

První část

Shrnutí děje

První část dobrodružství se odehrává na jaře. Družina je knězem Strachotou vyslána do vesnice Šumský Rub, aby dohlížela na stavbu kostela. Spolu s nimi do vesnice přijíždí i akolyta Crha. Postavy musí přesvědčit dva řemeslníky – tesaře a kameníka – aby jim se stavbou pomohli. Zároveň se nesmí rozhádat se zbytkem vesnice, která dosud není o nové víře přesvědčená. K největším pochybovačům patří žrekyně Loreta.

Tesař se stavbou kostela souhlasí a brzy po příjezdu postav vyrazí do dubového háje pokácet ty nejlepší stromy. Jenže se nevrátí, postavy musí vypátrat, co se stalo. Tesaře při odpočinku napadly stromy a stáhly ho do kořenového systému. Odtamtud ho družina musí zachránit a zároveň v souboji porazit nepřátelsky naladěný dub, který má vliv na celý háj, jež se brání vykácení.

Kameník Ojří není družině příznivě nakloněn, je stoupencem Lorety. Aby postavám pomohl při stavbě kostela, musí ho přesvědčit, že jejich víra přináší něco nového, co slovenská věrouka nemá. Ojří chce zkrátka vidět nějaký zázrak, jak ho družina udělá, je čistě na ní.

Po zajištění pomoci řemeslníků přijíždí do Šumského Rubu kněz Strachota. Družina musí ještě přemluvit vesničany, aby odstranili dědky, jež jsou rozmístěny okolo místa vybraného pro stavbu kostela.

Během stavby kostela dojde k jednomu vážnému zranění, které iniciuje dávnou temnou magii ukrytou v místech bývalého skřečího obětiště. První část končí shromážděním před kostelem, během kterého se poprvé rozezní nový zvon.

Úvod do dobrodružství + poslední Měsícsvit

Ještě před začátkem soutěžního hraní dostane družina dopis od kněze Strachoty, kde bude vysvětleno, co se od nich očekává v první části dobrodružství. Dopis bude také posledním Měsícsvitem.

Moji věrní přátelé!

Nikdy Vám nebudu moci slovy vyjádřit dostatečný dík za to, co pro mě a naši víru děláte. Misijní činnost je práce těžká, a proto bych vás chtěl opět požádat o pomocnou ruku. Naši věrozvěsti postupují na sever a předávají víru na místech, kde dosud žijí pohané sloužící mše svým pochybným bohům. Na jednom takovém místě jsme se rozhodli zřídit malý kostel, jehož představeným se stanu já.

Můj čas je ovšem drahý a množství úkolů, kterými mě pověřili mí bratři, je nesmírné. Nutně však potřebuji, aby na stavbu kostela dohlížel někdo, komu důvěřuji a kdo prokázal praktické schopnosti v oblasti šíření víry. Žádám vás proto, abyste co nejdříve odjeli do vesničky, jejíž jméno je Šumský Rub a dohlédli tam na stavbu kostela. Odměna bude jako vždy přiměřená, víte přece, že jsme štedří ke všem, co pomáhají hlásat Boží slovo.

Pro kostel jsme již našli vhodné místo. Nachází se na západním okraji vesnice, bratři si jsou jisti, že je to správné místo pro Boží dům, jelikož je celé poseté andělským kořenem – léčivou bylinou, jejíž moc je jistě dílem Božím. Abychom kostel postavili, je zapotřebí přemluvit ke spolupráci tesaře a kameníka. Podle mých informací by se oba měli ve vesnici nacházet, jednání s nimi bude vaším úkolem.

V Šumském Rubu dosud mnoho obyvatel vzývá staré modly, prý tam stále mají žrekyni, která se jmenuje Loreta. Jednání s ní se nespíš nevyhnete, pevně věřím, že nebude mezi vesničany podryvat Pánovu autoritu. Oblíbený mezi ostatními je v Šumském Rubu igric Maksimir, na něhož se můžete obrátit pro pomoc. Podařilo se nám ho přesvědčit, že naše víra pomůže zlepšit lidem ve vesnici život. Neměli to tam nikdy lehké, všude daleko, nebezpečí z hvozdů je cítit všude kolem...

Obyvatelé jsou proto ochotni nám pomoci, pokud jim dokážeme zaručit, že je Bůh ochrání. Budu vám vděčný, pokud je ve víře trochu vzděláte a pomůžete jim najít cestu k Pánovi. Za žádných okolností se ale nesnažte vnutit jim naši víru násilím. Lidé v Blatenském knížectví jsou hrdí a nemají rádi, když je někdo do něčeho nutí. Pokud si nebudete jisti, jak postupovat, vždy se raději obraťte na mě, nebo na mého akolytu Crhu, kterého posílám s Vámi. Je to mladý chlapec, ale má velké ambice a v budoucnu mi bude pomáhat v šíření víry v Šumském Rubu a okolí.

Věřím v úspěch Vaší mise a v brzké shledání.

Bůh Vás provázej!

S láskou Strachota

Příjezd postav

Postavy přijíždí do vesnice od jihu, hned při příjezdu si mohou všimnout, že Šumský Rub tvoří zhruba 30 domků a je ze všech stran obklopen lesy. Z jihu vede široká stezka vhodná i pro koňské povozy, která poté pokračuje směrem na sever. Další výraznější cesta vede na východ, na západ vede jen zpola zarostlá pěšinka.

Družinu v Šumském Rubu uvítá a provede igric Maksimir, který s jejich posláním sympatizuje. Postavy a akolyta budou ubytovány ve dvou prázdných domech na kraji vesnice poblíž místa, kde má být postaven kostel. Domy ještě před příjezdem zbudoval “na vlastní náklady” tesař Jetmar, což postavy ihned poznají - vše voní novotou.

Chování vesničanů k postavám bude zpočátku zdrženlivé, někteří je budou bázlivě zdravít, jiní se na ně budou mračit, ale otevřené nepřátelství nikdo projevovat nebude. Jakým způsobem se budou vesničané k družině chovat po zbytek první části, závisí na chování postav. Pokud budou arogantní a neuctiví, vesničané se jich budou stranit a přemluvit je k pomoci bude obtížnější (vliv to bude mít hlavně při přemlouvání k odstranění dědků, které si tak postavy zbytečně ztíží). Když bude družina vstřícná, občas třeba vesničanům s něčím pomůže, oni se jí odvděčí tím, že jim nebudou házet klacky pod nohy při plnění jejich úkolu.

Družina může chtít zkontrolovat místo, kde má být vystavěn kostel. Jde o rozlehlou plochu zarostlou trávou a léčivými bylinami. Na první pohled to vypadá, že se tam bez ladu a skladu povalují kameny, při bližším pohledu lze zjistit, že se jedná o opracované zbytky nějaké staré stavby. Na okraji budoucího staveniště stojí pět různých dědků, jejichž postavy jsou natočeny směrem k lesu, který začíná hned za staveništěm. Maksimir družině vysvětlí, že dědkové tu stojí už od dávných let a chrání Šumský Rub před lesními běsy.

