal Strachotovým akolytou, si Šumský Rub bez problémů ovládl. Strachota mu naslouchá, nechá si od něj našeptávat, co je správné, dostal se do fáze, kdy už nedokáže prohlédnout, že Nerakaš je skutečným nepřítelem Víry (ekvivalent vztahu Théoden – Gríma). Byl to přece právě Nerakaš, který mu různými triky a rituály pomohl, aby k Víře konvertovala drtivá většina vesničanů. Ti, které nepřesvědčili, se pak raději odstěhovali jinam. Nyní je v Šumském Rubu věrný starým pohanským zvykům kameník Ojří s rodinou a zhruba pět dalších lidí.

Mezi vesničany se začali stále více rozšiřovat démoni. Šumský Rub je proto nyní plný alkoholiků, gamblerů, každý den tu propuká nějaká hádka kvůli malichernosti, sousedi si navzájem dělají naschvály, zkrátka je to místo, kde by nikdo normální žít nechtěl. Jediné, co drží vesnici pohromadě je právě Víra, kostel je místo, kde démoni nemají svoji sílu, a tak tam dokáží lidé společně mluvit a spolupracovat. Strachota je tak ještě více odtržený od reality, protože nevidí, co se děje za zdmi kostela. Nerakaš je se svojí prací téměř hotov, jelikož nyní už mu bude stačit pouze zpovzdálí sledovat, jak jsou duše vesničanů čím dál víc zatěžovány hříchy a pomalu tak propadají Peklu.

Loreta se po odchodu z Šumského Rubu na konci druhé části vydala na Žár, kde konzultovala se zkušenými žreky situaci v její vesnici. Co zjistila, ji velmi zneklidnilo, a proto se rozhodla, že vesničanům musí pomoci a vydala se zpět. O tom, co Loreta zjistila na Žáru více v kapitole Informace od Lorety.

Setkání s Vojtkou

Třetí část začíná v okamžiku, kdy je družina vzdálena asi den cesty od Šumského Rubu. Žádná vhodná vesnice k ubytování v dohledu není, a tak postavám nezbyvá nic jiného, než přenocovat venku.

„Mrzne, zima zalézá pod kůži, ani vaše kožichy vás úplně neochrání. Tahle noc bude krušná, ale zítra už se snad ohřejete v teple církevních domků v Šumském Rubu, které pro vás kdysi postavil horlivý tesař Jetmar.“

PJ nechá družinu, aby si zorganizovala noční hlídky, zabezpečení svého ležení a podobně. Ještě předtím, než se uloží ke spánku, dočkají se nečekané návštěvy.

„Sníh tlumí všechny zvuky, přesto máte najednou pocit, jako kdybyste něco zaslechli. A teď znovu! Připomíná to vzdálené sípání nebo snad chrčení. Znepokojivý zvuk, ve kterém nepoznáváte žádné zvíře.“

Když začne družina prohledávat bezprostřední okolí, velmi brzy nalezne drobnou postavu ležící ve sněhu. Poznají v ní Vojtku ze Šumského Rubu, i když její vzezření je děsivé – zdá se, jako kdyby zestárla o několik let, pod okem má velký monokl a v koutcích úst se jí třpytí čerstvé kapky krve. Vojtko je vzhledem k velkému mrazu oblečena dost nalehko, přes šaty má jen lehký vlněný přehoz. Omdlela vyčerpáním, když ji ale postavy přenesou k ohni, dají ji napít, brzy se probudí. Pokud jí položí jakoukoliv otázku, bezradně se na ně podívá, pootevře pusku a něco zachrčí. Družina si v ten okamžik může všimnout, že Vojtko má vyřízlý jazyk.

Komunikace s ní bude složitá, bude vesměs jen přikyvovat nebo vrtět hlavou. Navíc vypadá, že je na hraně přičetnosti, je extrémně vystrašená, při použití kouzelných prostředků (Čtení myšlenek apod.) tedy mohou být její myšlenky poněkud zmatené. Pokud se jí družina bude ptát, co se stalo v Šumském Rubu (obecně), ve Vojtkině mysli se objeví jen nesrozumitelný sled obrazů – opilý Vladivoj zvracející na návsi, lovec Damir střílející šípy směrem k Ojířovým dětem, které vyděšeně utíkají, tesaře Jetmara spílajícího Loretě, obchodníka Željka zuřivě vytloukajícího okna nějakého domu atd.

Větší úspěch družina zaznamená, pokud se bude Vojtky ptát přímo na to, co se stalo jí. Může se to pokusit i říct pomocí nějakých gest, co z toho postavy pochopí těžko říct. A co se tedy stalo Vojtce? V první části byla učednicí Lorety, poté sice konvertovala k Víře, ale nikdy o ni nebyla v hloubi duše přesvědčená. Po událostech druhé části a odchodu Lorety se začala obávat, že si celá vesnice zvolila špatně, když odvrhla Svaroga a přijala Víru

Církve Dubu a Lípy. Vojtka proto začala přesvědčovat svého otce Kláska, aby odjeli z Rubu, nebo se aspoň vrátili zpátky k pohanství. Jenže Klásek je úplně zahořklý, poté, co mu ve druhé části zemřel jeho jediný syn Joran, zanevřel na celý svět, úplně se přestal starat o svoje pole. Časem začal ze smrti Jorana obviňovat Vojtku, protože se tahala s akolytou Crhou a ten si pak jako odplatu za svoji smrt přišel pro Jorana. Když se Loreta opět ocitla v blízkosti Šumského Rubu a začala vesnici navštěvovat, Vojtka se k ní znovu přidala a snažila se jejím jménem přesvědčovat vesničany. To vedlo k tomu, že se stala velmi nepopulární, dočkala se i nejednoho výprasku. To nejhorší ale přišlo od jejího otce. Když ho asi před třemi dny opět úpěnlivě prosila, aby odjeli, Klásek úplně pozbyl rozumu, začal na ni řvát, že je jen akolytova děvka a že z toho jejího věčného kňučení přichází o rozum. Potom ve svém šílenství vzal lovecký nůž, chytil vyděšenou Vojtku a vyřízl jí jazyk. Šokovaná dívka utekla z domu i z vesnice za Loretou. Taková krutost překvapila i žrekyni, která pochopila, že musí svou učednici poslat pryč, jinak ji v Rubu vážně hrozí smrt.

Loreta tedy vybavila Vojtku základními potřebami na cestu, dala jí nějaké zlatáky a napsala dopis pro žreky na Žáru, aby Vojtce pomohli. Zároveň v dopise naznačuje, že dokázala potvrdit, že Šumský Rub skutečně sužuje Lovec duší. Pokud se budou postavy k Vojtce chovat ohleduplně a pomohou ji (ošetří zranění, dají ji napít a najíst...), může jim dopis ukázat. Mohou ho najít i dřív, než se Vojtka probere z mdlob, pokud ji důkladně prohledají.

Dopis od Lorety

„Posílám k vám svou mladou učednici. V Rubu jí hrozí smrtelné nebezpečí, nemohu ji nechat takhle riskovat. Naše obavy se vyplnily. Nevím, jestli to sama zvládnou. Pořád plně nechápu, proti čemu stojím. Situace je ještě horší, než jsme mysleli. Mé nové objevy potvrdily, že vesnice byla ke zlému osudu odsouzena už dávno. Pokud můžete někoho postrádat, snažně vás prosím, abyste ho poslali za mnou. Jakákoliv pomoc se mi bude hodit.“

Družině by mělo dojít, že Loreta je v ohrožení života a potřebuje urychleně pomoc. Nemělo by se tedy stát, že družinu napadne doprovázet Vojtku na Žár. Co udělají s Vojtkou, záleží na nich, ovšem ona se bude snažit jít tam, kam ji poslala Loreta. Může jít sice kousek s postavami, ale v žádném případě se nebude chtít vrátit do Šumského Rubu. Aby ji postavy do vesnice dostaly, musely by použít násilí.

Zpět v Šumském Rubu

Družině je nyní jasné, že je v Šumském Rubu pravděpodobně nečeká uvítání, v které doufali. Je pravděpodobné, že postavy budou obezřetné a budou se snažit postupovat opatrně. Je to ale celkem zbytečné, protože celá ves je v kostele a nikdo si přicházející družiny nevšimne.

„Jen kdyby to počasí bylo lepší. Už od rána sněží a zima nemilosrdně zalézá pod šat. A do toho všeho se spustila mlha. Naštěstí Šumský Rub již určitě není daleko. Jako na zavolanou se vám ozve vstříc kostelní zvon. Zvučné bim rozčísne tu slotu a vám hřejivě pronikne do srdce. Už brzy budete sedět u ohně pod střechou. Po chvílce další bim, blíže než to předchozí. Jdete správně, přidáte do kroku. Bam. Smích a veselý křik. Bim. Sborové hurrá. Hodně živá mše na tuto neděli, ale budiž. Bam. Slyšíte muže, jak něco křičí a vzápětí mu odpoví další sborové hurrá. Bim. Najednou se z mlhy vynoří věžička kostela. Bam. Jste blízko. Bim. Opět sborové hurrá. Bam. Zoufalý ženský výkřik a pak chrčení. Bim...”

Scéna Kostelní lync

PJ dá postavám velmi krátkou chvíli na rozkoukání. Stojí před hlavními dveřmi do kostela, zevnitř slyší desítky hlasů, jak se vesele překřikují. Připomíná to pijatiku v nejlepším. Pokud postavy ztrácí čas nasloucháním, uslyší jen útržky stylu: „...uhni, chci to taky vidět..., ...už to bude..., ...nezacláněj..., ...tohle bude paráda..., tahejte! tahejte!...”.

Uvnitř kostela se mezitím vesničané v čele se Strachotou snaží oběsit Loretu. Už jí dali smyčku na krk, přehodili lano přes trám ve zvoničce a nyní tahají za volný konec lana.

