

DRUHÁ ČÁST

Obecně

Ve druhé části musí družina najít a sesbírat co největší počet střepů (kusy Lighetina vejce-syna) a díky tomu navštívit hned několik různých světů, ze kterých je potřeba je vynést. Nebudeme ani tolik hodnotit, jakým způsobem toho dosáhly, ale že se reálně zadařilo, čímž necháváme spoustu prostoru hráčské představivosti, aniž bychom je tlačili do preferovaného řešení. **Za získaný střep obdrží družina 10 bodů. Za každý navštívený svět pak může obdržet dalších 5 bodů**, hodnotí se styl získání střepu, uvědomění si souvislostí atp. Dohromady tedy až 15 bodů.

Už podle způsobu hodnocení můžeme vidět, že tak jako v první části i zde platí, že **čas hraje zásadní roli**, zde podle pravidla "čím víc střepů, tím víc adidas". To znamená, že bude výhodnější sbírat střepy, než dopodrobna řešit mini příběhy uvnitř světů, kde se dá více či méně zasekat. Jelikož jsme navíc připravili (kvůli možnosti svobodné volby) více obsahu, než je reálně možné odehrát, hráči si budou více než kdy jindy muset hlídat, kolik času kde stráví.

Pro nás jako PJe je zásadní, že pro úspěšné absolvování druhé části a další postup v příběhu, **je nutné mít alespoň 4 střepy a víc**. To hráči ale nebudou moci nijak zjistit.

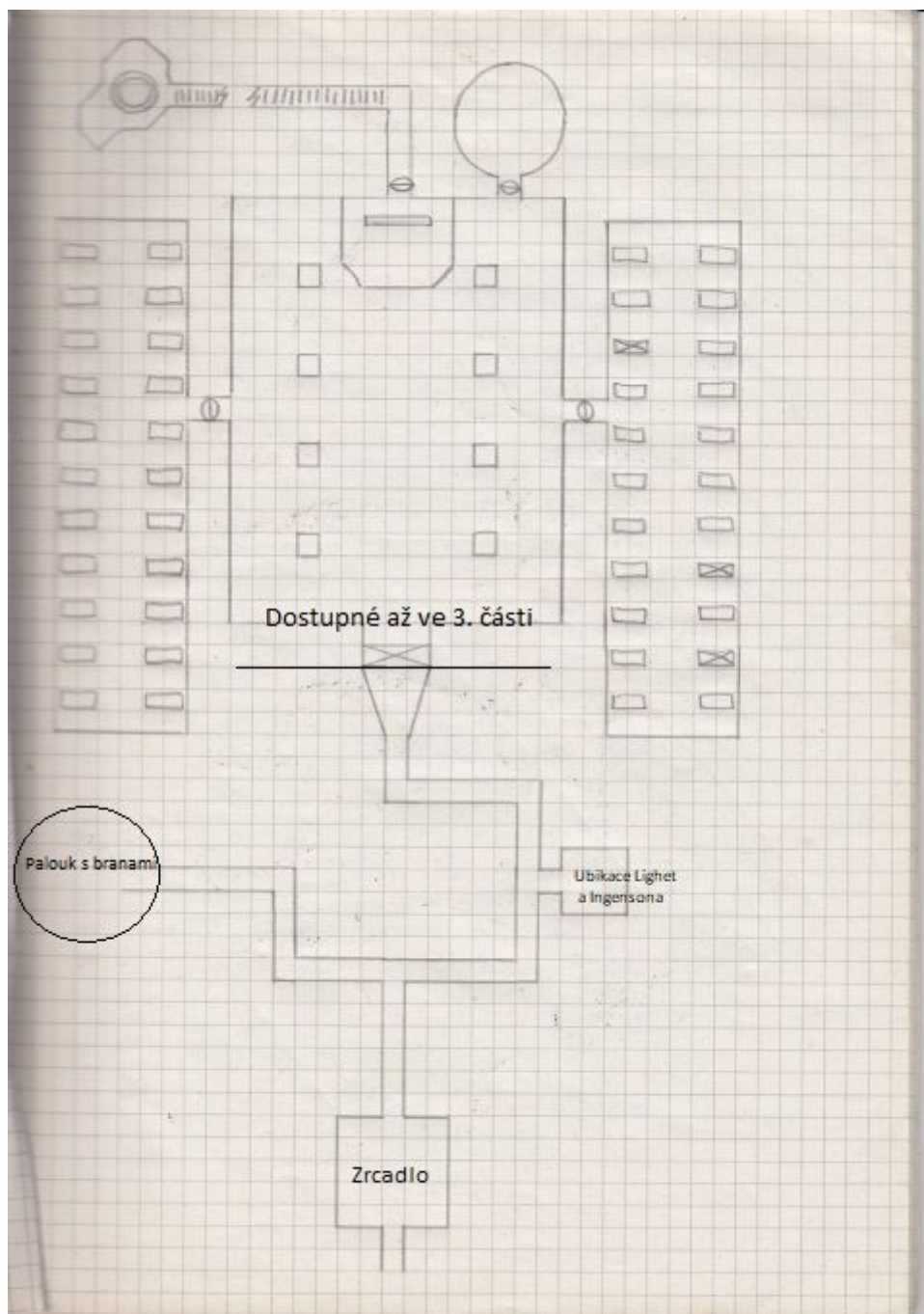
I přesto, že úlomky dopadly do světů cca před 70 lety, jejich působení tam se projeví až ve chvíli, kdy postavy prolomí uzavření spodního dungeonu (výjimkou je samotný Midgard). V tu chvíli se vícenásobně zesílí jejich působení díky přímějšímu napojení na samotné vejce, kterému už nyní naplno nebrání žádná významnější bariéra mimo samotné zrcadlo. A tak se začnou rozevírat trhliny a vzniknou samotné průchody do světů.

S každým získaným střepem se brána zavře (mechanismus vynášení "cizího" předmětu).

Ve chvíli, kdy postavy střep získají a blíží se k průchodu, brána začne na střep reagovat. Míhotá se čím dál tím víc, občas zabliká a zmenšuje se. **Postavy by tímto měli přijít na to, že pár okamžiků po projití se brána zavře.**

Zemětřesení

Jakmile **uplynou dvě hodiny herního času**, PJ zařadí při nejbližší příležitosti do děje zemětřesení. Zemětřesení vypukne těsně potom, co se postavy dostanou zpět do našeho světa. Nebude nijak silné, jde o to jen postavám připomenout, že sopka je stále aktivní.



Setkání s Lighet

Z místnosti se zrcadlem by družina neměla odejít dříve, dokud si nepromluví s Lighet. Cíl Lighet je jasný:

1. přesvědčit postavy, aby šly hledat střepy do jiných světů (cíl semifinále)
2. aktivovat zrcadlo, aby mohla opustit meziprostor (cíl finále)
3. opustit meziprostor se svým "vejcem/dítětem"

PJ by měl mít na paměti, že Lighet byla kdysi prostou hloupou děvečkou z rybářské vesnice, která ničemu nerozuměla. Nyní je však velmi chytrou a lstivou stvůrou s jasným cílem.