Pro družinu bude v této fázi dobrodružství důležité poznat ve vesnici především dva lidi – kameníka Ojíře a tesaře Jetmara. S oběma je Maksimir seznámí, přemluvit ke spolupráci je ovšem musí družina sama. Pomoci jim při tom může akolyta Crha, který se bude snažit nezůstávat mimo dění a bude postavám připomínat, co je jejich úkolem, kdyby se snad zabývaly nesmysly.

Maksimir - průvodce Šumským Rubem

První kontakt s vesnicí budou mít postavy skrze igrice Maksimira, níže jsou informace, které jim může poskytnout. Informace jsou rozdělené na obecně známé a druhé na ty, co poskytne pouze, pokud se budou postavy ptát/vyzvídat.

Informace o...	Obecně známá	Maksimirův drb
tesař Jetmar	Snaživý tesař, ale dost ukecaný. I tak odvádí pěkný kus práce, je šikovný. Bydlí na západní straně vesnice, kousek od lesa.	Lidem leze na nervy, ale je to dobrý tesař a musí si ho předcházet. Té nové víře dost "propadl". Však uvidíte. Jestli postavil ty domy pro vás? Třeba.
kameník Ojří	Zamlklý chlápek, kterého ale ostatní uznávají kvůli jeho šikovnosti. Není s ním jednoduchá řeč.	Když mu zemřela žena a on zůstal sám s malými dětmi, bylo to pro něj těžké. Ale Loreta mu pomohla a on na ni od té doby nedá dopustit. Ale jinak je to bručoun a lidem moc nedůvěřuje.
Loreta	Žrekyně, má mezi lidmi velkou oblibu, je jí 32. Z nového náboženství není nadšená, a ač není výbušná, těžko říct, jak na vás zareaguje.	Bývala vdaná, ale manžel umřel před 15 lety. Je bezdětná. Ráda si zpívá a tancuje, sama i v kolektivu.
Litvor / Andělíka lék.	neví, co to je	-
Nová víra	Já tomu věřím. I kdyby nebyla pravda, co říká Strachota, uškodit nám to nemůže. Svarog buď neexistuje, nebo	Lidi jsou zatím nerozhodný, nevědí, co mají od nové víry čekat. Bojí se, aby je nějaká vyšší moc nepotrestala, kdyby přestoupili na

	na nás kašle, ať si Loreta říká, co chce.	novou víru. Ale pokud uvidí důkaz, že váš Bůh existuje, určitě tomu dají šanci.
Místo na stavbu kostela	Máme to místo rádi, Loreta a starý báby tam sbíraj bylinky. K čemu tam jsou ty kameny, netušíme.	Je to blízko lesa na západní hranici vesnice, kde je hvozd neprostupný. Dál než na tenhle plácek bych se já osobně neodvážil. Běsů už sice v okolních lesích není tolik, ale proč to riskovat.
Dubový háj	Je to daleko, nechodím tam. To místo nemá mezi vesničany dobrou pověst. Poznámka: Informaci o dubovém háji získá družina pouze po diskuzi s Jetmarem o tom, kde vezme dřevo na stavbu kostela.	Vypráví se, jak byl jeden z místních svědkem toho, že duby svými větvemi utloukly srnku, která běžela kolem. Stalo se tak bez zjevného důvodu a vesničany tak háj poněkud děsí.
Dědkové chránící vesnici	Slověni odpradávná využívají duší svých předků k ochraně před běsy. Západní hvozd je nebezpečný a už od doby, co jsme se sem nastěhovali, nás dědci chrání před zlou mocí.	Těch pěti dědků na západní straně vesnice si už nikdo moc nevšímá. Jsou tam tak dlouho, že už nikdo doopravdy neví, proč jsme je umístili právě tam. Šlo by je přesunout? Asi jo, před běsy nás mohou chránit i na jiném místě.
Zázraky	U nás v Šumském Rubu se zázraky nedějí. Máme svou práci, svůj život a jsme zvyklí se o sebe postarat sami. Nikdo nečeká, že by ho zachránil	Vypráví se, že Svarog zázraky skrze žreky činit umí. Ale Loreta nám nikdy žádný nepředvedla, možná proto je víra v naší vesnici

	nějaký zázrak.	tak chladná.
--	----------------	--------------

Úkol – tesař Jetmar

Tesař Jetmar bude pro stavbu kostela zásadním článkem – dokáže zbudovat základní dřevěnou kostru stavby a navíc přesně ví, kam zajít pro dřevo.

Jetmar “snaživec”

Vytáhlý šlachovitý muž s pichlavými očky žije sám na okraji vesnice. Nemá ženu ani děti, a tak si rád popovídá s každým, kdo je ochoten naslouchat. Ve vesnici není příliš oblíbený právě pro svoji ukecanost. S každou událostí ve svém životě se snaží podělit s ostatními, i když jde o banality všedního dne - jiné téma k hovoru vlastně nemá. Vesničané ho vedle sebe trpí, protože svoji práci dělá dobře a dost často se podbízí výpomocí pro ostatní, jen aby si mohl “popovídat”. Příchod nového náboženství byl pro Jetmara příležitostí k dalším dialogům s vesničany. Dal si za svůj cíl stát se “vůdcem” nové víry, aby měl možnost “vést” ostatní a radit jim v náboženských otázkách.

Hraní Jetmara

Horlivý, nadšený hlas, zapálený, až fanaticky zabarvený. Častokrát, až nepřirozeně, se odkazuje na nového Boha, používá slovní spojení, které zaslechl od věrozvěstů (“*dej Bůh sílu/požehnání*”, “*nechť mé kroky vedou laskavé ruce Boží*”, “*Bůh mi je svědkem, že konám ve jménu Boha*”, ...).

Gesty se často “křížuje”, klade si ruku na srdce, spíná ruce či oddaně vzhlíží k nebi.

S přemlouváním Jetmara tak nebudou mít postavy potíže, sám se na práci pro kostel těší. Družině proto nabídne, že na kostel se budou nejvíce hodit starobylé duby (které nikdo nikdy nekácel), neb jen echt poctivý dub přežije staletí a je jediný hoden stavby svatostánku.

Den poté, co ho družinka navštíví, zajde Jetmar na obhlídku terénu. K večeru se však ukáže, že se Jetmar z návštěvy dubového háje nevrátil zpět.