Postavy, které vyslaly havrana, mají smůlu, okenice jsou zavřené, možný vstup je jen předními dveřmi, teleportem a nebo pomocí šikovného lektvaru. Pokud budou postavy dlouho váhat a vymýšlet, dveře od kostela se prudce rozrazí a zády k postavám z nich vylezou dva vesničané, kteří v ruce drží lano a tahají ho ven z kostela.

Postavám se naskytne hrůzný pohled. Kostel je osvětlen jen několika loučemi umístěnými na bočních stěnách. Uvnitř se tlačí asi dvacet lidí, kteří všichni stojí uprostřed v kruhu se zrakem upřeným vzhůru. V těsném kruhu se na spuštěném laně houpe Loreta v roztrhaných šatech, vlasy celé od krve, obličej dobitý a s otevřenou zlomeninou nohy.

Pokud se někdo z družiny zeptá na Strachotu, uvidí ho postavy v zadní části kostela jak smyslů zbavený křičí:

„...tak, kde jsou ti tví předkové, ty prašivá Loreto. Neříkal jsem, že můj Bůh je mocnější. Očarovávala jsi všechny své sousedy, zatemňovala jim mysl a pořádala své temné rituály... Tak ukaž svoji sílu, no! Ukaž, co umíš, ty bestie! Ne, ne, ne, jediný, kdo tady má moc, jsem já. Teď poznáš můj hněv ty hnisavá žábo!”

Záchrana Lorety

Karty jsou rozdány. Nyní jde o čas. Pokud družina nevlítla do kostela násilím, tak stále drží moment překvapení. Hráči mají 1 minutu na to, aby rychle zkoordinovali své kroky. Poté si jich jednotliví vesničané všimnou a informace o jejich přítomnosti doputuje až ke Strachotovi.

Důležité je, že Loreta je připoutána lanem - nelze ji teleportovat a dále má zlomenou nohu - sama nemůže běžet.

Fanatický Strachota

Pokud družina dopustí, aby je zmerčil Strachota, ten s ní bude vyjednávat. Postavy by měly poznat, že Strachota je zcela mimo svoji mysl. Má šílenství v očích a ze všech jeho pohybů vyzařuje podivná síla. Postavy přivítá a úplně bude ignorovat, že mezi ním a postavami visí ve vzduchu Loreta.

Strachota pozve družinu, aby se přidala k ostatním a pozorovala potrestání nevěřící Lorety. Na otázky družiny bude odpovídat jako kněz, co poučuje nevěřící ovečku.

Během konverzace vesničané lano s Loretou trochu povolí, aby se (zatím) neudusila. Čekají, jak dopadne vyjednávání družiny se Strachotou. Pokud bude družina na kněze chvíli mluvit, šílený lesk v jeho očích se začne lehce vytrácet. V ten okamžik si postavy povšimnou postavy stojící vzadu za Strachotou ve stínu. Kněz vytrhnutý ze svého hypnotického stavu ukáže náznak zaváhání, na Loretu pohlédne dokonce trochu se strachem z toho, co se to v kostele vlastně děje. Když už bude váhání trvat moc dlouho, přistoupí postava ze stínu směrem ke Strachotovi a postavy uvidí, že je to Nerakaš. Něco začne Strachotovi šeptat a šílený lesk v knězových očích opět nabere na intenzitě. Po této rozmluvě už Strachota Loretu dobrovolně nebude chtít pustit a pokud by se mu zdálo, že ji

postavy chtějí sundat, nebude váhat a proti postavám poštvě dav. K tomu vyzve vesničany, aby Loretu dorazili.

Strachota dá zvednutím ruky pokyn vesničanům, aby provaz kolem Loretina krku opět napjali. Teď už by družina neměla váhat, musí žrekyni co nejrychleji zachránit, jinak zemře. Diplomacie selhala, musí ji zachránit bojem.

Posednutí vesničané

Vesničané na postavy zaútočí jen z příkazu Strachoty. Jejich vůle bojovat bude maximálně tři kola, pak převáží pud sebezáchovy a buď utečou a nebo se zhroutí k zemi a budou předstírat mrtvé.

Vzhledem k posedlosti mají neuvěřitelnou sílu a odolnost. V davu se prostě na postavy natlačí a neumožní jim použít jejich zbraně efektivně. Zároveň dav vesničanů bude stát mezi postavami a Strachotou, takže by se ke knězi v této fázi družina rozhodně neměla dostat. Prioritou je zachránit Loretu a zdoluhavý boj na dálku se Strachotou (který je na vyšším levelu než postavy), by znamenal smrt žrekyně. Na to je potřeba postavy upozornit pomocí různých náznaků („*Loretin obličej začíná modrat*“, „*nohy žrekyně sebou postupně přestávají šukat*“ apod.).

Vesničané jsou ozbrojeni zcela minimálně, několik jich má dýku, někdo může přiběhnout s cepem, ale jejich hlavní výhodou je množství. Pokud družina nebude dělat úplné hovadiny, měla by po troše námahy odříznout Loretu a osvobodit ji z oprátky. Tento vývoj přiměje Strachotu vyklidit pole a schovat se v útrokách kostela. Postavy se budou muset s Loretou probojovat z kostela, poté už bude jejich cesta snadná, vesničané mimo zdi kostela ztratí zájem družinu pronásledovat. Pokud budou postavy dělat cokoliv jiného než zachraňovat Loretu a vlastní životy, je to za mínusové body. Na pronásledování Nerakaše nebo Strachoty teď není čas, Loreta se nemůže bránit a není ji možné nechat jejímu osudu. I když už nevisí na oprátce, pořád k ní může doběhnout nějaký vesničan s dýkou a podříznout ji.

Loreta by během úvodní scény neměla zemřít. I když si bude družina počínat nešikovně, měla by to žrekyně přežít a družina jen dostane mínusové body. Pokud by hráči záchranu Lorety úplně zpackali a nebyla jiná možnost než jí nechat zemřít, dobrodružství tím nekončí, ale družina to bude mít extrémně obtížné, protože nebude vědět proti čemu stojí a co má dělat. Navíc nebude možné provést rituál očištění duše, takže Nerakaš nemůže být zničen, pouze zahnán.

Informace od Lorety

Poté, co družina dostane Loretu z vesnice a ošetří ji její zranění, může si s ní promluvit a dozvědět se od ní zásadní informace. Loreta bude jak vyměněná. Je to stále ta silná žena, kterou si pamatují z předchozích návštěv Šumského Rubu, ale je na ní vidět, že mnoho zakusila od té doby, co se s ní viděli naposledy.

Jak by také ne, Loreta byla svědkem úpadku Šumského Rubu. Zlo a násilí postupně přibývalo a z dobrých lidí se stávali lidé špatní. Loreta čím dál více nabývala dojmu, že nejde o náhodu, ale jakýsi “vyšší záměr”. Na konci druhé části se rozhodla odejít z Rubu a žádat o pomoc na Žáru. Stejně jí už nebylo v Rubu potřeba...

Na Žáru se setkala s nejmoudřejšími z rodu. Pozorně ji vyslechli, mnoho otázek položili a nakonec ji utvrdili v tom, co již dávno tušila. V Rubu se usadila temná síla (d'ábel), která si zákeřně bere duše nevinných. Naštěstí, boj s tímto zlem je možný, nicméně vyžaduje “vyšší magii” a i osobní oběti (detaily viz dále). Stařešinové však Loretě neřeknou vše tak “jasně”, aby na první dobrou pochopila, že se bude muset sama obětovat, aby bylo možné zlo zapudit...

Části psané kurzívou má u sebe Loreta v psané podobě – jedná se o opisy slovenské moudrosti. Pokud by se stalo, že Loreta nepřežije úvodní scénu třetí části dobrodružství, lze u ní tyto opisy později najít a tím získat alespoň nějaké informace k postupu ve třetí části.

Odchod ze Šumského Rubu

Postavy byly na konci druhé části svědkem Loretina odchodu z Šumského Rubu. Při odchodu prohlásila, že opouští vesnici, protože už tam není potřeba. Byla to jen částečná pravda. Loreta opravdu byla naštvaná, že ji část vesničanů chtěla lynčovat, zároveň tam ale nechala svého přítele Ojře a jeho děti, takže ji na osudu Rubu stále záleželo. Události, ke kterým ve druhé části došlo, ji přiměly uvažovat, jak se vesnice za posledních několik měsíců změnila. Loreta nevěří na náhodu a vidí za změnami nějaký temný plán. Sama ovšem neměla dostatek zkušeností, a tak se vydala směrem k Žáru. Tamní žreci mají s potíráním Zla mnohem větší zkušenosti, a tak se od nich chtěla dozvědět, jaký mají názor na to, co se děje v Šumském Rubu. Zevrubně jim popsala situaci a během posledního roku se do vesnice i párkrát vrátila, aby ověřila některá fakta.

Co se Loreta dozvěděla o podstatě Zla?

Když Loreta popsala zkušeným žrekům, jak moc se za poslední dobu změnil Šumský Rub, rychle jí dali za pravdu, že to nejspíš nebude náhoda. Podle Loretina popisu se žrekové domnívají, že v Rubu dochází k nepřímému působení Zla, tedy ve vesnici není nikdo, kdo by obyvatelům škodil přímo, ale někdo, kdo do jejich mysli zasel neklid a na něm se nyní přživuje. Podstatou slověnské víry není souboj o duše, jako je tomu u Církve Dubu a Lípy, proto také popis, který žrekové Loretě dali, je spíše obecný a nepoužívá stejnou terminologii.