PJ musí hrát Lighet jako hloupou děvečku za všech okolností, aby byla důvěryhodná. Lighet vždy řekne právě tolik, aby si postavy/hráči sami domysleli zbytek.

Odpovědi na klasické otázky, které očekáváme, že hráči budou Lighet pokládat jsou uvedeny níže. Lighet ze své podstaty **bude co nejméně (!) lhát**. Spíš bude říkat různé polopravdy a opomínat některé informace. Je jen pár věcí, o kterých bude lhát, o zbytku bude říkat maximální míru pravdy. **Žádnou z daných věcí, ale hráčům neřekne sama, aniž by se jí sami zeptali krom nejnutnějšího minima** jako: jak jí pomůžou, co hledají a kde to najdou. Omáčku sama vyprávět nebude.

Kdo jsi?

- jmenuji se Lighet
- pocházím z rybářské vesnice na pobřeží **ostrova Grón**

Jak jsi se sem (do jeskyně) dostala?

- bláznivě jsem se zamilovala do jednoho muže - čaroděje Ingensona
- nikdy jsem nikoho takového jako Ingensona nepoznala a byla jsem jím naprosto ohromená
- věděla jsem, že musím spojit svůj osud s jeho
- byla jsem stejně sama, otec Múli i matka Síf zůstali na ostrově Grón (strašně daleko od ostrova Steeri) a můj manžel Rolf tragicky zahynul
- a navíc jsem byla těhotná, přítěž pro celou vesnici

Kdo je ten muž?

- Moje osudová láska
- Byla jsem sama a v očekávání - byla jsem přítěží pro celou ves
- Všechno bylo dokonalé, než přišli ti hrdlořezové

Jak jsi se dostala do té věci?

- **to Ingenson mě strčil dovnitř, muž, kterého jsem milovala z celého srdce**

Proč?

- miloval mě, ale pak se to změnilo, přestal mě milovat a začal nenávidět
- jednoho dne jsem se k němu běžela schovat, honili mě nějakí pobudové a on na mě začal strašně křičet, nadával mi, několikrát mě uhodil, byl úplně šílený, dokonce i brečel, odehnal mě od sebe a dlouhou dobu na mě nepromluvil
- myslím, že jsem mu něco zkazila, něco moc důležitého a on mi nedokázal odpustit

Co se stalo s tvým dítětem?

- vzal ho čaroděj Ingenson, chci ho najít, chci ho zpět!
- **chtěl se mi asi pomstít, že jsem mu zkazila jeho "dílo"**

Jaké dílo?

- nevím, vůbec jsem nerozuměla, co tady dělá
- pořád se koukal na ty zdi a obrázky a říkal, že jsou strašně důležité
- mě přijdou strašidelné, ale on tvrdil, že musí přijít, co znamenají, že pak bude nejmnocnější na světě
- strašně se bál, že mu ty obrázky někdo ukradne...
- **když jsem se ho často ptala, proč se mnou netráví více času, odpověděl mi, že dříve nebo později už čas nebude problém.**

Proč jsi nás požádala o pomoc?

- nikoho jsem o pomoc nežádala
- snažila jsem se křičet, ale nevím, jestli mě je v místnosti, kde stojíte slyšet
- doufala jsem, že sem někdo přijde, modlila jsem se k bohům (klidně zopakuje, jak se modlila a postavy zjistí, že to, co jim říkala v ohni na začátku dobrodružství, je vlastně její modlitba)

Kde vlastně je?

- je tu tma, jediné světlo přichází z místnosti, kde stojíte
- je tu ticho, slyším pouze svůj hlas a své myšlenky

Jak dlouho už tam jsi?

- nevím, není tu den ani noc, bez slunce nejsem schopna spočítat dny

To ty jsi byla v tom ohni?

- v jakém ohni? o ohni nic nevím?
- když postavy zopakují její proslov, Lighet řekne, že to byla slova - modlitba k bohům, které prosila o pomoc

Jak ti můžeme pomoci?

“Vůbec nevím, já nevím, jak jsem se sem dostala. Ta věc ve které jsem, vždycky ukazovala můj obraz. Pamatuji si jen, jak k ní Ingenson přistoupil a najednou se celá rozzářila barevným světlem. Vypadalo to jako duha (světlo prýštilo z horní hrany zrcadla). Když odstoupil, můj obraz již v té věci nebyl, byla tam černá tma. Nemohla jsem od ní odtrhnout oči a ta tma bylo to poslední, co jsem viděla. Musela jsem omdlít, protože když jsem se probudila, byla jsem už tady.”

“On stál tam, kde stojíte vy, v jedné ruce držel mé dítě a v druhé jakousi černou věc. Pohrával si s ní a šíleně se smál. Říkal, že je to má jediná naděje na záchranu. Nabízel mi tu věc, ale vždycky včas cuknul, abych si ji nemohla vzít. Hrál si se mnou jak kočka s myší a u toho se mi krutě posmíval. Upřeně jsem se na tu kouli dívala a snažila se ji získat. Bylo to marné.”

“Když ho ta hra omrzela, podíval se mi zpříma do očí a řekl, že se postará, aby kouli již žádný smrtelník nikdy nemohl získat. Na to kouli vzal a rozbil ji o zem. V ten moment jsem ucítila jak mi puká srdce. Nevím jak, ale každý střep jsem cítila i když je později odnesl...”

Co víš o střepch/úlomcích?

- **kolik jich bylo?** - nevím proč, ale Ingensona překvapilo, že jich je devět, ale zároveň ho to rozesmálo
- **jak vypadaly?** - byly takové černé a ostré
- **kam je odnesl?** - to nevím, ale poslední slova, než sebral střepy a odešel, byla, že mám svého Boha zachránce poslat na své oblíbené místo (pozn. autora - Lighet tvrdí, že Ingenson střepy odnesl na palouk, kde ráda koukala na hvězdy a snila)
- **cítíš je i teď?** - cítila jsem všechny celkem zřetelně, když je odnášel. Pak jsem však najednou sílu spojení téměř ztratila u všech až na jeden u kterého jsem z to určit, kterým směrem se nachází (pozn. autora - u osmi nezná polohu vůbec, jen cítí, že jsou; u devátého, který cítí víc než ostatní může určit směr, kde se nachází, ale ne vzdálenost - je to ten střep z Midgardu)
- **jak fungují střepy/koule?** - nevím, ale jak o nich Ingenson mluvil, budou důležité

Co víš o horním dungeonu?

- Ingenson pečlivě zabezpečoval horní patro, aby ty kresby neviděl někdo jiný
- nahoře vybudoval systém pastí aby to odradilo co největší počet dobrodruhů a dalších badatelů

Co se stane, až ty střepy doneseme?

“To opravdu netuším, ale Ingenson říkal, že bez těch střepů, resp. té koule se nemůžu dostat ze svého vězení. Možná, ..., snad, ..., když budou střepy blízko té věci, budu moci projít...”