Co se stalo? Tesař si začal připravovat nádobičko na pokácení jednoho z dubů a poté si v teplém jarním dnu dal pauzu, usnul a strom ho kořeny stáhl pod zem, kde ho uvěznil. Jetmar se snažil proplést kořenovým systémem dubů, ale výsledek byl jen ten, že jej

napevno pod sebou uvěznil nejstarší, inteligentní dub. Duby jsou totiž velmi staré a nejstarší strom v dubovém háji, jenž si říká **Dubihněv**, má i své vlastní vědomí. **Nejde ale o žádného hodného entu**; dokáže se bránit případným útokům a také samostatně útočit. Je výsledkem působení blízkosti pekelného ústí, které pokřivuje přirozený řád věcí a vytváří takové nepříjemnosti, jako jsou třeba agresivní stromy. Pomocí svých kořenů tento nejstarší dub ovládá zbytek háje, který pak na jeho popud ožívá a plní jeho příkazy. Podobně tomu bylo i při uvěznění Jetmara.

Hledání Jetmara

Postavy se pravděpodobně vydají tesaře hledat – pokud si předtím pokusí od vesničanů zjistit něco o dubovém háji (body navíc!), mohou vyslechnout jednu strašidelnou historku. Igric Maksimir jim řekne, že mezi místními se vypráví, jak byl jeden z místních svědkem toho, že duby svými větvemi utloukly srnku, která běžela kolem. Stalo se tak bez zjevného důvodu a vesničany tak háj poněkud děsí. Na druhou stranu část lidí těmto báchorkám nevěří a v dubovém háji několikrát byli, aniž by se jim něco stalo.

Postavy by ale po vyslechnutí této historky měly být varovány, že tam může být něco opravdu špatně a měly by být obezřetné.

Prohledávání:

- Po příchodu na místo bude dubový háj vypadat úplně normálně, ale pokud budou hledat stopy zvěře, tady narozdíl od jiných částí hvozdů vůbec nejsou, jen v korunách stromů je dost veverek. Naleznou tady ovšem tesařovu sekeru a tornu se svačinou. Dále určitě najdou kus země s rozhrnutými keři -- místo, kudy Jetmar zjevně plánoval pokácené stromy táhnout pryč.
- Budou-li postavy naslouchat, mohou zaslechnout jakýsi neurčitý zvuk, který se v jakžtakž pravidelných intervalech opakuje, ale je velmi slabý. Jen pokud některá z postav přiloží ucho ke kmeni stromu či ke kořenům, pozná, že se jedná o lidský hlas, nic víc.
- Pokud postavy hledají jen na místě, kde našli tornu, sekeru a svačinu, o Dubihněvi nevědí; ten se nachází 50 sáhů odsud, uprostřed háje, ale stromy jsou tu husté a vidět přes ně není. Pokud budou prohledávat širší okolí (postavy musí přesně specifikovat), Dubihněva určitě najdou a všimnou si, že je jiný (viz níže).

-
- Budou-li klepat do země a zjišťovat, zda to dole není duté, nějaký podzemní prostor vytuší (hlavně hraničář a zloděj), ale žádné chodby nebo něco konkrétního; jen náznak, že dole možná něco je.

Prastarý dub o přítomnosti postav ví, reaguje na jejich kroky, zpočátku ale duby na družinu nijak reagovat nebudou. K reakci dojde pouze v těchto případech:

- Družina začne **kácet některý ze stromů** – ten se pak začne bránit a pomáhat mu pak mohou všechny stromy v háji. Duby ovšem nemohou chodit, takže pokud na postavy nedosáhnou větvemi či kořeny, nemohou jim ublížit. Na druhou stranu jsou všude kolem a je tedy téměř nemožné nebýt v dosahu jednoho nebo dvou z nich.
- Družina se rozhodne si **odpočinout a sedne(lehne) si do trávy** u některého ze stromů. V ten okamžik se je duby pokusí stáhnout do kořenového systému jako Jetmara. Pokud zůstane postava uvězněná déle než tři kola, je stažena pod zem.
- Pokud družina uteče z boje s duby a poté se na místo vrátí, bude už následovat automatický útok, hned jak je stromy zpozorují.

Začátek boje

Dubihněv v každém případě automaticky vyhraje iniciativu, každá z postav si hodí proti pasti **Obr~6~nic/znehybnění**. Znehybněná postava je na zemi a nemůže ve svém kole provádět žádné akce kromě pokusu o útěk. Aby se dostala ze šlahounů, musí si hodit proti pasti **Sil~6~únik/nic**. Postavu se může někdo pokusit vymanit, hází si proti stejné pasti, a hody na sílu pomocníka i uvězněného se sčítají. Pokud se postavě nepodaří z pasti dostat, každé další kolo bude nebezpečnost o 1 vyšší, poněvadž se kořeny utahují a táhnou postavu pod zem. Postava uvězněná déle než 3 nepřerušená kola je stažena pod zem a sama se odtamtud může dostat jen stěží. Ze začátku jde Dubihněvovi skutečně jen o rychlé vítězství, snaží se všechny uvěznit a jednu vrazit větví těm, kteří mu uskočili. **Po tomto pohybu**, když se kořeny nadzvednou, **bude Jetmarův hlas volající o pomoc ihned zřetelný, uslyší ho a budou mu rozumět.**

Průběh boje

Postavy, které se Dubihněvovi nepodaří uvěznit, se budou muset potýkat s dalšími útoky. **V jednom kole dokáže udělat všechny tyto věci najednou(!):**

1. Animovat stromy z okolí, aby mu pomohly bojovat. Všichni v dosahu větví tedy mohou být mláceni každé kolo.

-
2. **Uchopit 2 postavy šlahouny** (kořeny) (Obr~6~nic/znehybnění) a všechny uchopené jedno kolo táhnout pod zem. Tohle může provést absolutně komukoliv kdekoliv na ploše celého háje.
 3. Zaútočit 2x **Menšími větvemi** (svými).
 4. Zaútočit **Velkou větví** (svou). On sám má tedy 3 útoky za kolo: 2x malou a 1x velkou větví.

Stromy z okolí

Žvt 3 (12-20 životů) – počet útočících stromů dle situace a chování družiny

ÚČ (+1 +2/+1) = 3 /+ 1

OČ (+1 +3) = 4

Int 0

Dubihněv

Žvt 40 + (15xN) životů

Int 13 + 1

OČ (0 + 3) = 3

Šlahouny (kořeny)

Žvt 5 životů každý (v háji jich (šlahounů-kořenů) je bezpočet)

ÚČ volná postava hází proti pasti **Obr~6~úhyb / znehybnění**
zajatá postava hází proti pasti **Sil~6~osvobození se / nic**

OČ (0 +1) = 1 (nehybný šlahoun)

(útočník hodí k%, kdy 1-50% znamená, že trefil i uvězněnou postavu)

(+4 +1) = 5 (pohybující se šlahoun)

(dá se strategicky odseknout a na tuto postavu v tomto kole šlahoun nezaútočí)

Menší větve

Žvt 5 životů každá (Dubihněv jich má (větví) bezpočet. Strategicky se dají odsekávat ty postavě nejbližší, aby pak od ní v tomtéž kole neschytala ránu.)