„Zlo je skryté a pokouší se vytrhnout lidi z přirozeného řádu světa. Oni pak popřou, jací ve skutečnosti jsou, odvrátí se od svých předků, začnou myslet na bohatství, moc a slávu, pospolitost společenství se rozpadá. Takové Zlo působí zprvu nenápadně, dlouhou dobu je jeho vliv tak nepatrný, že si jej nelze všimnout. Jakmile ale zasekne drápky do duše nevinného, započne rozkládat jeho život, přičemž zvrátit tento proces bývá velmi složité. Napravovat a léčit postižené se ukazuje jako zbytečné, pokud není odstraněno zřídlo, jež tyto lidi nakazilo. Zlo se nemůže dostat do mysli lidí samovolně, vždy je potřeba iniciační rituál a především konkrétní osoba, která Zlo přživuje a dovoluje mu působit. Říkáme mu Lovec duší a patří k běsům nejsilnějším. Rovněž místo, kde se Zlo šíří, má na jeho sílu velký vliv. Třeba kolem posvátné hory Žár má Zlo sílu minimální.“

Kdo to způsobil?

Loreta se na Žáru ptala také na to, kdo konkrétně by mohl být za situaci v Šumském Rubu odpovědný. Žrekové ji sdělili, že půjde o nějaký cizorodý prvek. První, kdo Loretu napadl byl pochopitelně kněz Strachota. Bude tento svůj nápad konzultovat s družinou, ale pokud jí poví, jak dlouhou dobu tvořili společně se Strachotou jednu družinu a nikdy neprojevoval žádné sklony ke Zlu, přesvědčí ji to, že kněz možná nebude prvotní příčinou toho všeho.

Nyní je na hráčích, aby dali hlavy dohromady a vydedukovali, kdo by mohl být příčinou veškerého Zla. Nemělo by to být příliš obtížné, moc cizích lidí ve vesnici není a navíc byli svědky toho, jak během záchrany Lorety Nerakaš našeptával Strachotovi, kterého tímto svým zásahem viditelně ovlivnil směrem k fanatickému stavu. PJ jim může ústy Lorety dávat návodné otázky, ale nemělo by to být potřeba.

Loreta zná od žreků způsob, jak ověřit, že tím hybatelem Zla je skutečně uvažovaná osoba.

„Příčinou Zla jest duch, jež stále popírá. Je dílem Temnoty, ale pracuje spíše ve svitu slunce. V běhu Času je nesmrtelný, přesto stále pospíchá. Odpornost se uvnitř skrývá, leč na první pohled důvěru vzbuzuje. Rád pohřbil by pěknou řádku lidí, přesto naživu je potřebuje a ublížit jim nesmí. Odhalení jeho je obtížné, neboť se dobře maskuje. K přivolání by mělo stačit jeho pravé jméno znát. Ovšem i s tím je potíže. Pravým jménem se tento Lovce duší nikdy netituluje. Ve falešném jeho jméně však to pravé skryté je!“

Loreta řekne družině, že na přivolání toho, kdo stojí za událostmi v Rubu, je potřeba nahlas třikrát za sebou vyslovit jeho pravé jméno. Jedná se o celkem jednoduchý princip – Nerakašovo jméno stačí vyslovit pozpátku, tedy je nutné třikrát vyslovit slovo **Šakaren**.

Jak to zastavit?

Je potřeba zastavit toho, kdo je příčinou problémů. Teprve poté, co bude vliv Nerakaše na Šumský Rub odstraněn, je možné řešit dílčí problémy, jakou jsou jednotliví démoni, kteří posedli vesničany. V první fázi se bude Loreta domnívat, že k zastavení zlého ducha budou stačit klasické prostředky, jako jsou kouzla a násilí. Teprve po prvním neúspěšném pokusu (viz kapitola Souboj s děblem) začne Loreta zkoumat, jakým jiným způsobem se Zla zbavit a představí družině rituál očištění duše.

Kde hledat pekelné ústí?

Tuto informaci Loreta předá družině až po zabití Nerakaše (viz kapitola Souboj s děblem), ale podrobným vyptáváním na ni mohou postavy narazit i dřív. Jde o informaci, které Loreta původně nevěnovala pozornost. Žrekové ji sdělili o souboji se Zlem mnoho informací, Loreta pochopitelně filtruje to, co říká družině, jinak by se celá třetí část mohla skládat z Loretina vyprávění, co se dozvěděla na Žáru, kde se od zkušenějších učila několik měsíců.

„Zlo je vytrvalé, Zlo je nesmrtelné. Zbavit se jeho vlivu může dát víc práce, než kolik je schopen člověk udělat za jeden lidský život. Někdo říká, že Lovce duší nelze zabít, lze mu však vzít jeho tělo a on se pak musí uchýlit do Nicoty. Uzmutí těla někdy démona zbaví jeho zhoubného vlivu. Pokud ovšem místo, na kterém se duch objevil, leží na temné půdě, kde jsou síly temných mocností v převaze, nemusí být zabití Lovce duší nic platné. Vráť se na zpět v jiné podobě, nebo

dokonce ve stejném těle, kterého se člověk už jednou zbavil. Taková událost znamená, že duch má v blízkosti dědiny vstup do svého temného světa. Najít takové místo není jednoduché, existuje pár drobností, kterých je nutné si všimnout. Jedná se o místa temná a ponurá, kde člověk cítí zvláštní sklíčenost. Často jde o různé jeskyně či skalní prolákliny, ale není to pravidlem. Zlo je poblíž těchto míst téměř hmatatelné, dějí se tam rozličné divné věci a mrtví mívají velmi neklidný spánek.“

Z popisu je celkem zřejmé, že Šumský Rub bude poblíž pekelného ústí. Přesnou polohu zná Loreta, která v posledních měsících žila v lesích v okolí Rubu, takže má prozkoumaná snad všechna zákoutí. Jednou, když se vydala příliš daleko na západ, narazila na místo, které už od pohledu obklopovala zlovlná aura. Bylo ukryté v malé jeskyni, kam se ale neodvážila, ale je si vědomá, že tohle místo může mít s událostmi v Rubu spojitost.

Loreta sice ví, kde pekelné ústí hledat, ovšem netuší, jak ho uzavřít. Žrekové jí řekli, že tuto schopnost Slované nikdy neměli. Temná místa brali jako součást svých životů, nesnažili se jich za každou cenu zbavovat, jako to dělají představitelé nové Víry. Aby bylo možné pekelné ústí uzavřít, je potřeba se domluvit se Strachotou (viz kapitola Vyjednávání se Strachotou).

Rituál očištění duše

Tuto informaci předá Loreta družině až po opětovném setkání s Nerakašem a po jeho nabídce, že opustí Šumský Rub výměnou za duši jednoho z družiníků. Jedná se o dávný rituál, který žádný z žijících žreků ještě nikdy nepoužil, dochoval se jen jeho popis. Rituál byl využíván v době osidlování dnešních slovenských držav, kdy byly první dědiny často sužovány přítomností běsů a rituál očištění duše pomáhal těm nejpostiženějším osadám zbavit se zlých mocností.

„Zlo dokáže fungovat mezi lidmi, jelikož lidé se často dopouští zlých věcí, a tak dávají duchům prostor, jak mohou na našem světě fungovat. Zjištěno ale bylo, že temní démoni nemohou čelit prosté a všeobjímající Čistotě, která do člověka vstoupí po provedení rituálu očištění duše, kterému nás naučili naši předkové. Jejich nekonečná moudrost je toho příčinou, že můžeme se zbavit zlých duchů tím, že jim podstrčíme člověka takového, jemuž jejich zlovolnost nemůže ublížit. Tento rituál ale vždy použijeme až jako poslední možnost, jelikož je potřeba pro něj obětovat to nejcennější – lidský život. Žrec, jež takový rituál provádí, musí být

přesvědčen o jeho nezbytnosti, jelikož je to poslední rituál, který ve svém životě provede. Bude-li výsledkem záchrana dědiny, neměl by se takový žrec své oběti bát, patří ke koloběhu života a smrti. Nezáleží na tom, čí duše je očištěna. Může to být i člověk nedobrý, který podváděl, kradl či zabíjel. Rituálem budou všechny jeho omyly a zlé úmysly smazány. Dojde úplné vnitřní Čistoty, takové jako běžný člověk ve svém životě nikdy není schopen dojít. Všechnu faleš jeho života vezme na sebe umírající žrek. Lovce duší je poté potřeba přesvědčit, aby očištěného člověka přijal a pokusil se ho dostat do svých tenat. Tak je možné definitivně se tohoto ducha zbavit, aby již více neotravoval život dědiny.“

Poté, co Nerakaš nabídne, že nechá Šumský Rub napokoji, pokud dostane úpis jedné duše někoho z družiny, navrhne Loreta použití rituálu očištění duše, ačkoliv to pro ni znamená, že bude muset obětovat svůj život. Chce to udělat pro Ojře a jeho děti, aby mohly vyrůstat ve světě, který nebude ovlivňován ďábelskými silami (více viz kapitola Obětování Lorety).

Souboj s ďáblem

Od Lorety se postavy mohly dozvědět, jakým způsobem lze ďábla přivolat. Díky této znalosti se družina může na boj výborně připravit a získává tak bojovou výhodu. Přeci jenom si mohou dopředu zvolit, kde k bitvě dojde a tomu přizpůsobit své přípravy.

Jakmile družina třikrát za sebou vysloví jméno Šakaren, vše kolem nich potemní a jakoby ztichne. Dlouho se nebude nic dít a pak se jakoby odnikud vyloupne postava potulného kněze - Nerakaše. Boj může začít.

Při rozhovoru s Loretou sice nikdy nepadne slovo ďábel, protože slověnské náboženství s tímto pojmem nepracuje, ale postavy jakožto stoupenci Víry nejspíš budou mít podezření, že ti tzv. Lovci duší, původci Zla apod. budou ve skutečnosti vyslanci Pekla. Proto je možné, že se jim do souboje s Nerakašem nebude příliš chtít. Přece jen může působit dojmem dost tuhého nepřítele. Za otevřený boj proti Nerakašovi bude hodně orodovat Loreta, která bude tvrdit, že Zlu je potřeba se postavit a bojovat proti němu, pokud chtějí zajistit přežití Šumského Rubu.