Poznámka: V tuto chvíli Lighet ani PJové nechtějí, aby se postavy začaly pít po dalších součástech zrcadla - tzv. “šémů”. Ty budou postavy hledat až ve třetí části dobrodružství.

Co jim Lighet za žádných okolností (ne)řekne

- nic o démonech a jejich vyvolávání. Bude tvrdit, že její dítě se narodilo v pořádku a čaroděj ho prostě ukradl.
- nic o vajíčku, které je tam s ní.
- nic o paralelních světech a jiných družinách.
- nic o tom, že sama má nějakou moc.
- nic o tom, že sama už nemá hmotné tělo a je vlastně jen duší plující v prostoru.
- sama od sebe neřekne, že je nesmrtelná, pokud se jí na to hráči sami nedoptají. I tak ale bude chvíli dělat caviky.

Zrcadlo

Dobrodruzi by měli důkladně prozkoumat zrcadlo, než se vydají na palouk. Co zjistí?

- alchymista vždy pozná, že **zrcadlo je magické**
- kovový rám je zepředu a zezadu zcela hladký, barvy šedivé, matně odrážející světlo (nerezový povrch), na dotek chladivý
- z boku zrcadla je povrch rámu pokryt různými symboly, které jsou do kovu vmáčknuté; některé symboly připomínají vzdáleně hlavy lidí či zvířat, většina jsou však jen čáry (runy) a geometrické obrazce
- pokud postavy napadne se podívat na vrch rámu, zjistí, že jsou v rámu **tři podivné podlouhlé prohlubně**, každá o jiném tvaru (místo pro “šémy”)
- sklo zrcadla je dokonale hladké, není na něm žádný kaz a při bližším pohledu postavy můžou spatřit vlastní obraz
- **rám i zrcadlo lze poškodit zbraněmi** - zrcadlo praskne, v rámu se objeví vrypy

Zrcadlo jako takové funguje pouze tehdy, jsou-li v něm zastrčeny 3 “šémy”, které se vkládají do prohlubní na horní hraně zrcadla. Tyto “šémy” ukryl Ingenson do odděleně do tří hrobek a zaopatřil hádankou a $\frac{1}{3}$ své duše. Viz třetí část.

Jeskyně za zrcadlem

Z místnosti se zrcadlem pokračuje dál chodba, která končí křižovatkou typu “T”. Cesta doleva pokračuje na palouk s bránami do jiných světů, cesta doprava pokračuje k malé místnůstce, kde žila Lighet s Ingensonem, a dál k podivným kamenným dveřím.

Malá místnost

Tady žili Lighet s Ingensonem. Je to malá místnůstka, světnička, kterou spolu obývali. Je tu několik kusů nábytku (stůl, dvě židle, kolébka, širší postel, skříň, truhla, vědro a kád) a také kuchyňský koutek (kouzelná kamna, kde spaliny mizí v drobné hyperprostorové bráně, pracovní kamenný stůl, hrnce atp.). V místnosti nelze nalézt nic cenného.

Kamenné dveře

Jedná se o dveře do “laboratorní části podzemí, kterou si Ingenson zabral pro sebe. Tyto **dveře nelze ve druhé části otevřít** - všechny pokusy družiny skončí nezdarem. Otevřeny budou až vlivem zemětřesení ve třetí části. Postavám stačí jenom popis:

“Chodba se před vámi začíná rozšiřovat. I strop se zvedá do výše čtyř stop. Po chvíli přicházíte k mohutným kamenným dveřím. Vyhlazený černý kámen je pokryt různými plastikami - podivné šklebící se lidské tváře s velkými ústy a očima. Kolem nich se nachází spousta podivných symbolů jež se navzájem proplétají. Celkový dojem kazí jen několik prasklin, které se v kameni zřejmě objevily při předchozích otřesech...”

Palouk

Pokud se postavy dají na křitovatce typu "T" doleva, chodba se bude různě klikatit až nakonec vyústí na úpatí jícnu sopky. Celý jícen sopky je pokryt hlubokým tichým hvozdem. Od ústí jeskyně vede stále zřetelná pěšina směrem doprostřed jícnu. Po směně se postavy ocitnou na větším palouku. Tam jsou v kruhu rozmístěné jednotlivé brány do jiných světů.

Jednotlivé brány se od sebe vizuálně liší:

Svět tmy (Helheim) - kolem portálu jakoby všechny barvy světa vybledly do prosté šedi. Všude přítomná hustá tráva směrem k portálu řídne až začne prosvítat jakýsi písek barvy čerstvého popele.

Svět světla (Vaereheim) - okolní příroda jakoby chtěla ukrýt jeden z portálů. Podivné šlahounovité rostliny, které objímají portál. Tráva je u portálu vyšší, hustší a plná duhových květů. Omamná vůně je cítit až k místu kde stojí družina.

Svět Bohů (Ásgard) - Kolem portálu jsou na zemi vyskládané opracované kameny, které na sebe navazují téměř bez škvíry. Jsou vyhlazené téměř do dokonalosti.

Svět ledu (Niflheim) - kolem portálu se nachází silná vrstva sněhu, který směrem dál od portálu roztává tvoříc tak drobné potůčky v hlíně.

Země (Midgard) - kolem portálu není na první pohled nic zvláštního v porovnání s ostatními. Tedy pokud nepočítáme velké zvířecí (jelení) lejno přímo před vstupem.

Svět trpaslíků (Álfheim) - vstupní portál se nachází na malém kopečku porostlém trávou. Nad vstupem se naklání pokřivený uschlý strom, jehož větve se bezútěšně kývají ve větru.

Svět elfů (Svartálfheim) - intenzivní zelená barva je první vjemem při pohledu na vstupní portál do této říše. Vypadá to, že hned za vstupem stojí ohromný strom, který míří vysoko k nebesům.

Svět hojnosti (Vanaheim) - alpské traviny, oblázky, jarní, květní vítr, léčivé rostliny, skalky, malá borovice.

Svět rozkladu (Rottenheim) - houby, olezlý mech a kapradiny bez lístků, vlhký keř, loužičky, shnilá bříza.

Svět tmy (Helheim)

Popis

Nekonečná pláň na způsob měsíční krajiny. Čedičový kámen se zde mísí s šedobílým pískem, který pod nohama nepříjemně vrže. Vzduch je suchý, páchnoucí suchou hnilobou - asi jako když otevřete skříň, ve které jste nechali uschnout smradlavé ponožky. Je tu všude přítomná tma - ne stoprocentní, i bez světla lze dohlédnout cca na deset sáhů. Nicméně člověk vidí jen obrysy, kontury a to především u pohybujících se objektů. Je tu mírný chlad. Když se člověk hýbe, je mu příjemně, když se zastaví, tak po chvíli cítí nekomfort.