ÚČ (+2 +2/+1) = 4 /+ 1

OČ (+3 +1) = 4

Velká větev

Žvt 20 životů každá (má 4, v každém kole útočí pouze jedna, asi je bude různě střídat, nechce se přece zamotat sám do sebe)

ÚČ $(+3 +3/+1) = 6 /+ 1$

OČ $(+1 +2) = 3$

Zranitelnost stromů i Dubihněva je jako zranitelnost dřeva, **ale cokoliv typu B** (běžná zbraň), **co nemá čepel, bude dávat jen poloviční zranění**. Naopak oheň dává zranění **dvojnásobné, stejně tak rány sekerou**. Proti **Menším větvím** a **Šlahounům** (kořenům) také počítejte **dvojnásobné zranění** za útok **šavlí**. Jakékoliv **ohnivé kouzlo a blesk je pro stromy** (pozn. Bílá střela bude účinkovat jen na Dubihněva) něco **děsuplného**; pokud kouzelník pošle blesk proti obyčejnému stromu, a ať už mu na zranění padne cokoliv, PJ popíše, jak blesk rozpoltil strom vedví a ten se přestal hýbat. Je pak velká šance, že Dubihněv ztratí morálku a bude spíš chtít vyjednávat. Ale nejprve bych dal hráčům boj, kdy jen budeme popisovat, jak na který typ zranění strom(y) reaguje(/í).

Mohou se pokusit dostat Jetmara ven, ale každý, kdo se dostane tak blízko k Dubihněvovi, si bude muset každé kolo házet nejdřív na past proti uvěznění hned 2x a poté se vyhnout útoku Menší větví; toto Dubihněv ZVLÁDÁ NAD RÁMEC SVÝCH ÚTOKŮ! Vytažení tesaře je past na **Sil~12~vytažení/nic** a může se toho účastnit více postav, Jetmar též pomáhá (jeho síla je 14/+1, je to přece jen chlapisko). Je tu samozřejmě možnost kořeny přesekat, ale to zahrnuje vysokou šanci (50%), že část toho zranění půjde do uvězněného. Budou to chtít riskovat? Tato šance platí obecně pro každého uvězněného kořeny, nejen tesaře! Bude mnohem bezpečnější kořeny trhat rukama (past na Sil).

Dubihněv taky nebude spokojený s tím, že mu vše nejde tak hladce, a pokud budou mít hrdinové velkou převahu, může se uchýlit i k opravdové prasárně: zaútočit na znehybněnou postavu. Ta si samozřejmě normálně hodí na obranu, ale bude mít nejen postih -3 k hodů, protože se vlastně bránit nemůže, ale do OČ se jí bude přičítat jenom kvalita zbroje, o bonus za obratnost je ochuzena. OČ postavy znehybněné kořeny je tedy rovno její KZ – 3. Pokud tedy i postavy zaútočí na šlahouny, které někoho drží, místo aby je rvaly silou, a pokud se trefí do uvězněného, ten si hází na obranu s tímto těžce znevýhodněným OČ.

Na kompletně uvězněného Jetmara či jiné postavy pod zemí strom nijak neútočí a na životě jej neohrožuje, ani jako obranný mechanismus! Hráči se mohou obávat o Jetmarův život (body navíc), ale nemusí.

Závěr boje

Až to s Dubihněvem bude vypadat bledě a/nebo bude jasné, že tyto mrňavé vaky masa a krve umějí povolat sílu bouře (třeba blesky použili už několikrát), možná ustane s útokem a bude chtít vyjednávat. Tady se mohou společně domluvit na tom, že když ho nechají na pokoji, vydá jim toho mrzkého vraha stromů a, co mu zbyde jiného, prý ať si vezmou, co tady ten vrah pokácel, ale ať už Dubihněvovi a jeho háji dají konečně pokoj. Pokud budou nemilosrdní a rozhodnou se, že kouzelný strom je striktně ohavnost odporující jejich víře, můžou ho dorazit a vzít si pak, co budou chtít. Napomáhat tomu může i Dubihněvovo nenávistné vyjadřování a jeho hororové vzezření: je to černý, starý, pokroucený dub jako z noční můry.

Co Dubihněva vyprovokuje zkusit to přece jen diplomaticky? A) Pokud mu postavy zničí 3 z jeho 4 velkých větví, B) srazí jeho tělo na $\frac{1}{4}$ života, C) srazí jeho tělo na $\frac{1}{3}$ života pomocí ohně, nebo po něm pošlou několik ohnivých a bleskových kouzel, D) boj bude trvat příliš dlouho a bude vypadat ve prospěch postav.

Jetmar stačil před stažením do kořenového systému pokácet jen jediný strom, což na stavbu kostela pochopitelně stačit nebude. Pokud se tedy postavy rozhodnou, že duby z háje zkrátka chtějí, nakonec jim stejně nezbyde nic jiného, než Dubihněva dorazit, protože si určitě nenechá vykácet polovinu háje jen proto, aby mohly postavit kostel.

Hodnocení

Hodnocena bude efektivnost. Pokud se družina domluví na svých prioritách a pak je budou dodržovat (zachránit Jetmara a zdrhnout, nebo zlikvidovat oživlý strom, nebo se s ním gentlemansky domluvit atp.), dal bych jim stejný počet bodů. Strhával bych za neorganizovanost, zmatečné pobíhání z místa na místo a nejednotnost. Pokud každá postava bude dělat to, co může, a společnými silami budou postupovat, aby situaci vyřešili, nedával bych víc bodů za žádné konkrétní řešení. Plusové body družina dostane, pokud si uvědomí, že potřebuje Jetmara živého a bude se během boje starat o to, aby nedošel k úhoně.

V závěru, když Dubihněv promluví, bych je penalizoval, pokud se bezdůvodně rozhodnou ignorovat, co se jim snaží říct, ale ohodnotil bych je stejným počtem bodů, když se s ním domluví, i když se ho následně logicky rozhodnou zničit, aby „vymýtili“ zlého ducha v lese. Každopádně v jejich jednání zkrátka musí být nějaká postavami oddiskutovatelná logika a body bych strhával jen tehdy, budou-li se jí přičít.

Zvláštní řešení questu

- využití kouzla Najdi předmět; bude-li družina hledat do 20 sáhů od místa nálezů Jetmarových věcí, pak budou vždy úspěšné
- sledování Jetmara přítelíčkem; nezapomenout, že přítelíček ztratí kontakt s kouzelníkem, vzdálí-li se od něj na více než 200 sáhů. Špatná domluva mezi kouzelníkem a přítelíčkem může vše zkomplikovat
- jít do lesa na obhlídku s Jetmarem: vše proběhne stejně, jen Jetmara kořeny spolknou před očima postav a mohou zabránit jeho ztracení se v kořenech (zůstane na kraji lesa), boj proběhne hned a bude dřív po questu

Úkol – kameník Ojír

Kameník žije sám se svými dětmi, neb jeho žena zemřela při posledním porodu. Žrekyně Loreta, která pomohla porodit kameníkovi všechny děti, se tak stala jakousi “náhradní” matkou, ale nikoliv manželkou. Vztah mezi kameníkem a žrekyní je zvláštní. Loreta se cítí odpovědná (vina?) za smrt kameníkovi ženy při posledním porodu. Snaží se tak její místo alespoň trochu nahradit. Kameník nic Loretě nikdy nevyčítal, naopak, za její lásku k dětem se do ní (platonicky?) zamiloval. Oba nikdy nenašli sílu si o svých pocitech promluvit, jejich vztah je tak plný úcty a jisté vzájemné náklonnosti.