Nerakaš si je vědom své převahy a pokud nezačne boj ihned po jeho zjevení, bude postavy provokovat a vysmívat se jim. Zároveň je bude nenápadně svádět, ptát se, po

čem touží. Po tomhle rozhovoru by zkrátka družina už neměla mít pochybnosti, proti komu bojuje.

Pokud by chtěla družina jen vyjednávat a na ďábla nezaútočila, tak nakonec zasáhne Loreta a boj začne ona. K nějakému smlouvání o Duše by v tomto okamžiku ještě nemělo dojít. Cílem scény je, aby bylo ďáblovu fyzické tělo zabito a postavy měly nějaký čas na rozhovor se zfanatizovaným Strachotou. Zároveň také po Nerakašově znovuoobjevení ve vesnici zjistí, že násilím se ďábla nezbaví a musí vymyslet něco lepšího.

Samotný souboj nebude příliš dlouhý, jelikož ďábel ve své fyzické podobě není příliš silný (viz statistiky níže). Může někomu ublížit nějakým kouzlem, ale v podstatě stačí jeden opravdu povedený úder válečníka nebo jedno silnější kouzlo a Nerakaš „zemře“. Ďáblovu fyzické tělo poté zmizí, nezůstanou po něm ani šaty, jen hromádka síry. Snadné vítězství jistě družinu překvapí, ale Nerakaš se v podstatě ihned zase zhmotní u pekelného ústí a vydá se po svých zpět do Šumského Rubu. Postavy ale nyní mají zhruba 4 hodiny na to, aby začaly jednat.

Svůdce – podoba potulného kněze Nerakaše

Počet životů:	15
ÚČ:	0 + 5/-1 (okovaná hůl)
OČ:	(+ 1 + 2) = 3
Odolnost:	10
Velikost:	B
Zranitelnost:	humanoid (ale zraní ho i svěcená voda a posvěcené zbraně mají zvýšenou účinnost)
Počet kouzel:	50 (mezi Nerakašova oblíbená kouzla patří z PPP: Fata morgana, Prelud nebezpečí či Zmatek, z PPE: Davová hypnóza, Třpytivá zář, Zrcadlové kouzlo)
Magenergie:	100

Vyjednávání se Strachotou

Ač se to možná podle scény kostelního lynče nemusí zdát pravděpodobné, se Strachotou může družina během třetí části mluvit a vyjednávat. Rozhovory s ním ale mají **dvě podmínky**:

1. nesmí u nich být Loreta – pokud postavy doprovází žrekyni, Strachota se s nimi nebude bavit, bude je urážet a obviňovat z odpadlictví od Víry. Fanatické chování kněze vůči Loretě nezmizí během celé třetí části a není možné ho nijak vyléčit, ani Strachotovi nenávist k Loretě vymluvit.
2. neměl by u nich být Nerakaš – Strachota se sice s družinou bude ochotný bavit i v přítomnosti Nerakaše, ale pro družinu takový rozhovor nemá žádný smysl, jelikož kněz bude de facto ovládán děblem. Strachota udělá přesně to, co mu Nerakaš doporučí, přitom si ale nijak neuvědomuje, že je manipulován, připadá mu, že všechny myšlenky jsou z jeho hlavy.

Z těchto podmínek je patrné, že ideální doba, kdy jít za Strachotou, je v okamžiku, kdy je zlikvidováno Nerakašovo fyzické tělo a děbel se musí dopravit po svých od pekelného ústí. Loretu je dobré nechat mimo Rub – je zraněná a navíc sama do vesnice chtít nebude, protože se bojí, že by vesničané v čele se Strachotou mohli chtít dokončit to, co začali. Pokud by se družina zdráhala vrátit do vesnice a promluvit s knězem, bude je k tomu Loreta povzbuzovat. Minimálně v okamžiku, kdy se rozhodnou uzavřít pekelné ústí, bude pro ně interakce s knězem nezbytná, protože Loreta to neumí.

Strachota bude s postavami jednat chladně a vyčítavě. Nechápe, že on je ten špatný, kdo podlehl pokušení. Je přesvědčen, že družinu svými řečmi pobláznila Loreta. Vyčítá jim, že se odvrátili od pravé Víry a naslouchají slovům pohanů. Kněz bude při jednání družinu zahrnovat výčitkami, může jim spílat, zároveň se je ale bude snažit přesvědčit, že by se měli přidat na jeho stranu, on jediný má přece pravdu. Družině od kněze nehrozí nebezpečí, nemá v plánu jim ublížit. Pokud by na něj postavy zaútočily, bude se bránit. Je mágem na 8. úrovni, takže může někomu „zatopit“, ale boji se bude vyhýbat, jak jen to půjde.

S čím může Strachota pomoci?

Hráči nejspíš vymyslí spoustu témat hovorů a otázek, které budou chtít Strachotovi položit. Níže jsou rozepsány ty nejdůležitější, u ostatních může PJ improvizovat na základě informací o současném rozpoložení kněze a jeho cílech.

Vztah s Loretou

Strachota chová vůči Loretě velkou zášť, která pramení z toho, že je jeho mysl otrávena Nerakašovým vlivem. Nemá cenu ho přesvědčovat, že chce Loreta ve skutečnosti Šumskému Rubu pomoci, Strachota nepřistoupí ani na zjevně rozumné argumenty a bude družinu obviňovat z čarodějnictví apod. Naopak může být dobrou taktikou si Strachotu naklonit tím, že bude družina Loretu pomlouvat, bude se naoko kát, že podlehl jejím bludům... Základem je, aby družina s knězem jednala vždy zásadně bez Lorety!

Pošpinění Nerakaše

Strachota vidí ve svém novém akolytovi ochotného a zkušeného pomocníka. Pokud za ním družina přijde, že je to ďábel a původce všeho zla v Rubu, tak se jím Strachota vysměje a bude to považovat za dílo Lorety, která postavy zmátla. Racionální argumenty na Strachotu v jeho současném stavu nefungují. Nepomůže ani, když se Nerakaš po své „smrti“ vrátí zpět. Nerakaš to totiž vysvětlí jako zázrak a ukázkou toho, že on je tím vyvoleným, a Strachota toto vysvětlení beze zbytku přijme. Podaří-li se ale družině dostat Strachotu k pekelnému ústí, tak kněz vycítí doslova hmatatelnou přítomnost Zla a poprvé po mnoha měsících bude mít jasnou mysl. Zachvátí ho panika, že všechno, co dosud dělal byl klam Pekla, kterému podlehl. Začne tedy postavám naslouchat a ztratí důvěru v Nerakaše.

Informace o Pekle

Družina, která už ví, že jejím protivníkem je ďábel v podobě potulného kněze Nerakaše, může hledat informace u kněze Strachoty. Loreta toho totiž o Pekle zas tak moc neví, jelikož její víra s tímto pojmem nepracuje. Pro družinu bude lepší, když se bude na Peklo vyptávat Strachoty spíše obecně. Pokud ho začne spojovat s Nerakašem, bude Strachota popudlivý a odmítne jim odpovídat. O Pekle jim může Strachota povyprávět z náboženského hlediska – Peklo se snaží získat duše smrtelníků, kteří páchají při své pozemské pouti dostatek hříchů. Některé dostatečně „špinavé“ duše tak může mít Peklo bez zvláštního přičinění, ale občas vysílá na zemi i pokušitele a svůdce, kteří se snaží zlanařit do té doby nevinné duše. Strachota prezentuje postavám představu Pekla, jak si ji představuje Víra. Skutečná podstata Pekla je kněžím utajená (pro zajímavost ji PJ najde v obecných informacích v kapitole Základy metafyziky pro PJ). Strachota je také může odkázat na svatou knihu Církve Dubu a Lípy neboli Knihu všech knih. Informace o Pekle jsou tam však rozesety na různých místech, není tam na to ucelená kapitola. Aby družina

získala potřebný hint do souboje o duše, musí si vzpomenout na Nerakašovu poznámku z druhé části (viz kapitola Příchod Nerakaše), nebo musí přesně specifikovat, co hledá (ve stylu: Která duše přijde do Pekla?, Jaké duše jsou pro ďábla nejceněnější? atd.)

Zavření pekelného ústí

Nejdůležitějším úkolem Strachoty ve třetí části bude pomoci postavám zavřít pekelné ústí, které znemožní (resp. velmi znesnadní) návrat Nerakaše či jiného pekelníka. Loreta nezná rituál, který by pekelné ústí zavřel. Strachota s podporou družiny toho schopný je (viz kapitola Uzavření pekelného ústí). Přemluvit ho, aby družině pomohl, ale nebude vůbec jednoduché. Nevěří totiž, že by tady nějaké podobné místo mohlo být. Racionální argumenty na něj moc nezabírají. V okamžiku, kdy se ale Strachota dostane do blízkosti prokletého místa, tak názor změní a dobrovolně družině pomůže. Jak ho dostat na místo? Je možné ho tam přitáhnout násilím. Pokud družina Strachotu sváže a dopraví na místo, bude se vzpouzet, ale u pekelného ústí na zášť vůči postavám zapomene a bude se věnovat svému úkolu. Je taky možné ho přesvědčit, aby s nimi šel dobrovolně. Nejlepší možností je mu napovídat, že za existenci tohoto místa může Loreta a jedině on proti tomu dokáže bojovat. Může to znít i absurdně nepravděpodobně, Strachota se rád chytí jakékoliv možnosti, jak bojovat proti Loretě. Není asi třeba připomínat, že při přemlouvání Strachoty k cestě k pekelnému ústí nesmí být přítomen Nerakaš. Ten by totiž „doporučil“ knězi, aby nikam nechodil a ten by to respektoval.