Obyvatelé světa

Ve světě tmy žijí dvě formy mrtvých. Nehmotné, průsvitné téměř neviditelné duše, jež se projevují šepotavým ševlením, kterému není rozumět. A dále hmotní nemrtví - od kostlivců po zachovalé zombie. Jedno mají společné. Nelze s nimi komunikovat obyčejnou řečí ani použít kouzlo Bábelská rybka. **Lze použít kouzla Čtení myšlenek a Přelož a také hraničářovu telepatii** (nemrtví jsou ochotni komunikovat).

Všichni obyvatelé tohoto světa mají pouze jednoduché uvažování a získané informace výše uvedeným způsobem jsou velmi kusé - pár slov. Jako správní mrtví mají na "formulaci myšlenek" spoustu času, takže komunikace s nimi je zdlouhavá stejně jako s enty. Nemrtví přemýšlí o svých životech a smrti ("proč jsem se jenom nenaučil plavat...", "měl jsem si ji vzít i násilím...", "nikdy jsem nepoznala svého syna...", "kdybych uhnul doleva, nerozdrtil by mi lebku...", "škoda, že mě chytili, ale hlavně jsem ji sejmul").

Nemá smysl mrtvým něco malovat na zem či nějak složitě gestikulovat. Prostě to nepochopí, resp. nad obrázky či gesty budou dlouho zírat a přemýšlet o nich.

Co se stalo

Jeden ze střepů vejce vletěl do jednoho z domů v Nekropoli a zasáhl bloumající zombii mezi lopatky. To bylo před 70 lety a zombii to nevadilo. Jakmile však postavy prolomily ochranu spodního dungeonu, začal střep "působit". Z rány (střepu) začala prýštit energie v podobě VELMI intenzivního světla (Batmanův reflektor), které začalo zombii postupně pohlcovat. V době příchodu družiny do světa mrtvých je již zombie zcela prostoupena světlem. Světlo prýští dál z kamenného domku skrz dveřní a okenní otvor a dále skrz prkna střechy. Z dálky to vypadá jako reflektor ve tmě.

A důležitá informace - střep způsobuje zombii neskutečnou bolest (ano bolest) a ta řve na celé město - řev není identifikovatelný a spojitelný s humanoidem (zombie má poškozené hlasivky) a tak mohou postavy nabýt dojmu, že se jedná o neznámou stvůru tohoto podivného světa.

Beru to tak, že "život" ze střepu se vpíjí do zombie a "oživuje jí". Zombie získává "vědomí" a "cítí". A ten střep prostě v mrtvém těle bolí. Díky "vědomí" se zombie snaží střep vyndat, ale na střep nedosáhne. Při útoku na její osobu se bude bránit ("cítí hrozbu"). Stejně jako postavy je zombie oslepená světlem.

Při tážení nemrtvých, co je řev a světlo zač, poskytnou jenom kusé informace - světlo i řev se objevilo zároveň docela nedávno. O střepu z nebes nic neví...

První vstup do světa - zástupy nemrtvých

Postavy se ocitnou kousek od města - Nekropole, kde žijí všichni obyvatelé tohoto světa. Putování mimo město nemá smysl, družinu čeká pouze jednotvárná a úmorná krajina - viz Popis. Jakmile postavy vstoupí do světa, nemají moc času se rozkoukat. Kolem nich je roztroušeno několik desítek nemrtvých (kostlivci, zombie, ghúlové, stíny), které kdy spatří družinu (resp. dimenzionální bránu), začnou se k ní postupně šourat. **Na první pohled to vypadá, že nemrtví chtějí zaútočit na družinu, ale není tomu tak. Nemrtví nikdy samy od sebe na postavy nezaútočí. Jde o to jen hráče trochu vystrašit...**

Jakmile postavy pochopí, že nemrtví je nenapadnou, může jim PJ popsat Nekropoli a podivné světlo z ní prýšticí.

Nekropole

Nekropole leží rozprostřena na malé vyvýšenině na nekonečné pláni (něco jako Říp). Přízemní domy jsou si vesměs podobné. Mají kamenné zdi a střechu ze ztrouchnivělých prken. Okna a dveře chybí. Hmotní obyvatelé bezcílně bloudí úzkými uličkami či posedávají v příbytcích. Nikdo si družiny nevšímá a neútočí na ni. Kontakt se mrtví nebrání, nicméně jen stojí a čekají. Po chvíli se jdou opět po svých a postavy ignorují. Při útoku se mrtví nijak nebrání, maximálně se pokusí odejít.

Družina nemůže přehlédnout intenzivní sloup světla, který vychází kolmo vzhůru kdesi za desítkami střech těch drobných domků. Pokud se za světlem vydají, narazí po cestě na další cca desítku zombií a kostlivců. Podivný šelest duchů blíže k domu bude ustávat a více bude slyšet nelidský řev zasažené zombie.

Jakmile dorazí do uličky, ve které se nachází dům s postiženou zombií, maximálně zaregistrují dům, ze kterého vychází světlo, než budou muset odvrátit zrak, aby neosleply. Světlu lze (zatím) do jisté míry na ulici přivyknout, ale stojí to nějaké stínové životy a bolesti hlavy. Postavy mají šanci si "zapamatovat" polohu domku se světlem, ale aby k němu došly, prakticky musí jít poslepu. Přičemž nestačí, aby si jen tak zakryli oči rukou, či je zavřely. Musí být důslednější (více vrstev látky, kožená čapka naruby s utěsněnými otvory atp.). Výsledek je takový, že postava je prostě slepá a může se řídit ostatními smysly než zrakem (hmat, krollí ultrasluch, uši). **Ideální řešení je kouzlo Tma za 6 magů** - postava uvnitř kouzla uvidí zombii i zdroj světla ze střepu. Naopak **kouzlo Dým** pouze vytvoří prozářenou mlhu - oči nebolí, ale postava nic nevidí.

Neblahý vliv světla lze pozorovat i na okolovyskytujících se nemtvých. Také jakoby je světlo oslepovalo. Některé zombie si škrábou drážku o zeď, jiné dokola narážejí do zdi domku, pár coulů od vchodu atp.

Pro postavu však není problém, aby se do domku s raněnou zombií dostala. Ostatní postavy jsou schopné ji případně částečně navádět. Asi větší dilema bude, zda-li postavy budou ochotné do domku vstoupit, protože vůbec neví, co se uvnitř skrývá. Z ostatních zombií tuto informaci nezískají. Cílem PJe je družinu vystrašit, aby opravdu řešila dilema, zda vstoupit či nikoliv.

V případě, že postava ztratí ochranu zraku (někdo ji strhne šátek z očí, přestane fungovat kouzlo), pak okamžitě ztrácí zrak do konce pobytu v tomto světě! Lze léčit jen hraničářským kouzlem Uzdrav zranění či alchymistickými lektvary - léčení alespoň za 20 magů.

Souboj s raněnou zombií

Bude se jednat o souboj dvou "oslepených" bojovníků, pokud se postavy nějak nezařídí. Při prvním útoku má postava "bonus" protože slyší řev zombie. Při úspěšném zásahu se však zombie odmlčí a ztuhne. Zombie bude útočit jen v reakci na útok postavy a nebo když bude vědět, kde postava je (mluvení, hlasitý zvuk atp.).