Pro příběh je důležité, že kameník hodně dá na Loretu a tedy i její (odmítavý) postoj k novému náboženství bere za svůj. A jak už to tak u mužů bývá, postoj má více radikalizovaný.

Herně bude quest s kameníkem založen primárně na přesvědčování a případně přípravě zázraku pro kameníkovi oči.

Vzezření

Kameník ještě nedosáhl věku zralých mužů, přesto by mu mnohý hádal o několik let více. Hranatou tvář má zhrublou velkými vráskami, které zvýrazňuje zažraný kamenný prach. Oči má popelavě šedé, jež připomínají dvě horské tůně uvězněné pod mohutným černým obočím. Vous má krátce střižený, zato vlasy po ramena dlouhé a neupravené.

Rozcuchaná hlava vypadá mezi mohutnými rameny poněkud malá. I nohy má kratší než by se na tak urostlého muže slušelo. Zvedání těžkých kamenů holt udělalo své.

Hraní Ojře

Kameník Ojír je bručoun, který toho příliš nenamluví. Neznamená to, že by byl hloupý, naopak, slova volí pečlivě, byť jimi dost šetří. Ctí pravidlo, že mlčet je lepší než žvanit. Postavy rád nechá “vycukat”, kdy je s upřeným pohledem se sevřenými rty nechá mluvit a mluvit.

Do filosofického dialogu se nenechá vtáhnout. Položí pár otázek (viz další kapitola), nicméně o odpovědích si bude myslet své. Sám tázán většinou odpoví tak, aby nešlo dál argumentovat a on se tak nemusel dál zabředávat do teologických otázek.

Fáze 1 - Přesvědčování kameníka (15 - 20 minut)

Postavy přijdou za kameníkem s žádostí o pomoc při stavbě nového kostela. Měl by dohlížet na opracování kamenů a také pro kostel sám udělat zdobený oltář. Kameník jim nebude chtít vyhovět. Vždy bude pokládat provokativní otázky a bude na postavách, aby na ně dokázaly odpovědět tak, že kameníka přesvědčí. Zároveň během pokládání otázek bude kameník dávat „nápovědy“, že pro spolupráci jej přesvědčí pouze vykonaný zázrak s „Boží pomocí“. Možné (klasické) otázky:

- k čemu je mi nová víra dobrá?
- váš Bůh je mi cizí, jak mi může rozumět (vždyť mě vůbec nezná)?
- váš Bůh neumí změnit řád světa, mrtvé mezi živé zpět nepřivede (odkaz na manželku a možné „spojení“ s její duší, které Loreta neumí navázat)
- co mi může váš Bůh nabídnout?
- umí váš Bůh přimět duše, které se již rozhodly odejít do Návy, k cestě zpět mezi živé?
- nás chrání síla našich předků, kterých je hodně, naši předkové jsou naši, znají nás, rozumí nám a vždy nám chtějí pomoci - jsme přece z jejich krve...
- jste odjinud, přinášíte jiné zvyky, jiné tradice, chcete nás změnit k obrazu svému, chcete si nás porobit (byť ne silou)
- když přijmu vašeho Boha, zřeknu se svých předků...
- v čem může být nový Bůh přínosem pro Slověny?
- jaký důkaz přinášíte, že váš Bůh existuje?
- zatím ten váš Bůh nic nepředvedl
- kde byl váš Bůh, když mi moje žena umírala při porodu; kde byl jeho „Zázrak“?

Fáze 2 - provedení zázraku

I když budou na Ojířovi dotazy odpovídat pohotově, nepodaří se jim ho plně přesvědčit. Aby uvěřil v existenci Boha, bude chtít vidět zázrak, protože jinak by přece neměl důvod jim pomáhat a zpronevěřovat se tak Svarogovi. Zde to bude více na hráčích, s jakým zázrakem přijdou.

Zázrak by měl splňovat následující kritéria, aby byl pohany přijat:

- pohané musí zázrak vidět na vlastní oči (výjimka je na posouzení PJe)
- zázrak nesmí vycházet přímo od postav (kouzelník sesílající kouzlo, alchymista vyvolávající elementála atp.), měl by být s postavami nespojitelný (za zázrakem "stojí" Bůh)
- k zázraku je zapotřebí součinnosti alespoň dvou členů družiny, ideálně využití dvou různých dovedností (použití kouzla uzdrav nemocného bez řádných efektů či roleplaye prostě nestačí)
- zázrak nesmí uškodit pohanům (zapálení chalupy a její následné uhašení)

Pravděpodobně se postavy budou ptát, zda-li ve vesnici nepotřebuje někdo pomoci. Dle situace může PJ nabídnou družině konkrétní situaci (např. nepohyblivý, slepý vesničan, zraněná kráva, popálené dítě), kterou může družina využít pro vykonání „zázraku“. Bodově hodnocené budou ty zázraky, které splňují výše uvedená kritéria.

Např.: Chromý vesničan už 10 let nemůže chodit. Postava – hraničář – přijde k vesničanovi a použije kouzlo uzdrav těžká zranění. Tímto způsobem sice vyléčí nemocného, ale těžko bude někdo z vesničanů považovat hraničářovo kouzlení za zázrak. Ale v případě, že hraničář připraví obřad, kdy společně s ostatními členy družiny provedou náboženský rituál (hráči kol dokola nemocného, odříkání modlitby, využití lístků dubu a lípy), kdy použije kouzlo uzdrav nemocného a do toho ještě využije svoje telekinetické schopnosti (lístky se samy vznesou z poraněných nohou), pak už většina vesničanů uvěří v Boží zázrak.

Nejlépe hodnocený zázrak bude ten, který trvale pomůže pohanům (léčba vesničana, zahrnutí/zabití běsa,...). Zázrak pouze na efekt (demonstrace síly) není tak dobrý. Družiny bez magických povolání (pokud se takové najdou) budou mít vymyšlení zázraku těžší, ale nebude to rozhodně nemožné. Při dobrém roleplayingu mohou vesničané považovat za zázrak třeba to, že silný válečník zdvihne skálu (rozuměj dostatečně velký kámen) a

zahradí jím protrženou přehradu, nebo že zloděj „vyletí“ na střechem, aby odtamtud zachránil dítě apod.