Návrat Nerakaše a ďábelská nabídka

Téměř ihned poté, co družina zabila Nerakašovo fyzické tělo, se ďábel opět zhmotnil u pekelného ústí ve hvozdu na západ od Šumského Rubu. Trvá mu několik hodin, než se po svých dostane zpět do vesnice.

Je úplně jedno, kde družina Nerakaše potká. Bylo by dobré, aby scéna měla dostatečný dramatický efekt. Ideální se k tomu jeví čas po rozhovoru se Strachotou, kdy družina opouští kostel. Následující popis může být inspirací, setkání s Nerakašem ale může vypadat úplně jinak, záleží na postupu družiny.

„Vycházíte z kostela po poněkud skličujícím rozhovoru se Strachotou. Kněz evidentně vůbec nemyslí jasně, vaše argumenty nebral v potaz. Zběžně pohlédnete na cestou vedoucí od kostela ke hvozdu a skoro se vám zastaví srdce. Ze stínů lesa se právě vynořila postava, která míří přímo k vám. Nemůže být

pochyb, že je to Nerakaš, kterého jste ale před pár hodinami viděli umírat. Jde klidným krokem, kousek od vás se zastaví a výsměšně vás pozoruje.“

Nerakaše je možné znovu zabít. Pokud se družina rozhodne opět se s ním konfrontovat fyzicky, bude mít souboj podobné parametry jako ten předchozí. Pouze by tentokrát Nerakaš už měl některou z postav citelněji zranit nějakým kouzlem, protože už ho tyhle hrátky přestávají bavit. Každopádně pokud by družina zabila Nerakašovo fyzické tělo podruhé, další pokus už se jim nepovede. Dábla už nebude bavit neustále pochodovat několik hodin od pekelného ústí a při případné další konfrontaci s družinou se bude chránit kouzlem Pavéza z PPE, přičemž má tolik magů, že je jasné, že tímto ochranným kouzlem nedokáže žádný útok postav proniknout. **Pozor: Nerakaš se nikdy nenechá zabít, pokud už je pekelné ústí uzavřeno!** Musel by se totiž zhmotnit u jiného pekelného ústí, které je od Šumského Rubu vzdáleno několik měsíců cesty.

Družina by si měla uvědomit, že fyzický boj s děblem je jako boj s větrnými mlýny. Nerakaš jim to usnadní, jelikož jim předestře svou ďábelskou nabídku.

„Meče a blesky mě nezaženou, to už jste asi zjistili. Chápu, že chcete, abych opustil Šumský Rub a nechal vaše přátele na pokoji. A já jsem ochoten vaše přání splnit. Ale nic v životě není zadarmo. Za každou službičku je nutné zaplatit. Mám pro vás jistou obchodní nabídku. Opustím Šumský Rub, na oplátku si ale budu moci vybrat jednoho z vás, kdo se mnou podepíše takovou malou smlouvu. Nechám ho spokojeně žít a až jeho pozemský život skončí, jeho duše bude patřit mně. To je myslím férová nabídka. Promyslete si ji! Pokud budete souhlasit, sepíšeme smlouvu a já si pak vyberu jednoho z vás.“

Postavy budou mít nyní čas na rozmyšlenou, ďábel nespěchá. V mezičase před smlouváním o duši by družina měla stihnout uzavřít pekelné ústí (aby se ďábel nemohl vrátit, kdyby porušil slovo) a také provést rituál očištění duše, během kterého obětují Loretu. Aby družina zvýšila své šance, že ve hře o duši Nerakaše porazí a podstrčí mu očištěnou duši, měla by se zajímat o to, jaké duše jsou pro Peklo nejlákavější. Hint na to je ve druhé části, kde se o tom zmíní přímo Nerakaš. Více o výběru duší viz kapitola Souboj o duši.

Pekelné ústí

Pekelné ústí se nachází hluboko ve hvozdu na západ od Šumského Rubu a jeho pojetí vychází z pravidel PPE: „Děblové se nemohou na světě objevit, kdekoli se jim zamane, ale mohou do něj vstupovat jen určitými místy, kde zároveň nabývají hmotné podoby. Jedná se většinou o místa temná a ponurá, často o jeskyně. (...) Těchto míst na světě není moc, řádově desítka. Děblové často věnují celá staletí na to, aby inteligentní bytosti donutili změnit svá sídliště a přemístit je blíže k některému z ústí Pekla, protože od něj se ďábel musí pohybovat po svých. (...) Pekelná ústí obestírá velmi špatná pověst a jsou to temná a ponurá místa, kde zlo visí ve vzduchu a nemrtví se mohou objevovat sami od sebe. (...) Pekelné ústí je možno zatarasit, ale to samo o sobě nepomůže, objeví se opodál. Pokud je pečlivě vysvěceno celé okolí tohoto brlohu, ústí se uzavře a objeví se jinde, k nemalé „radosti“ ďáblů většinou v ještě větší pustině.“

Pekelné ústí je v těchto místech již stovky let, mělo velký vliv na starou skřečí osadu, která stála na místě Šumského Rubu. Negativní energie je stále přítomna v ruinách skřečího obětiště, kde vznikl kostel, ústí Pekla je důvodem pro vznik Dubihněva, samovolné vyvolání spektry z Crhova mrtvého těla a podobných zvláštností by se našlo více. Šumský Rub není pekelnému ústí tak blízko, aby se tam nedalo žít, ale život je tam složitější, protože vesnice byla více sužována běsy. Lidé se ale postupně naučili, že na západ od Rubu se nechodí, a tak se vliv pekelného ústí na jejich životy minimalizoval.

Teprve, když byla během stavby kostela odstraněním dědků a krvavým zraněním Jorana opět iniciována negativní energie bývalého skřečího obětiště, zaměřilo Peklo svou pozornost na malou osadu poblíž ústí. Blízkost tohoto temného místa Nerakašovi hodně usnadnila působení v Rubu, a kdyby postavy do dění nijak nezasáhly, většina obyvatel vesnice by měla Peklo jisté... Pekelné ústí během těch desítek let nikdo nenašel především proto, že se ho nikdo hledat nepokoušel. To se změnilo až v posledních měsících, kdy Loreta začala pátrat, co se stalo s její vesnicí. Nedbala na varovné znaky a vydala se hlouběji do západního hvozdu a tam dorazila k jeskyni, kde bylo Zlo téměř hmatatelné. Dovnitř se neodvážila, ale pochopila, že odtud nejspíš pramení negativní energie, která zasáhla Šumský Rub.

Cesta k pekelnému ústí

Scéna putování k pekelnému ústí by neměla být nijak dlouhá, ale měla by především podpořit atmosféru. Postavy se budou muset vydat na zhruba čtyřhodinovou cestu lesem

na západ od vesnice. Postupná proměna hvozdů by měla korespondovat s pochmurností okolí pekelného ústí. Popis níže je čistě inspirativní, PJ do něj může zahrnout cokoli, co mu bude připadat děsivé. Zároveň by měl nechat postavy během cesty na některé věci reagovat, aby to vypadalo, že samotná cesta nebude tak lehká a budou si ji muset vybojovat.

„Loreta vás vede stále na západ, postupně opouštíte bezpečné stezky a hvozd kolem vás se stává stále hlubší a temnější. Minuli jste i zpola vykácený dubový háj, kde jste před lety zachránili tesaře Jetmara. Zdá se to už tak dávno! Úzká pěšinka se postupně mění jen ve zvířecí stezku. I když přemýšlíte, jaká zvířata ji mohla vyšlapat, protože kolem sebe nevidíte živou duši. Mráz tlumí i veškeré zvuky, ticho, která vás obklopuje je až děsivé.

Cesta stoupá mírně vzhůru, stromy rostou těsně u sebe, takže bílý povlak sněhu už nikde kolem sebe nevidíte. Prodíráte se porostem, větve vás šlehají do tváře. Najednou se zarazíte. Kousek napravo od vás leží hromádka ohlodaných bílých kostí. Vypadá to, že to jsou jen menší zvířata jako kuny, krysy nebo veverky. Malých kostřiček jsou tam ale desítky.

Výstup není prudký ani příliš namáhavý, přesto se cítíte, jako kdyby z vás něco vysávalo veškerou energii. Začínáte být apatičtí, prostředí kolem vás je jednotvárné a vám začíná být všechno jedno. Náhle (doplň jména člena družiny) polevil v soustředění a šlápl na vratký kámen, který se utrhł a při cestou dolů trefil do hlavy (další člen družiny). Nevíte, co s podivnou únavou dělat, jak se opět začít soustředit.

Cesta se po čase opět narovná a vy přicházíte k malému lesnímu jezírku. Jeho bílá, zamrzlá hladina by působila uklidňujícím dojmem, kdyby směrem k jezírku nevedly koňské stopy, které se na břehu ztrácejí přesně v místech, kde vypadá led podivně porušený.

Loreta vás upozorní, že se blížíte k místu, z něhož vycítila zlou energii. Hvozd je tady tmavý, zdá se vám jakoby se ve větvích něco pohybovalo. Po apatii není ani památky, vaše smysly jsou vybičované k prasknutí. Pocit, který zažíváte, je pro vás něco úplně nového. Duši vám plní děs, takový kterého se nelze zbavit. Navíc se vám dělá špatně od žaludku. (nějaká postava s nízkou odolností může mít problém udržet v sobě obsah svého žaludku)

Blížíte se k ústí malé jeskyně. Vypadá, jako kdyby se ani světlo neopovážilo do těchto míst vkročit. Temnota obklopující jeskyni se zdá neproniknutelná. Ani zapálená pochodň či lucerna jí nedokáže proniknout.“

Postavám se dovnitř vůbec nebude chtít, místo působí skutečně děsivě. PJ může nechat hodit hráče proti pasti Int – 3 – odmítne vstoupit/nic, přičemž se zvyšující inteligencí se past zvyšuje. Inteligentnější postavy mají větší představivost a dokáží si líp představit, co je uvnitř může čekat.