Strategie zombie je se pevně zakousnout do postavy a hryzat a hryzat a hryzat. Případné obranné útoky postavy nebude vnímat - bolest od světla je vyšší (chování berserkra).

Postava se může pokusit vyjmout střep z těla zombie (hledání je max. na dvě kola). Při úspěšném vyndání upadne zombie do kataleptického stavu a přestane útočit. **Parametry zombie** jsou - Životy 50 (berserkr), Vel = B, ÚČ = 4/+1, OČ = 1

Druhý vstup do světa

Světlo v zombii se dál rozšířilo. Nyní zasahuje jednolitě do celé ulice a "bezpečné" jsou pouze ulice přilehlé. Postavy tak budou muset najít dům podle paměti. Což jim zabere více času (možno zohlednit v dalších světech, které se také budou vyvíjet). Celou situaci je možné ještě zkomplikovat tím, že zombie už nebude řvát.

Třetí vstup do světa

Světlo ze zombie se rozšířilo na celou nekropoli. Již není možné najít cestu ke střepu. Jakékoliv pokusy jsou marné a družina pouze ztrácí čas.

Hodnocení

Družina si zaslouží 5 bodů za získání střepu pokud chytrě eliminuje problém s oslnivým světlem.

Svět světla (Vaereheim)

Popis

Prales Boubín plný života, který se dere ze všech směrů. Vše se topí v syté zeleni. Vzduch je nabitý energií, je příjemně vlhký a omamný. Je slyšet cvrkot všemožného hmyzu, zpěv ptáků a tu a tam lze v podrostu zahlédnout i malá zvířata. Ačkoliv by vzrostlé stromy s košatými korunami měly vrhat temné stíny, světla je všude dost.

Obyvatelé světa

V tomto světě, který je tvořen relativně malým ostrovem, žije pronárod v souladu s přírodou. Neznají oheň, neznají zbraně a tudíž se živí jen rostlinami a jejich plody. Pronárod má všeho hojnost, nikdy nepocítil hlad a tak ani neměl moc důvodů se někam po ostrově stěhovat.

Pronárod má vlastní jazyk, který vzdáleně připomíná jazyk postav (intonace), ale postavy mu nerozumí. Písmo, ani obrázkové, nezná. V jeho slovníku chybí některá naše slova, například smrt, nemoc, utrpení, oheň, zkáza, zbraně, zbroj, moc, bohatství...

Co se stalo

Střep z vejce dopadl doprostřed mělkého údolí uprostřed kopců. Vzhledem k tomu, že se jedná o cizí předmět, začalo místo kolem dopadu "hnisat" a rapidně "umírat". Živá hmota se začala měnit na **černou ostře páchnoucí kapalinu**, která pomalu začala zaplňovat údolí. V podstatě se rostliny a zvířata proměnila na ropu ne během miliónů let, ale během chvíle. Skutečně, ta černá kapalina **má vlastnosti ropy - lehčí než voda, těkává, výpary způsobují bolest hlavy a malátnost, je vysoce hořlavá a jedovatá.**

Cíl scény

Družina se setkává při hledání střepu s pronárodem. Ve scéně má v podstatě dvě překážky se kterými se musí vypořádat:

- komunikační bariéra mezi družinou a pronárodem - roleplay
- ropa, které je nutné se zbavit, aby bylo možné získat střep z vejce - řešení situace / dilema

První vstup do světa

Družina se octne v hustém lese poblíž místa dopadu střepu. PJ popíše svět tak, jak je uveden v úvodu této scény s tím, že tu a tam ve vzduchu cítí nějaký podivný pach, který v životě ještě necítili (někomu ropa voní, někoho rovnou rozbolí hlava). Poté, co se družina trochu porozhlédne, objeví cestičku lesem, která míří ke kopcům, kde je ropné jezero. Po několika směnách se "vůně" stává intenzivnější.

Setkání s domorodcem

I když bude družina hodně ostražitá, při setkání s domorodcem budou vždy překvapeni. Prostě z lesa se najednou vynoří člověk s šedozelenou kůží. Je hubený, černé vlasy má spletené do copánků, celé tělo pomalované podivnými symboly. Jakmile spatří družinu, hned na ně hned spustí svojí hatmatilkou a zcela bez zábran začne postavy osahávat - hlavně ty lesklé věci jako meče, zbroj, šperky. Bude hodně komentovat oblečení. Prostě si představte bezelstného, **naivního Xi Xao z filmu Bohové musí být šílení**.

Domorodec neví, co je to boj - z postav nemá strach. PJ může do scény rovnou přidat další domorodce, jak se vynoří z různých stran a taky začnou osahávat postavy. Jestliže postavy některého z domorodců zabijí, ostatní to budou komentovat, ale vlastně neví, že jejich druh umřel. **Domorodci jsou prostě neškodní**.

Postavy by měly převzít iniciativu a nějak začít s domorodci jednat. Ti samozřejmě nebudou rozumět, ale spojí si ropné jezero s příchodem postav a budou si myslet, že se postavy na jezero ptají. A tak za neustálého hatmatilkování je budou tahat za ruce a vést k ropnému jezeru. **Ideální jsou kouzla Bábelská rybka, Čtení myšlenek, Přelož případně hraničářská telepatie**.

Ropné jezero je velké asi jako fotbalové hřiště. Domorodci postavili z malých větévek a menších kamenů primitivní hráz, která je po okraj plná. Je tu živo, postavy vidí asi dvacítku domorodců jak přinášejí další a další větévky a kameny a hráz zvětšují. Jejich tempo je vláčné. Družina vidí tu spoušť. Z jezera trčí zčernalé pahýly stromů. Jsou svědky toho, jak jeden nakloněný se uvolní a sesune se se šplouchnutím do jezera. Pokud postavy vylezou na kopec, který je u jezera, zjistí, že jsou vlastně na ostrově.

Ted' je správný čas na vyjednávání. Rukama a nohama by měly postavy zjistit, že na počátku všeho byl kámen, který spadl doprostřed údolí (kometa). Ten viděli domorodci a objevili místo dopadu. Na místě dopadu se již začala tvořit "ropa" a začala pohlcovat veškerou zeleň okolo. Domorodci si mysleli, že kapalina je důsledkem pádu a v klidu odešli. Když se vrátili, zjistili, že kapaliny je násobně víc. Trochu jim to začalo vadit (smrdí to a ničí stromy), ale stále nepochopili, že pokud to takto bude pokračovat dál, tak jsou všichni mrtví - buď je kapalina pohltlá a nebo umřou hladu. Postavy přichází v době, kdy si myslí, že postavením hráze vše vyřeší.

Družině by mělo dojít, že všechno spěje do kopru a pronárod je zatracen. Měla by se proto soustředit na získání střepu a rychle odejít. Možnosti, jak střep získat, jsou v podstatě dvě. **Buď vypustí jezero pobořením hráze a najdou místo, kde se ropa tvoří. A nebo jezero vypálí**. První možnost je nejlepší - sice bude pronárod naštvaný, ale celkové následky jsou minimální. Vypálením jezera hrozí, že se plamen rozšíří na stromy okolo.