Nicméně pokud nebudou hráči v ohledu realizace aktivní, PJ nabídne družině sám nějakou situaci, kdy mohou učinit „zázrak“. Např.:

- ztracené děti v lese (hraničář)
- těžce zraněný vesničan (hraničář, alchymista)
- mrtvý vesničan, který si vzal do Návy i informaci, kam schoval rodinný poklad (kouzelník, alchymista)
- protržená hráz (válečník, alchymista)
- zvrácení nespravedlivého soudu (zloděj, kouzelník, hraničář)

Poznámka: Pokud i přes veškerou snahu PJe družina nepochopí, že má provést zázrak, může do hry zasáhnout Strachota. Strachota přijede do Rubu i pokud nebude hotový oltář. Družinu pokárá, že nebyla schopna Ojíře přesvědčit a rovnou jim poradí, že má postupovat stejně jako v jiných vesnicích, tj. pomoci si šalbou a kouzly.

Úkol – odstranění dědků

Když přijede do Šumského Rubu kněz Strachota, první, o co se zajímá, je výstavba kostela. Je zvědavý, hodně se ptá, stavbu obchází pořád kolem dokola. Nakonec si všimne podivného bůžka, u kterého jsou natrhané květiny. Zeptá se Maksimira a ten mu vysvětlí, že jde o tzv. “dědky”, předky místních pohanů. Strachota dá na chvíli najevo svoji nevoli a pak se obrátí na postavy s novým úkolem. Postavy musí nechat odstranit dědky ještě před vysvěcením kostela.

Strachota má pro to důvod. Dědci představují symbol pohanství, odkaz, který bude stále na očích, i když už kostel bude stát a lidé do něj budou chodit. Samozřejmě, Strachota připomene postavám, že odstranění dědků musí proběhnout bez násilí a svobodně.

Starost o dědky má na starosti v Šumském Rubu Loreta. Ta však nevidí jediný důvod, proč by je měla nechat odstranit, stavbě kostela nepřekáží a stejně jako pro Strachotu, dědci pro ni představují symbol. Postavy v klidu vyslechne, ale bude ještě víc neústupná, než kameník Ojří. Budou padat argumenty typu: *“Vaše víra v naše dědky nevěří?”*, *“Bojíte se obyčejných “kmenů?”*, *“Pokud nás obrátíte na svoji víru, lidé sami zapomenout na své dědky, tak proč se namáhat a vytrhávat je ze země?”*, atp.

Igric Maksimir, kupec Željko a tesař Jetmar - ti všichni byli přítomni, když Strachota vyslovil své přání na odstranění dědků během obhlídky stavby. Všichni se nabídnou družině, že jim s odstraněním dědků pomůžou. Každá nabídka má své výhody a nevýhody. U Željka se budou muset vzdát nějakého vzácného předmětu, ale nejmíň tím naštvou Loretu a její přívržence. Když přijmou Maksimirovu nabídku, budou se muset zdržovat s hučením do Žanice, Loreta nakonec dědky odstraní, i když nerada. U Jetmara je odstranění dědků vlastně zadarmo, ale dost si tím naštvou vesničany, protože dědci budou odstraněni násilím, bez domluvy s Loretou. Budeme tady bodovat především to, jestli se družina zajímá, jak hodlají jednotliví lidé přesvědčit Loretu, aby dědky odstranila.

Nabídka Željka

Dle očekávání, Željko **bude chtít za svoji pomoc s odstraněním dědků odměnu v podobě cenného předmětu z vlastnictví družiny**. Při výběru se bude řídit “skvostností” předmětu, čím zdobenější, tím spíše si jej vybere.

Postavám nebude chtít prozradit, jak chce docílit odstranění dědků. Ani když mu zaplatí. Maximálně poznamená typicky obchodním žargonem, že “každý má svou cenu či slabé místo”. Ve skutečnosti, Željko bude Loretu vydírat. Vesnici kdysi dávno v jedné tuhé zimě

zachránil, neb zajistil potravu pro ves. Loreta mu tenkrát musela slíbit, že jednoho dne to Željкови oplátí i přes její "vůli"... Željko tak jednoduše půjde za Loretou a připomene jí její závazek. Loretě nezbyde než Željкови vyhovět a dědky odstranit.

Nabídka Jetmara

Jetmar se už ze své povahy a náklonnosti k Víře nabídne, že tento "těžký úkol" za družinu vyřeší. **Postavám se přímo vnutí** a pádnými argumenty bude přesvědčovat, že mu úkol mají svěřit. Sám touží dokázat (před Strachotou), jak to s Vírou myslí. Samozřejmě bude argumentovat i svojí spolehlivostí - *"podívejte, jak díky mne stavba kostela roste..."*. A dále bude přesvědčovat - *"kdo jiný by měl Loretu přesvědčit? Neskromně musím přiznat, že většinu lidí ve vsi jsem na Víru obrátil já, možná i víc než samotný Strachota..."*. Při tom svém přesvědčování párkrát (bez důrazu) řekne, že **odstranění dědků zajistí za každou cenu...** Na dotazy postav, jaký má Jetmar plán, vždy podlézavě odpoví, že *"nechce družiníkům zatěžovat hlavu a že se není čeho bát, že si určitě poradí..."*

Ve skutečnosti půjde za Loretou a začne ji v ústraní vyhrožovat, o mírumilovném přesvědčování nebude ani řeč. Loreta samozřejmě odmítne. Nakonec půjde Jetmar za svým pomocníkem Joranem a Vladivojem a společně v noci dědky ze země vytrhají.

Nabídka Maksimira

Maksimir je vesnický proutník a věčný dobyvatel žen. V tomto smyslu je dost ctižádostivý. Aktuálně mu z pro něj nepochopitelných důvodů "odolává" nejkrásnější dívka Šumského Rubu - Žanice. Moc dobře ví, že to tajně táhne s obchodníkem Željkem. To si vysvětluje tím, že Željko ji imponuje svým bohatstvím a to Žanici Maksimir nemůže dát.

Nicméně, pokud by i on dokázal, že něco umí, o něco se zasloužil, tak by o něj určitě Žanice projevila zájem. Rozhodne se proto postavám nabídnout, že se pokusí přesvědčit Loretu, aby povolila odstranění dědků. **Za odstranění požaduje jen malou "protislužbu" - postavy budou Maksimira dostatečně velebit před Žanicí.** Něco ve smyslu: Můžu vám pomoci s "tou" ženou (Loretou), když vy mi pomůžete s jinou (Žanicí).

Pokud postavy kývnou na Maksimirovu nabídku, ten se pokusí Loretu sprostě vydírat. Řekne Loretě, že když s odstraněním dědků nebude souhlasit, tak ji svede její svěřenkyni - Vojtku. Udělá ji dítě a pohrbí její víru (nebude mít komu předávat zkušenosti). A tak to udělá s každou, kterou by si pro svůj úděl vybrala.