„Abyste dokázali vstoupit do jeskyně, museli jste svou vůli napnout na maximum. Uvnitř to trochu smrdí sírou, jinak je to na první pohled obyčejná malá jeskyně. Ale ten tísnivý pocit! Je všudypřítomný a nelze se ho zbavit. Když se blíže porozhlédnete, nedá vám moc práce najít místo, odkud na tento svět přichází Zlo. V rohu místnosti se černá nevelká díra, nad kterou se vznáší sotva postřehnutelný oblak kouře.“

Uzavření pekelného ústí

Na uzavření ústí Pekla jsou potřeba dvě věci – fyzicky zaterasit současný vchod a zároveň musí kněz vysvětit celé okolí vstupu pomocí vymítacího rituálu. Zatímco první část dokáží zastat postavy, na vysvěcení jeskyně budou potřebovat Strachotu (jak lze Strachotu přimět ke spolupráci, viz kapitola Vyjednávání se Strachotou).

V okamžiku, kdy se Strachota dostane přímo do jeskyně, přestane klást odpor a začne s postavami spolupracovat. I on si uvědomí, že to, co je tu cítit ve vzduchu, je čiré Zlo. Něco, co nemůže mít spojitost s Loretou nebo čímkoliv pozemským. Jakmile Strachotovu mysl přestane svírat otupělost způsobená Nerakašovým našeptáváním, začne rychle jednat.

Nařídí postavám, aby si našli vhodné kameny, klády a další stavební materiál, kterým zatarasí pekelný vchod. Zdůrazní, že průchod musí být zcela uzavřen. On sám mezitím svěcenou vodou pokropí okolí vstupu a poté začne předčítat quiritská slova pro vymytání d'ábla.

Scénu družina odehraje tak, že dostane skládačku představující pekelné ústí a dílky, které musí poskládat tak, aby díru zaplnily (hlavolam pentomino – obdélník 6x10 - <https://en.wikipedia.org/wiki/Pentomino>). Jeden z Pjů bude během skládání představovat Strachotu a bude obřadně předčítat slova vymítacího rituálu.

Inspirace pro vymytací rituál (v latině):

„Vade retro Satana, nun suade mihi vana, Sunt Mala quæ Libas, Ipse Venena bibas. Sancte Michael Archángle, defénde nos in proélio; contra nequítiam et insídias diaboli esto praesídium. Imperet illi Deus, súpplíces deprecámur. Tuque, Prínceps militíae caeléstis, Sátanam aliósque spiritus malignos, qui ad perditionem animárum pervagántur in mundo, divína virtúte in inférnum detrúde. Deus, omnium misericordiárum et totíus bonitátis áuctor, qui pro nobis Fílium tuum crucis patíbulum subíre voluísti, ut inimíci a nobis expélleres potestátem, humilitátem meam ac dolórem propítius intuére, ac praesta, quaeso, ut, quem in fonte Baptísmatis innovásti, Malígni incúrsu devícto, grátia tuae benedictiónis ímpleas. Per Christum Dominum nostrum. Deus, humáni géneris cónditor et defénsor, qui hóminem ad imáginem tuam formásti et Baptísmatis grátia mirabílius recreásti, réspice super mé, fámulum tuum, et supplicatió nibus meis propitiáre. Oriátur, quseso, in corde meo splendor glórie tuae, ut omni terróre, metu ac timóre subláto, mente et ánimo serénus una cum frátribus in Ecclésia tua té collaudáre váleam. Per Christum Dominum nostrum.“

V okamžiku, kdy se družině podaří složit pentomino, tak Strachota dokončí rituál. Pekelné ústí se s rachotem zhroutí do sebe a nebude po něm možné najít žádnou stopu – jen kameny, kterými družina vchod zatarasila, budou ležet na hromádce. Po uzavření ústí také všechny opustí stísněný pocit, bude se jim zase lépe dýchat, vše se vrací k normálu. Kdo se naopak k normálu nevrátí, je Strachota. Po uzavření pekelného ústí si definitivně uvědomuje, že naletěl Peklu a je přepaden hlubokou depresí. Postavám odpovídá nanejvýš jednoslovně, myšlenkami je úplně jinde a sám se vydá do Šumského Rubu. Výsledek jeho zhroucení je popsán v závěrečné scéně Hořící kostel.

Souboj o duši

Družina po fyzické konfrontaci s Nerakašem zjistila, že tímto způsobem se d'ábla zbavit nelze. Nerakaš jim učinil nabídku, že Šumský Rub opustí, pokud si bude moct vybrat duši jednoho z nich, kdo s ním pak podepíše úpis. Loreta družině řekla o rituálu očistění duše, který by mohl pomoci d'ábla definitivně zničit.

Problémem nyní bude přinutit d'ábla, aby si vybral očistěnou duši. Pokud si totiž vybere někoho jiného, možná Rub skutečně navždy opustí (záleží na podepsané smlouvě), ale

může škodit jinde a vybranou postavu po smrti čeká Peklo. Družina by se tedy měla zajímat, jaká duše je pro Peklo nejzajímavější, aby právě takovou podstrčila ďáblovi.

O koho má Peklo zájem?

Peklo má obecně zájem o duše mocných lidí. Mnohem více zajímá ďábly zkušený mág, zasloužilý vojevůdce nebo hlava podsvětí než vesničan, který každý den od rána do noci pracuje na poli. Pro ďábla je zároveň zajímavé získat duši rozervanou, takovou, která by při posledním soudu nejspíš Peklu těsně unikla. Velcí hříšníci ďábla při sepisování smluv moc nezajímají – jejich duše Peklo získá i bez smlouvy, protože se tam dostanou způsobem svého života. Ďábla ale příliš nevzrušují ani duše zcela čisté, takoví lidé nemohou být těmi nejmocnějšími, protože při cestě vzhůru po společenském žebříčku se zkrátka nelze „neušpinit“. Duše člověka, který sám sebe považuje za důležitého, ale nikdy nedostal příležitost to dokázat a udělat něco opravdu špatného, to je to, co ďábel chce.

Příklad: Hraničář, který celý život sídlí v malé vesnici, kde nezištně pomáhá lidem a postupem času se v této pomoci opravdu zdokonalí, pro ďábla moc zajímavý není, protože u něj nesídlí skutečná moc.

Temný mág, který ve své věži osnuje plán na ovládnutí knížectví za pomoci svých nemrtvých sluhů, ďábla také moc nezajímá. Duše takového mága půjde do Pekla zcela bez ďáblova přičinění.

Válečník, který bojuje za svého krále, touží být vysoko postaveným důstojníkem v armádě, dokáže být krutý a nelítostný k nepřítelům, ale umí i pomoci chudým lidem vlastního národa, je člověk, který ďábla enormně zajímá. Je to totiž nejistá duše, kterou Peklo může získat, pokud se válečnickova krutost utrhne z opratí, ale také na něj vůbec dosáhnout nemusí, pokud takový bojovník svou krvežíznivost dokáže dostatečně potlačit.

Kde získat hinty?

Družina může získat informace, které ji při hře o duše pomohou s podstrčením očištěné duše Nerakašovi. Tyto informace ovšem nezíská družina defaultně, jsou určeny jen pro ty nejlepší, kteří skutečně dávají pozor. Takové družiny totiž mohly ve druhé části po souboji se spektrou zaregistrovat Nerakašova slova, kterými vysvětloval, proč právě z Crhy povstal nemrtvý.

Pokud si na tuto scénu družina vzpomene, může ve svaté knize Církve Dubu a Lípy vyhledat příslušnou pasáž o Pekle a duších. Postavy samozřejmě mohou zjišťovat

informace, které duše Peklo zajímají i jiným způsobem. Patrně by je mohlo napadnout zeptat se kněze Strachoty. Ten je ale odbude, řekne jim jen něco ve smyslu: „*Peklo si bere duše hříšníků a každý, kdo se spolčí s hříšnou duší, jakou je Loreta, sám se dopouští hříchu, za který mu hrozí pekelná muka.*“ Nicméně, pokud sami přijdou na to, že chtějí vidět Knihu všech knih, Strachota jim jí půjčí a klidně jim ukáže i pasáž o duších.

Ve svaté knize Církve Dubu a Lípy se lze dočíst toto:

„Vůči svodům pekelným není úplně odolná žádná duše. Dáblové naše duše pokoušejí ve snaze dostat do Pekla i ty z nás, jež by se tam svým ctnostným životem nikdy neuchýlili. Dábel jest vychytralý, nesvádí duše zlé, kteréžto má už jisté, ale ani se nepokouší lákat pro Peklo ryzí čistotu. Té se bojí a štítí. Rád ovšem pokouší váhající. Silná duše, která na své cestě životem zhřešila, ale zároveň vykonala i mnoho dobra je pro ďábla lákavá. Chce ji vyrvat z nebeských výšin, aby ji mohl uvrhnout do plamenů pekelných. Čím slavnější činy má taková duše na svých bedrech, tím více se o ni ďábel snaží. Běda takové duši, která se nechá pekelníkem lákat a upadne do jeho spárů. Tu čeká jen věčné utrpení, jemuž není konce.“

Obětování Lorety

Po Nerakašově nabídce, že odtáhne ze Šumského Rubu, pokud dostane duši jednoho z družiny, se Loreta rozhodne říci postavám o rituálu očištění (viz kapitola Informace od Lorety). Pokud bude družina Loretu přemlouvat, aby to nedělala, řekne jim, že jde o jedinou možnost, jak ďábla zapudit a že to musí aspoň zkusit.