Druhý a třetí vstup do světa

Při druhém vstupu přijde družina v době, kdy se protrhla hráz a ropa zaplavila velké území. Pronárod se uchyluje blíž k moři a stále se snaží trpělivě tvořit novou hráz. Nyní již není co vypouštět, možné je pouze ropu zapálit a nechat vyhořet.

Při třetím vstupu již pronárod jen živoří a čeká na "smrt". Hladoví a poznává, co je to bolest. Ropa je již prakticky na celém ostrově. Zapálení ropy znamená i smrt pro postavy.

Svět ledu (Niflheim)

Postavy se ihned po vstupu do světa dostávají doprostřed epické vřavy a hází si na iniciativu. Bojují zde ledoví obři a nevšímají si absolutně ničeho, řežou se hlava nehlava (mlátí se velkými kyji, hází po sobě kusy ledovců či kamenů atp.). Postavy si horko těžko můžou všimnout nějakých objevných detailů okolí, nicméně krajina je zde holá a ledová, jako nekonečné pohoří s menšími i většími vrcholy tvořené buďto skalami pokrytými sněhem a ledem nebo čistě ledovými masivy ne nepodobnými ledovcové krajině.

Na kopci na krku jednoho z obřích vůdců - generála - si všimnou houpajícího se střepe. Mezi nimi a jím však stojí desítky až stovky několikametrových obrů.

Každé kolo budou postavy v ohrožení. Dokud se nepohnou, budou čelit sprškám kamenů a ledu. Neustálé otřesy pak podráždí postavám nohy (nelze vyrábět alchymistické předměty, kouzlení má 50% šanci na selhání). Pokud se dají do pohybu, obři si jich všimnou a zaútočí i na ně..

Cílem scény je, aby hráči pochopili, že tento střep je pro ně nedosažitelný. Pokud postavy opustí svět hned po prvním kole, získávají 5 bodů k hodnocení za svět. S každým dalším kolem ztrácí 1 bod.

Svět Bohů (Ásgard)

Jakmile postavy vlezou do tohoto světa, uvidí před sebou mimo jiné vysokou horu, na jejímž vrcholu stojí nějaká velkolepá stavba. Jedná se o Valhallu. Postavy se rozmluvou s nejbližším bohem můžou dozvědět, že střep uchovávají právě tam.

Jediná cesta, jak se ke střepu dostat, resp. jak se dostat do Valhally je zemřít hrdinskou smrtí. Ve chvíli, kdy by se jim to reálně povedlo, už je však žádný střep nezajímá, protože Valhalla je nejvyšší meta, jaké severan může dosáhnout.

Jakákoli smrt za účelem získání střepu by měla být neúspěšná, protože se nejedná o hrdinskou ale vypočítavou smrt, tedy postavy nemají nárok do Valhally vstoupit a smrt tak bude zbytečná.

Střep v tomto světě je tedy reálně nezískatelný. Čím dříve si toto postavy uvědomí, tím více dostanou bodů z pětibodového přidělu.

Svět trpaslíků (Svartálfheim)

Popis světa

Nízké pohoří skrz naskrz prošpikované štolami, ve kterých trpaslíci těží drahé kovy. Venkovní krajina je hamižnou těžbou zcela zničená, horskou krajinu lemují stovky uschlých stromů (něco jako Krušné hory v 90. letech). Štoly jsou spleť, většinou nahrubo vysekané, není možné se v nich vyznat, to zvládnou jen místní trpaslíci. Výjimku tvoří reprezentační prostory, které jsou o poznání pompéznější – chodby jsou vysoké a široké, místnosti vyzdobené řadou rytin zobrazujících slavné (většinou nikdy nevybojované) bitvy a důležité předky.

Obyvatelé

Drtivou **většinu obyvatel tvoří trpaslíci, kteří ale vypadají jinak než klasická DrD rasa**. Jsou malého vzrůstu, ale nemusí být nutně podsadití a nemusí mít vousy. Je to taková kombinace klasického trpaslíka, šotka a Gluma (pravidlově se nejvíce blíží permoníkovi). Čím starší jedinci, tím méně humanoidní mají rysy v obličeji. Veškerá zášť a proradnost se postupem času vepisuje nejen do jejich duší, ale i tváří. Pro družinu tak může být fyzický zjev vodítkem, s kým se dá relativně rozumně jednat a od koho mají naopak očekávat ty největší podrazy. Trpaslíci nebudou vůči postavám otevřeně nepřátelští. Budou s nimi jednat a mohou je přijmout i naoko vlídně. Ovšem jakékoliv **jejich konání směřuje k uspokojení vlastních cílů**, neudělají nic z čeho by neměli prospěch. Závist, lakota a chtivost je zcela ovládají, proto třeba budou reagovat jinak na postavu v nuzných šatech než na člověka ověšeného šperky. Taková bohatá postava se může stát obětí nějakého kanadského žertíku z jejich strany.

Tento svět obývají také **temní elfové** (jsou to vzdálení příbuzní elfů z Ljósálfheimu, kteří propadli závisti a dalším typicky trpasličím vlastnostem), ale je jich velmi málo a družina je maximálně zběžně zhlédne. Nebydlí ve štolách, ale na povrchu a jejich dominantní vlastností je přezíravost a pýcha – jednat se zástupcem jakékoliv jiné rasy je pro ně zcela nepřijatelné, považují to za ponižující. Pokud má družina elfa může s nimi navázat kontakt, ale pomoci se od nich nedočká a na otázky, jak to ve štolách funguje, dostane jen velmi kusé informace – temní elfové jsou povzneseni nad každodenní rutinu.

Vládcem této podzemní říše je **Dain**, se kterým se ale družina nesetká. Jednat s nimi bude jeho zástupce – **Khalbirag**.

Co se stalo

Trpaslíci si střepu, který se zaryl do úbočí jednoho z kopců, všimli hned, jak začal působit na své okolí. I když netuší, co to je, usoudili, že je to vzácné a cítí z toho silnou energii, kterou je potřeba využít. Střep zanesli hluboko do štol, kde ho teď žárlivě střeží a přemýšlí, co s ním budou dělat. Vzniklo kvůli tomu mezi nimi mnoho svárů, poté se ale dozvěděli, že podobný artefakt mají i elfové (spojení mezi těmito dvěma světy funguje, i když se jejich

obyvatelé nemají rádi a omezují kontakty na minimum), a rozhodli se zažehnat spory a získat druhou část od elfů, protože věří, že tak budou ovládat nesmírnou moc. Střep dobře zabezpečili, protože se o něj bojí. Strach z jeho ztráty jim ale otravuje mysl, takže jsou možná ještě podezřívavější než obvykle a jejich chování ještě více prostupují negativní vlastnosti jako žárlivost, zloba a chamtivost. Zatím nemají plán, jak získat střep od elfů, jelikož návštěvy druhého světa jsou sporadické a výprava za střepem by vzbudila velkou pozornost. Právě proto mohou trpaslíci chtít pomoc od družiny, která se u elfů nesetká s takovou nedůvěrou.