Co dělají postavy mimo řešení questů

V prvních dnech po příjezdu do Šumského Rubu budou mít postavy dost práce s tím, aby přemluvili ke spolupráci tesaře a kameníka, po příjezdu Strachoty ještě musí přesvědčit vesničany, aby odstranili dědky z místa stavby. Ani po splnění tohoto úkolu ale ještě první část dobrodružství nekončí. Družina by měla PJi sdělit, čím se hodlá v následujících týdnech zabývat. Tato část se nebude hrát, jde jen o to, zjistit, jestli mají hráči představu, jak bude jejich družina fungovat v týdnech, kdy se nic moc akčního nebude dít.

Postavy by měly z větší části organizovat stavbu kostela. Vyměřování, stavba základů, míchání malty, organizace lidí atp. Lze uvažovat o tom, že některé postavy mohou využít času a snažit se konvertovat vesničany na novou víru, mohou v tom pomáhat Strachotovi s Crhou. Klidně ale mohou jen pomáhat vesničanům třeba při práci na poli, na lovu a podobně. Čím víc práce pro vesnici udělají, tím jednodušší to bude mít kněz při šíření nové víry. Nebude se to hrát, ale je to za plusové body. PJ si vezme jednotlivé hráče zvlášť, aby každý mluvil za svou postavu.

Poznámka: V případě, že by postavy chtěly důkladně prozkoumat hvozd (např. z důvodu odlovení všech možných běsů), nemají šanci nalézt pekelné ústí (viz třetí část).

Scéna Crhův hněv

Během první části je potřeba zařadit tuto scénu. Měla by se odehrát nejpozději před scénou Krvavé zranění, ale PJ ji může zařadit kdykoliv se to bude hodit. **Nezapomeňte scénu odehrát – družina v ní dostane důležitou indicii pro pátrání ve druhé části dobrodružství!**

Akolyta Crha se během celé první části bude k vesničanům chovat s respektem, bude se je snažit přesvědčovat o nové víře, ale nebude při tom agresivní nebo neústupný. Zatímco budou postavy řešit úkoly pro tesaře a kameníka, může se Crha s některými vesničany i spřátelit a družinka ho mnohokrát uvidí v družném rozhovoru s někým z místních. Jednou ale budou svědky scény, která je překvapí, jelikož uvidí akolytovu odvrácenou tvář.

Najednou vás vyruší nějaký řev, přichází to od domu, který je kousek od vás. Vidíte, že i igric Maksimir si toho rozruchu všiml a jde se podívat, co se vlastně děje. Vaším pohledům se otevře překvapivá scéna – na lavičce před jedním domkem se krčí nějaký patnáctiletý mladík a nad ním hřímá akolyta Crha. „...rouhání je to největší svinstvo, jakého se můžeš

dopustit. Nechceš věřit v boží slovo? Prosím, nevěř si! Ale nikdy neber jméno boží nadarmo a už nikdy Boha neurážej. Rozumíš, nikdy! Nebo budeš mít co dělat se mnou!“

Crha se otočí a spatří, že jeho křik přilákal velkou pozornost, zrudne, otočí se na podpatku a míří přes vesnici k vašim domkům, kde všichni bydlíte.

Pokud se postavy budou Crhy na tento hysterický výstup ptát, tak jim popravdě odpoví, že upřímně nesnáší, když se někdo rouhá a uráží Boha. Omluví se, že mu ujely nervy a že se to nestalo poprvé, že vždy když slyší nějaké neslušné urážky na adresu Boha, tak v něm vzpění krev a on se neudrží a rouhači od plic vynadá. Dokonce jim může říct, že už ho to jednou stálo pořádný výprask, když takhle ve městě vynadal o hlavu většímu kováři.

Scéna Krvavé zranění

Zlo ukrývající se v ruinách bývalého skřečího obětiště dlouhá léta spalo. Stavba kostela má ovšem za následek jeho probuzení. K tomu jsou potřeba dvě základní věci. První z nich bylo **odstranění dědků**, kteří místo obklopovali. Jakmile tato magická ochrana zmizela, již nic nebránilo tomu, aby se nečistá magie mohla šířit.

Nejprve ovšem musí dojít k její iniciaci. Stačí k tomu, aby byla na místě bývalého obětiště opět **prolita lidská krev**. K této události dojde zhruba **dva týdny po začátku stavby kostela**.

Stavba kostela jde dobře. Zprvu nedůvěřiví vesničané jsou postupem času stále ochotnější pomoci vám a přiložit ruku k dílu. Základy tak rostou doslova před očima. K jedinému zádrheli došlo asi dva týdny po začátku stavby. Nepozornost při práci málem vedla k velké tragédii. Při zvedání jednoho z opracovaných kamenů, který se měl stát součástí kostelní zdi, se stala nehoda. Špatně uvázaný uzel se uvolnil a kámen začal z velké výšky padat dolů. Mladík jménem Joran stál přímo pod zdí... Na poslední chvíli se mu podařilo uskočit stranou a kamenný kvádr minul jeho hlavu jen o několik čísel (jasné znamení boží přízně). Bohužel jeho levá noha zůstala v dráze kamene a balvan ji zcela rozdrtil. Když se podařilo kámen odvalit, naskytl se vám pohled na změť krve a úlomků kostí. Loreta jen smutně zavrtěla hlavou a podala Joranovi makový odvar, aby utišila jeho bolest. Sama na uzdravení Jorana nemá, může se pokusit amputovat nohu a doufat, že se rána nezanítí, ale s tím zkušenosti nemá.

Postavy samozřejmě mohou Joranovi pomoci – s využitím nějakých hraničářských kouzel se jim podaří utišit bolest a zachránit z Joranovy nohy to, co ještě zachránit jde. Od kolene

dolů je však noha napadrt' a **zachránit se nedá**. Postavy toho mohou využít jako ukázky dalšího projevu boží přízně – zvládnou s požehnáním Pána něco, na co Loretě nestačí síly.

V okamžiku, kdy na zem bývalého skřečího obětiště dopadla Joranova krev, **došlo k iniciaci temných sil** po léta ukrytých na tomto místě. Nyní se temná energie začne postupně šířit do celé vesnice a především do myslí lidí, kteří budou často navštěvovat kostel. Šíření je velmi pomalé, změny jsou viditelné až s velkým časovým odstupem, takže družina, která brzy po této události Šumský Rub opustí, si ničeho zvláštního nevšimne.

Závěr – scéna Hlas zvonu

Vážné zranění, ke kterému při stavbě kostela dojde, je jedinou nepříjemností. Stavba jde rychle, díky dubovému dřevu, které se podařilo zajistit, vypadá bytelně a ve vesnici ubývá pochybovačů, že to celé má smysl.

PJ družině popíše hotovou stavbu, symbolickým zakončením úkolu postav v první části bude přivezení nového zvonu.