Samotný rituál není nijak dlouhý. Loreta bude trvat na tom, aby proběhl těsně před rozbřeskem, protože pak je největší pravděpodobnost úspěchu. Výběr postavy, jejíž duše bude očištěna, nechá Loreta zcela na družině. Je úplně jedno, kolik hříchů má taková postava na svém kontě, rituál ji skutečně zcela očistí. Loreta ovšem družinu upozorní, aby po absolvování rituálu příliš neotálela se schůzkou s Nerakašem. Postava s očištěnou duší se totiž nesmí dopustit žádného hříchu, aby nebyla narušena její absolutní Čistota, která zapudí ďábla.

Rituál očištění duše proběhne podle pokynů Lorety někde v přírodě, žrekyně dá před samotným obřadem družině následující pokyny:

- rituál začne za ranního rozbřesku
- družina by měla připravit pohřební hranici, na které po rituálu spálí Loretino tělo
- vybrané postavě dá Loreta do ruky obětní dýku, kterou dostala od žreků na Žáru
- Loreta absolvuje očištnou koupel v mrazivé vodě potoka, poté na sebe obleče bílé roucho
- vybraná postava si musí stoupnout s dýkou přímo naproti Loretě, která začne odříkávat slova starého slověnského rituálu
- na pokyn žrekyně musí postava, která je objektem rituálu, bodnout Loretu přímo do srdce
- očištěná postava se až do souboje o duši s Nerakašem nesmí dopustit žádného hříchu (!) a to ani malého

Scéna obětního rituálu by měla být velmi emotivní. Loreta se s každou postav zvlášť rozloučí, i když byla protivníkem družiny, je znát, že si současného spojení cení. Zapřísahá je, aby Šumskému Rubu pomohli, aby kameník Ojř se svými dětmi mohl žít ve světě, který nebude ovládán ďábelskými mocnostmi.

Smlouva s ďáblem

Nerakaš je připraven kdykoliv sepsat s družinou smlouvu ohledně jeho odchodu ze Šumského Rubu. Až dojde k obětování Lorety a očištění duše jednoho z družiníků, neměli by hráči váhat. Jak přivolat Nerakaše již postavy vědí, tudíž si mohou vybrat kdy a kde k souboji o duši dojde. Jediné místo, kde ďábel nebude ochotný vybírat duši a sepisovat pekelnou smlouvu je kostel a jeho nejbližší okolí.

Nerakaš jasně stanoví základní podmínky výběru, o kterých nelze smlouvat, ale samotná smlouva je věcí oboustranné dohody. Záleží jen na hráčích, zda si uvědomí, že ďáblovi není radno věřit, a pohlídají si, aby bylo ve smlouvě vše specifikováno a Nerakaš si nemohl úpis vyložit dle svého. Platí tu zásada z pravidel, že ďábel nikdy nelže, ale vždy se bude snažit, aby na smlouvě postavy co nejvíce prodělaly a on byl zavázán k co nejmenšímu počtu věcí.

Základní podmínky Nerakašova výběru jsou:

1. Promluví si s každou postavou zvlášť a ta mu musí odpovědět na jeho otázky (může ale samozřejmě lhát, otázkou je, zda to ďábel nepozná).
2. Během rozhovoru nebudou postavy používat žádnou magii (ona by jim stejně nepomohla, Nerakaš je na příliš vysokém levelu, psychická kouzla na něj stejně nepůsobí).
3. Konečný výběr postavy záleží jen na něm, s postavami nebude smlouvat a vezme si právě jen tu duši, kterou si vybral.

Co se týče samotné smlouvy, tak Nerakaš sám přijde s předepsaným pergamenem tohoto znění: „Já, Nerakaš, opustím Šumský Rub výměnou za mnou vybranou duši. Tento úpis stvrzují krví vyvedené podpisy níže.“

Nerakaš se snažil být maximálně stručný, důvod je jasný – smlouva je v tomto znění tak neurčitá, že má ďábel v podstatě neomezený manévrovací prostor. V případě, že si nakonec Nerakaš vybere očištěnou duši, tak na znění smlouvy nezáleží – ďábel střet s absolutní čistotou nepřežije a zničí ho. Pokud si ovšem Nerakaš vybere někoho jiného a ten smlouvu podepíše, bude dost záležet právě na znění smlouvy, co si postava za cenu věčného zatracení koupila. Pokud by smlouva zůstala v původním znění, Nerakaš by musel splnit jen to, že opustí Šumský Rub. Smlouva nestanovuje na jak dlouho ani, že se už nikdy nevrátí.

Právě takové podmínky by se postavy měly snažit ve smlouvě nadefinovat. Není potřeba, aby se jednalo o právnícký dokument o deseti stranách, ale chytrá družina by do smlouvy měla přidat alespoň formulky typu: „...opustím Šumský Rub a nikdy se do něj již nevrátím...“, „...opustím neprodleně...“ apod. Nerakaš se bude snažit, aby bylo možné smlouvu vykládat různorodě, ale nakonec se nadiktovaným podmínkám podvolí. Tato scéna by neměla být příliš dlouhá, bude záležet na postupu družiny. Pokud bude dostatek času na samotný souboj o duši, může se PJ v roli Nerakaše trochu vyžít a družinu lehce potrápit stanovováním různých smluvních podmínek. V případě nedostatku času přistoupí PJ na návrhy družiny rychle, hodnotí se především to, jestli si uvědomí, že by si měli dát na znění smlouvy pozor a jaké podmínky si stanoví, nikoliv hádání s Nerakašem.

Rozhovor s d'áblem

Po sepsání smlouvy si Nerakaš postupně bude chtít promluvit se všemi postavami a to samostatně. Pořadí, ve kterém budou postavy za Nerakašem chodit, je na družině. Dáblovi půjde především o to zjistit, jaké hříchy tíží jednotlivé postavy, jaká je jejich povaha, zkrátka zda jsou vhodnými adepty pro Peklo. Postavy tak s Nerakašem absolvují jakýsi psychotherapeutický rozhovor.

Povídání by mělo plynout přirozeně, PJ v úloze Nerakaše by měl reagovat na to, co postava říká. Existuje ale několik otázek, na které se Nerakaš velmi pravděpodobně zeptá. PJ hrající d'ábla nebude vědět, čí duše byla očištěna, tudíž by měl být podezřívavý a snažit se najít ve výpovědích postav nejasnosti, jestli si neprotiřečí a podobně. Hráči se u takového rozhovoru klidně můžou docela zapotit, neměl by ale trvat příliš dlouho, protože ostatní hráči budou muset čekat. Rozhodně by neměl být delší než 5 minut.

Nerakašovy otázky (inspirace pro PJe, nejsou povinné, prvních 5 je doporučených položit):

1. Jaký je tvůj nejslavnější čin?
2. Na co jsi ve svém životě nejvíc hrdý?
3. Čeho v životě nejvíc lituješ?
4. Čeho/koho se nejvíc bojíš?
5. Co/koho na světě máš nejvíc rád?
6. Kolik jsi zabil lidí?
7. Kolika lidem jsi pomohl?
8. Jaká je hranice toho, co bys udělal za peníze? Zabil bys? Atd.
9. Nenáviděl jsi někdy někoho tak, že bys mu přál smrt?
10. Proč jsi začal věřit? Co tě přimělo pomáhat Církvi Dubu a Lípy?

Výběr duše

Abychom třetí část oživil a udělali ji pro hráče zajímavější, využijeme toho, že hru povedou dva PJové. Ti se předem domluví, kdo z nich bude hrát Loretu a kdo Nerakaše. PJ hrající Nerakaše nebude přítomen scéně obětování Lorety a nebude tudíž vědět, která duše byla očištěna. Jméno postavy bude napsáno na papír a vloženo do obálky, která zůstane na stole. PJ hrající Loretu nebude svému kolegovi nijak naznačovat, koho družina vybrala. Hráči pak budou upozorněni, aby po provedení rituálu už nijak neupozorňovali na to, kdo je postavou s očištěnou duší, aby byl výběr skutečně spravedlivý a nestranný.

PJ hrající Nerakaše si pak postupně promluví se všemi hráči a vybere postavu, o kterou by podle jeho názoru Peklo nejvíc stálo. Bude přitom dodržovat pravidla, která jsou popsána v kapitole O koho má peklo zájem?. Poté, co si svůj výběr rozmyslí, oznámí ho hráčům a druhému PJovi. Ten převezme iniciativu a popíše, jak celý souboj o duši skončil (viz následující kapitola).

Výsledek souboje o duše

V okamžiku, kdy Nerakaš vyřkne jméno postavy, jejíž duši chce výměnou za to, že opustí Šumský Rub, není s ním již možné smlouvat. Rozhodnutí je konečné. V zásadě jsou tři základní možnosti, jak může souboj o duše dopadnout.

1. Dábel si vybere očištěnou duši. To je pro družinu ta nejlepší varianta. Nerakaš vyřkne jméno a poté vybrané postavě podá smlouvu a husí brk. Upozorní postavu, že úpis musí podepsat vlastní krví. Poté, co postava smlouvu s ďáblem podepíše, vezme husí brk do rukou Nerakaš a chystá se rovněž k podpisu. K okamžiku, kdy si husím brkem probodne prst, projeví se účinek rituálu očištění duše. Nerakaš se podivně zkroutí, vykřikne bolestí a na místě se jakoby vypaří. Zůstane po něm jen pach síry. Pro ďábla to znamená něco jako smrt pro člověka. Zmizí z pozemského světa, ale nevrátí se do pekelných sfér, jako když družina zabila jeho smrtelné tělo. Jeho podstata se již nikdy nebude moci vrátit do části sfér, které si pro sebe Peklo ukradlo, tudíž už ani nikdy nemůže škodit lidem.