Jak to řešit

Cílem postav je získat střep, který trpaslíci ukryli hluboko uvnitř svých štol. Najít k němu cestu nebude složité, rádi se svým úlovkem pochlubí. Střep budou vždy hlídat dva strážci. V zásadě se nabízí tři základní varianty řešení, ze kterých lze pak samozřejmě odvodit řadu různých variací.

Silové řešení

Zabít dvojici strážců by pro postavy neměl být žádný problém. Obtížné ovšem bude po odstranění hlídačů s úlovkem odejít. **Trpaslíci střep „cítí“** (což by mělo být zřejmé, vzhledem k tomu, že ho okamžitě našli a začali opečovávat), takže postavy pašující střep ven ze štol, budou ihned odhaleny. **Nepomůže ani Neviditelnost, Neviditelná torna apod.** Střep zkrátka vyzařuje auru, kterou nelze běžně dostupnými prostředky zamaskovat. Ve štolách panuje neustálá aktivita, takže není možné projít ven se střepem, aniž by někdo spustil poplach. **Problém je také s použitím Hyperprostoru** – pryč z tohoto světa se tímto kouzlem dostat nedá, štoly jsou zase natolik spletené, že velmi vážně hrozí, že se kouzelník hyperprostoruje někam do masy horniny. Od místnosti se střepem je to ke vstupu zhruba 350 sáhů, což znamená, že by kouzelník musel na Hyperprostor II použít 85 magů. Místnost je 15 sáhů pod zemí, bylo by možné se pokusit teleportovat na povrch, ale kouzelník bude muset odhadovat, jak hluboko jsou (hrozí tedy náraz do pevné překážky, ale i “letecký den” pokud to kouzelník přežene).

V okamžiku, kdy bude spuštěn poplach, se začnou ve štolách doslova rojit trpaslíci. Jsou sice slabí (fakt tu není žádný Gimli), ale je jich opravdu hodně, takže prosekat si cestu ven bude skrz ně nemožné. Jedinou možností, jak si v takovém případě zachránit život, je zahodit střep a prchat bez něj. Bez střepu si trpaslíci postav všimnout nebudou, ale jakákoliv další návštěva světa bude obtížná a jen extra dobré diplomatické jednání přiměje trpaslíky, aby se s postavami ještě vůbec bavili.

Využití působení střepu

Jak bylo uvedeno výše, střep v trpaslících posiluje jejich přirozené špatné vlastnosti. U strážců, kteří jsou se střepem v bezprostředním styku, však dochází k tomu, že jim cizorodý prvek o 180 stupňů mění náhled na situaci. A to je právě pro postavy výhoda! Normální trpasličí perspektiva je, že střep je vzácnost, kterou je potřeba bedlivě chránit. Jenže strážci jsou příliš blízko tomu hnusu, co z úlomku vyzařuje, takže se ho postupně naučili nenávidět a mají nutkání ho zničit. Jenže nevědí, jak na to a taky se obávají reakce ostatních trpaslíků.

Postavám ale mohou během rozhovorů naznačit, jak moc je jejich úkol štv. Na nabídku družiny, že střep odnese, budou reagovat váhavě, ale nebude problém je přesvědčit, že je to nejlepší řešení.

V případě, že budou střep ze svého místa odnášet strážci, ostatní trpaslíci si toho samozřejmě také všimnou. Nebudou ale zpočátku tak podezřívaví, budou si myslet, že dochází k jeho přemístění, nikdy by nevěřili, že se jejich druzi spolčí s postavami. Nicméně úplně bez problémů takový odchod nebude. Když se budou trpaslíci s družinou blížit k východu ze štol, začne to ostatním připadat opravdu divné a spustí poplach. Družinku tak čeká celkem tuhý boj, který by je měl vyčerpat, ale neměl by pro ně být smrtelný. V této fázi by se měly dokázat vysekat ze štol ven a se střepem uniknout.

Pomoc od elfů

V případě, že družina navštíví i svět elfů, může tam dostat za úkol přinést střep od trpaslíků. V takovém případě ji elfové nabídnou i pomoc v podobě **zvláštní magické skříňky**, která dokáže zastřít působení střepu. Po umístění do této skříňky přestává střep působit na své okolí a je znemožněno ho přesně lokalizovat. Zároveň jsou ale elfí kouzla tak promyšlená, že nepřítomnost působení střepu nevyvolá u trpaslíků poplach, tzn. neuvědomí si, že se se střepem něco děje. V této skříňce je pak možné bez upoutání pozornosti odnést úlomek ze štol.

Družina musí vyřešit otázku, jak se ke střepu dostat. Mohou samozřejmě zabít strážce (viz silové řešení), ale mohou se s nimi i pokusit domluvit, což je rozhodně elegantnější (viz působení střepu).

Skříňka sice zamezuje vlivu střepu, ale vzhledem k tomu, že je prosklená, tak ho nezakrývá fyzicky. Její rozměry jsou cca 40 x 20 cm, takže její ukrytí není úplně nejjednodušší – tady se třeba budou hodit kouzla typu Neviditelná torna či Neviditelnost.

Jakákoliv jiná řešení, která postavy vymyslí, jsou samozřejmě možná. Jen je potřeba, aby respektovala několik základních pravidel nastíněných výše.

Bestiář

Trpaslík

Žvt:	1
ÚČ:	$(-1+3/+1) = 2/+1$ (sekera) $(-1+2/+3) = 1/+3$ (krumpáč)
OČ:	4
Odl:	14
Vel:	A
Zran:	humanoid
Int:	12
Char:	7–12 (klesá s věkem)

Temný elf

Žvt:	3
ÚČ:	$(-1+2/0) = 1/0$ (dýka)
Magy:	8 (hraničářská kouzla)
OČ:	3
Odl:	9
Vel:	B
Zran:	humanoid
Int:	17
Char:	17

Svět elfů (Álfheim)

Popis světa

Při vstupu do světa se nejprve družina objeví v husté džungli kypící životem. Okolní vysoké stromy ovšem skrývají provazové žebříky, kterými se dá vylézt do korunového patra džungle. Tam je přivítá ostré sluneční světlo (v noci pak jasné, hvězdami poseté, nebe). Říše elfů se táhne do všech stran, opět není lehké se tam vyznat, ale každý kolemjdoucí rád poradí, pokud bude mít pocit, že návštěvníci světa bloudí. Horní stromové patro obývané elfy nenabízí žádné úkryty a stíny, vždy je ale možné slézt do nižších pater, které tvoří hustá vegetace.