Po měsících, kdy jste dohlíželi, aby vše na stavbě kostela fungovalo, tak jak má, se zdá, že je váš úkol u konce. Krátce po rozbřesku dorazil do Šumského Rubu plně naložený vůz, který skrýval mohutný bronzový zvon. Trvalo několik hodin, než se ho podařilo dostat do zvonice ve věži kostelíku. Vesničané tomuto divadlu fascinovaně přihlíží – na jejich poměry je i tenhle malý kostel velkolepou stavbou.

Strachota si po upevnění zvonu vezme slovo a připomene obyvatelům, co pro ně nová stavba znamená a jak zlepší jejich životy. Neopomene vás pochválit a vyjádřit vám svůj dík. Svou veskrze pozitivní řeč zakončí slovy: „A dílo Boží je dokonáno!“*

Akolyta Crha rozhoupe zvon a vesnicí se začne linout jeho příjemně znělý hlas. Zaposloucháte se a při tom máte pocit dobře vykonané práce.

*** Strachotova řeč (inspirace)**

„Chrám Boží je konečně hotov. Milostivý Pán dohlížel na naše konání a nyní Vám, milí přátelé již nebude odepráno jeho požehnání. Možná si někdo z vás řekne, že v Šumském Rubu jen vyrostl další, pravda poněkud větší dům. Ale není tomu tak. Přítomnost božího domu vám přinese mír do vašich srdcí a spokojenost do vašich obydlí. Modlete se k Bohu, poctivě navštěvujte kostel a vaše životy se změní k nepoznání. Boží láska je tu pro

všechny a nikdo se již nemusí cítit sám. I kdyby vás nejbližší člověk zavrhnul, Bůh pro vás stejně bude mít dostatek lásky, aby vám stačila k životu. Nemůžu slovy dostatečně vyjádřit, jak moc jsem zavázán svým přátelům, kteří nám v tomto našem úsilí pomohli. Starejme se o náš chrám pečlivě, budme k sobě upřímní a odhodme víru ve staré bohy, jejichž čas už vypršel. Vaše nová víra vás povznese a až ukončíte své putování po této zemi, Bůh vás přijme k sobě a vy se budete radovat v nebeském ráji, kde už vás nebudou tížit žádné starosti. Starejte se o své duše a nikdy nepodlehnete pekelnému vábení, jelikož zatracení duše je to nejhorší, co vás může potkat. Oslavujme a radujme se, že Šumský Rub Bůh konečně poctil svou všeobjímající přítomností. A dílo Boží je dokonáno!“

Časová osa

Nemá smysl dělat časovou osu první části po jednotlivých dnech. Postavy tady mají průběh dobrodružství do značné míry ve svých rukou – je celkem jedno, jestli budou nejdřív plnit úkol od kameníka nebo tesaře, nebo se budou několik dní jen seznamovat s fungováním vesnice. Čas je na rozdíl od první části loňského dobrodružství skutečně netlačí. Osa je tedy uvedena v týdnech, ale stejně je spíše orientační časovou přímkou.

1. týden	Příjezd postav do Šumského Rubu Seznámení s vesnicí a jejím okolím Plnění úkolů pro tesaře Jetmara a kameníka Ojře
2. týden	Dokončení úkolů Příprava stavby kostela (kácení stromů, nákresy atd.) Na konci týdne příjezd Strachoty
3. týden	Přemlouvání vesničanů, aby odstranili dědky
4. týden	Začátek stavby kostela Družina si zvolí, jaké úkoly chce plnit v následujících týdnech (dohlížení na stavbu kostela, pomoc vesničanům na lovu apod.) Nejpozději zde zařadit scénu Crhův hněv
6. týden	Scéna Krvavé zranění
12. týden	Stavba kostela je hotová
13. týden	Scéna Hlas zvonu Konec první části

Informace pro družinu po skončení 1. části

První část končí scénou Hlas zvonu. Ještě než PJ propustí družinu, sdělí hráčům, že jejich postavy si připsaly dostatek zkušeností, aby pro druhou část postoupily o jeden level. Na druhou část si tedy hráči **připraví postavy na 5. úrovni!**

Info pro PJE, jak má ukončit první část (co družina dělá po odchodu z Rubu, a jak se doví o dopise od Strachoty)

Když už budou hráči odcházet, tak je pro dramatický efekt ještě ve dveřích zastavte a sdělte jim, že poté, co jejich postavy opustily Šumský Rub, jim zhruba po roce přišel tento naléhavý dopis. **Předejte jim dopis od Strachoty, kterým začíná druhá část a žádné bližší informace k druhé části již neposkytujte. Ať si lámou hlavu!**

Hodnocení první části

Chování k vesničanům (max 5 bodů) (čím arogantnější, tím nižší hodnocení, navázání spolupráce je za plusové body)	
Zjišťování informací od Maksimira a vesničanů (max 3 body) (čím lépe je družina informovaná, tím víc bodů)	
Úkol – tesař Jetmar (max 25 bodů) <ul style="list-style-type: none">• zjistí si info o dubovém hájku od vesničanů (max 2 body)• průzkum dubového háje (max 2 body)• boj s duby – taktika, zjistí zranitelnost, útočí primárně na Dubihněva atd. (max 15 bodů)• starají se o zdraví Jetmara (max 4 body)• jednání s Dubihněvem – má logiku? (max 2 body)	
Úkol – kameník Ojír (max 30 bodů) <ul style="list-style-type: none">• dokáží odpovídat na Ojířovy otázky kolem víry (max 5 bodů)• přesvědčení Ojíře (max 25 bodů) – provedený zázrak splňuje tyto kritéria: pohané vidí na vlastní oči, nevychází přímo od postav, součinnost alespoň dvou členů družiny, nesmí nikomu uškodit, měl by pomáhat• pokud zázrak vidí jen Ojíř, je max počet získaných bodů 15• pokud družina nevymyslí zázrak sama, ale využije PJem nabídnuté situace (- 10 bodů) – stále musí splnit ostatní kritéria, ale jejich maximem za provedení zázraku je už jen 15 bodů	
Odstranění dědků (max 15 bodů) <ul style="list-style-type: none">• diskuse s Loretou (max 2 body)• uvědomí si rizika, řeší následky (max 7 bodů)• varianta Željko (6 bodů)• varianta Maksimir (3 body)• varianta Jetmar (1 bod)• dědky vyrvou sami (0 bodů)	
Co dělají mimo questy (max 3 body) (využijí volný čas smysluplně, pomáhají šířit Víru)	
Pomoc Joranovi (max 4 body) (jak účinná bude jejich pomoc při záchraně Jorana)	
Hlídaní reálného času (max 5 bodů)	
Roleplay (max 10 bodů) <ul style="list-style-type: none">• příprava před hrou – jak zajímavě jsou napsané postavy, jak se hodí do letošního settingu (max 5 bodů)• hraní settingu + hraní hříchů (max 5 bodů)	
CELKEM (max 100 bodů)	