2. Dábel si vybere duši, která neprošla rituálem očištění. Nerakašovi není možné jeho výběr rozmluvit. Zároveň se také nenechá zabít, protože ví, že už je uzavřeno pekelné ústí. Jednou z možností jak čelit jeho výběru, je skutečně obětovat jednoho z členů družiny a nechat ho, aby se upsal Peklu. Postup bude stejný jako v případě podpisu smlouvy s člověkem s očištěnou duší. Nejprve podepisuje smlouvu vlastní krví vybraná postava, poté ji podepíše i Nerakaš. Tentokrát ovšem nedojde k jeho vymýcení. Smlouva je normálně podepsána, ďábel si ji vezme k sobě a s postavami se posměšně rozloučí.

„Doufám, že se cítíte jako hrdinové. Zachránili jste přece malou bezcennou vesnici a místní lidi s jejich bezvýznamnými životy. Anebo ne? Uvidíme. Třeba se zase někde potkáme. (kývne směrem k postavě, která podepsala smlouvu) Spolu se potkáme určitě.“
Po tomto proslovu Nerakaš se smíchem odejde.

Jaký bude jeho další postup, dost závisí na tom, jak zní smlouva, kterou s ním družina uzavřela. Je možné, že odejde na pár dní a poté se vrátí, pokud ve smlouvě nebyla nějaká formulka o tom, že Rub opustí navždy. V případě, že byla smlouva uzavřena dobře a není

dvojsmyslná, tak už se ďábel do vesnice skutečně nemusí vrátit, smlouva je pro něj závazná (ale jen to, co je v ní výslovně uvedeno, Nerakaš je mistr v kreativním výkladu smluv a dohod!). Jak to s Šumským Rubem a Nerakašovou přítomností v něm dopadlo, se už ale družina nedozví, protože to už není součástí dobrodružství...

3. Družina odmítne smlouvu podepsat. V případě, že si Nerakaš nevybere očištěnou duši, je zcela legitimním řešením, odmítnout smlouvu podepsat. Záleží čistě na hráči postavy, jejíž duši ďábel chce. Metaherně bude hráč nejspíš tlačěn k tomu, aby podepsal a zachránil tak Šumský Rub. Pro nás ale budou obě řešení (podepíše/odmítne) hodnocena stejně. Ohodnotit bychom měli to, zda hráč hraje charakter postavy! Měla by to být velmi těžká volba – podpis znamená pro postavu prožít zbytek života s tím, že po jeho konci přijde do Pekla; odmítnutí smlouvy zase znamená, že ďábel zůstane v Šumském Rubu a bude dál škodit, takže Loretina oběť byla zbytečná. Postava k tomu samozřejmě může být ostatními donucena (násilí, psychická kouzla), to Nerakašovi nevadí, spíš se v duchu raduje, protože se další duše stávají adepty pro Peklo. Ale taková varianta asi není příliš pravděpodobná.

Pokud tedy nakonec družina smlouvu s ďáblem nepodepíše, Nerakaše to rozladí, ale nedá to na sobě příliš znát. Může jim říct něco ve smyslu: *„Váš život je pro vás cennější, co? Chápu to, kdo by se chtěl obětovat pro tu hrstku lidí s jejich bezvýznamnými životy. Nikdo se nechce dostat do Pekla kvůli bandě vesničanů. Kdybyste si to rozmysleli, víte, kde mě najdete.“* Poté Nerakaš zamíří zpět do Šumského Rubu.

Závěr – Hořící kostel

Ať už bude výsledek souboje o duši jakýkoliv, závěrečná scéna by měla být pro všechny družiny prakticky totožná. Lehce pozměněná bude snad jen podle toho, na jakém místě se schůzka s Nerakašem konala.

Po uzavření pekelného ústí se Strachota v podstatě psychicky zhroutil – v blízkosti vstupu do Pekla si uvědomil, že se stal objektem ďáblovy manipulace a že to byl on, nikoliv Loreta, kvůli komu má Šumský Rub takové problémy. Poté, co Strachota z hvozdů dorazil zpět do vesnice, začal si poprvé za poslední dva roky skutečně všimnout, co se kolem něj děje. Všude kolem sebe viděl spoustu nešťastných lidí, během pár hodin byl svědkem toho, jak se vesničané opíjejí do němoty, vyhrožují si, hádají se... Prostě chovají se přesně tak, jak Víra Církve Dubu a Lípy zakazuje. Strachota si uvědomí, že mnoho změn už může být nevratných. V době, kdy do této pohanské vesnice přicházel, měli místní své

problémy, ale nikdy to nebylo tak vyhocené jako nyní. Kněz si řekne, že to všechno začalo stavbou kostela, což měl být pro vesničany nový začátek. Přitom ale právě od tohoto okamžiku šlo všechno z kopce. Strachota je v hluboké depresi, nemyslí mu to moc jasně, a tak se rozhodne, že to všechno napraví tím, že Šumský Rub kostela a své přítomnosti zbaví. Mezitím, co se družina snaží zapudit Nerakaše v souboji o duše, Strachota celý kostel zapálí a sám zůstane uvnitř.

Tato scéna by měla být spíš atmosférická, není potřeba ji hrát. Strachota je mrtvý, zachránit se nedá, kostel stojí daleko od ostatních budov, takže dohoří bez toho, aby ohrožoval nějakou další část vesnice. Pokud budou postavy opravdu hodně akční, může jim PJ popsat jejich snahu, třeba jim i přiřknout nějaký drobný úspěch (př. odnesli vesničana, který se nadýchal kouře atd.), ale na výsledku by se nic měnit nemělo.

„Hustý dým halící Šumský Rub vás překvapí. Zděšení dokoná, když vidíte kouřem probleskovat plameny. Kostel hoří! Plameny olizují střechu postavenou z těch nejlepších stromů z dubového háje. Oheň má ničivou sílu, zachvátil i spodní patro. Vidíte Ojíře, jak se snaží proniknout ke dveřím, ale žár ho zažene pryč. „Zůstal tam! Ten blázen tam prostě zůstal,“ křikne na vás Ojíř a vám je jasné, že mluví o Strachotovi. Vesnice nezvykle ztichne, nikdo se nehádá, nikdo nekřičí, slyšet je jen zvuk praskajícího dřeva a hroutící se zdívo. Z nebe se snáší drobné sněhové vločky, jakoby se snažily přikrýt tu hrůzu nahánějící scénu. Vtom se ozve ohlušující rána, jak se dolů ze svého místa řítí kostelní zvon. Ohromná masa spadne na zem a odkutálí se od ohně směrem k vám. Srdce zvonu je puklé...“

Časová osa

Třetí část by měla být zhuštěná do několika málo dní, harmonogram je jen přibližný.

- 14 měsíců	Konec druhé části a odjezd Lorety i postav z Šumského Rubu
- 5 měsíců	Návrat Lorety do blízkosti Šumského Rubu
1. den	Setkání s Vojtkou
2. den	Příchod do Šumského Rubu, záchrana Lorety
3. den	Souboj s Nerakašem, rozhovor se Strachotou
4. - 5. den	Návrat Nerakaše, uzavření pekelného ústí
6. - 7. den	Obětování Lorety, souboj o duši, požár kostela
	Závěr třetí části dobrodružství

Hodnocení třetí části

Pro určení vítězů se budou počítat také body z prvních dvou částí. Získané body z těchto částí (max 230 bodů) budou vyděleny třemi (tzn. maximum bude po zaokrouhlení 77 bodů). K tomu bude připočten zisk ze třetí části, který bude mít lehce nadpoloviční váhu.

Setkání s Vojtkou (max 5 bodů) (řeší zabezpečení tábora; chování k Vojtce; získají info, co se děje v Rubu; získají dopis od Lorety; pustí Vojtku na Žár)	
Záchrana Lorety (max 12 bodů) <ul style="list-style-type: none">• koordinace akce (max 2 body)• rozhovor se Strachotou (max 2 body)• boj s vesničany (max 2 body)• soustředí se na záchranu Lorety (max 6 bodů)• Pokud by Loreta tuto scénu přežila jen díky benevolenci PJe, získává družina za celou scénu 0 bodů!	
Informace od Lorety (max 10 bodů) <ul style="list-style-type: none">• kolik toho zjistí o původu Zla, mají chytré otázky (max 5 bodů)• uvědomí si, že původcem Zla je Nerakaš (max 2 body)• zjistí, že ďáblovu pravé jméno je Šakaren (max 3 body)	
Souboj s ďáblem (max 5 bodů) (příprava, taktika)	
Vyjednávání se Strachotou (max 12 bodů) <ul style="list-style-type: none">• pochopí, že nesmí být přítomni Loreta ani Nerakaš (max 2 body)• přesvědčí Strachotu k uzavření pekelného ústí – diplomatické řešení je hodnoceno lépe než násilné (max 10 bodů)	
Uzavření pekelného ústí (max 10 bodů) <ul style="list-style-type: none">• cesta k pekelnému ústí – řeší taktiku, jsou obezřetní (max 5 bodů)• rituál uzavření – dbají pokynů, složí puzzle (max 5 bodů)	
Souboj o duši (max 36 bodů) <ul style="list-style-type: none">• zjišťují, o jaké duše má Peklo zájem (max 10 bodů)• obětování Lorety – plní pokyny, roleplay (max 3 body)• smlouva s ďáblem – nadiktují si podmínky, smlouva není dvojsmyslná (max 10 bodů)• rozhovory s ďáblem – vědí, co chtějí během rozhovorů dokázat; mají plán, jak podstrčit Nerakašovi očištěnou duši (max 8 bodů)• během rozhovorů a při podpisu smlouvy hrají ve postavy – hříchy, charakter (max 5 bodů)	
CELKEM (max 90 bodů)	