Obyvatelé

Elfové žijící v tomto světě jsou **mnohem křehčí bytosti než klasičtí pravidloví elfové**. Čím jsou starší, tím oduševněleji vypadají, zároveň je ale s nimi čím dál obtížnější komunikovat, jelikož během svého života se stále častěji uchylují k metaforám, složitým větným konstrukcím a jejich myšlenkové pochody je složité rozklíčovat. K postavám se elfové budou vždy chovat slušně, budou se jim snažit v rámci možností pomoci, ale nikdy neohrozí svůj hodnotový systém – důležité je pro ně sepětí s přírodou a naprostá dominance intelektu nad pudovým jednáním. **Elfové vždy ocení postavy, které budou rétoricky zdatné a budou schopni se přizpůsobit jejich způsobu komunikace.** V takovém případě z nich lze dostat spoustu užitečných informací, ale nebude to snadné.

Elfí říši vládne **Delling** a postavy se s ním v případě zájmu mohou setkat. Takové setkání jim ovšem mnoho nepřinese, pochopit Dellingovy myšlenkové pochody je de facto nemožné. Jeho mysl už je povznesena nad každodenní věci, a tudíž na každou otázku odpovídá dlouhou filosofickou přednáškou, která je natolik abstraktní, že si z ní nelze odnést žádnou konkrétní informaci. (příklad: Družina se zeptá, jestli jim elfové dají střep, Delling může odpovědět něco ve smyslu: *“Ano, zdá se, že kousek té hmoty vzbuzuje v mnoha bytostech pocity, které by se daly definovat jako touha. Ale je to nepřesné, jelikož touha je jako vánek ovívající listoví našeho světa. Je to tajemný dotek, který nemůžeme pochopit, ale můžeme se o to pokoušet, protože jedině tak dojdeme skutečného poznání, které je sice nepravděpodobné, ale možné. Ve vlastnictví hledáme výhody, neuvědomujeme si ovšem jeho zápory. Jako bychom tápali v temnotách, které matou naše smysly až k úplnému zmatení”*). Takhle může pokračovat dalších deset minut, aniž by odpověděl na otázku družiny) Mnohem jednodušší bude pro družinu vyjednávat s jeho mladším zástupcem **Pirwasilem**.

Co se stalo

Střep rozmetal jeden z klenutých mostů v horním patře pralesa a elfové hned pojali podezření, **že se jedná o velmi nebezpečnou věc**. Cítili, že střep na ně má negativní vliv, takže ho pomocí kouzel uzavřeli do schránky, skrz kterou nedokáže výrazněji ovlivňovat

jejich svět, a začali přemýšlet, co s ním udělat. Poté se dozvěděli, že podobný střep získali i trpaslíci, které považují za nezodpovědné a chamtivé. Cítí v tom nebezpečí pro všechny světy a **mají v plánu trpaslíkům střep ukrást, nebo ho rovnou zničit**. Zatím ale nepřišli na to, jak nebezpečný předmět zlikvidovat, aniž by to ohrozilo jejich vlastní říši.

Jak to řešit

Zorientovat se ve spleti cestiček vedoucích horním patrem džungle není jednoduché, ale cestu ke střepu elfové postavám ukáží a klidně je tam i dovedou, samozřejmě v případě, že si budou myslet, že jsou postavy na jejich straně. Opět existuje několik základních variant řešení.

Silové řešení

Střep je vždy hlídán dvojicí elfů. Ti ale spíše střeží, aby samotný střep nepůsobil na okolí, než že by se snažili ho chránit před okolním světem. Probojovat se přes elfy ke střepu je hračka a ze světa elfů není vůbec těžké zmizet, stačí využít některého z provazových žebříků, které jsou na každém třetím stromě. Pronásledování od elfů bude také spíše symbolické, vyšlou za postavami několik kouzel typu Montyho čardáš, Tma, Fata morgána, Svaž postavu apod. (útočná kouzla nepoužívají). Útěk se střepem tedy není složitým úkolem.

Problémem je, že se ke střepu přes magickou ochranu nelze dostat. **Nefunguje tu Zlom kouzlo** ani jiné běžné prostředky. Dvojice strážců navíc kouzla chránící střep pravidelně obnovuje. **V okamžiku, kdy začne magická ochrana slábnout a ve světě začne být cítit vliv střepu, provedou ochránci rituál, který kouzla opět posílí**. Pro postavy to představuje problém - když strážce zabijí, stejně se ke střepu nedostanou, jelikož kolem něj ještě budou fungovat zbytky ochranných kouzel. Dřív než kouzla úplně zmizí a střep bude k sebrání, přijde ho zkontrolovat větší patrola elfích strážců, jelikož působení střepu upozorní na to, že nebyl proveden rituál obnovující ochranná kouzla a tudíž je něco špatně.

Využití působení střepu

Elfové se rozhodli střep uzamknout kouzly, jelikož si byli dobře vědomi jeho negativního účinku na lidskou (elfí/trpasličí) mysl. Na běžného elfa, kterého postavy v tomto světě potkají, tedy díky ochranným opatřením nemá úlomek žádný vliv. Výjimku tvoří strážci, kteří jsou střepem ovlivňováni v krátkých okamžicích, kdy obnovují ochranná kouzla. Ačkoliv se jedná jen o velmi krátké působení, elfové jsou velmi náchylní, a tak se celkem rychle začíná měnit povaha elfích strážců.

Filozofií elfů je zabránit působení střepu na jejich svět a zjistit, jak ho lze zlikvidovat, protože se bojí (oprávněně), že by mohl způsobit nerovnováhu celého systému světů. Mysl strážců je ale postupně přetvářena, ušlechtilé myšlenky jsou potlačovány na úkor ambicí a chtivosti. Strážci už nepřemýšlí, jak střep nejlépe ochránit, ale jak se ho zmocnit a využít ho k vlastnímu prospěchu. Toho může družina využít – elfové mohou přistoupit na nějaký plán postav, který zahrnuje uloupení střepu (samozřejmě ale v plánu musí být konečným

majitelem úlomku právě strážci). Při dohodnutí vhodných podmínek je možné strážce přemluvit, aby zrušili ochranná kouzla, která střep obklopují.

Pomoc od trpaslíků

V případě, že postavy navštíví také svět trpaslíků, mohou od tamních vládců dostat úkol přinést střep od elfů. Trpaslíci mohou družině zapůjčit malou opracovanou sošku připomínající elfa, která do sebe dokáže „vtáhnout“ elfí magii. Postavy se díky této sošce mohou snáze dostat ke střepu. Stačí, když si vyčíhají okamžik, kdy strážci obnovují ochranná kouzla a budou v tu chvíli poblíž (do 10 sáhů). Soška do sebe absorbuje pokus o obnovení ochranných kouzel a střep bude chráněn jen velmi slabě. Stále by to stačilo na to, aby tato ochrana zabránila postavám se k úlomku dostat, ale když budou mít sošku, dokáží nyní kouzlo prolomit.

Samozřejmě se nějak musí vypořádat se strážci, ale jak bylo napsáno výše, to by neměl být problém.

Poznámka: oba dva artefakty (elfí skříňka i trpasličí soška) fungují pouze v této dvojici světů, v ostatních světech své zázračné schopnosti ztrácejí.

Bestiář

Elf

Žvt:	2
ÚČ:	(-2+2/0) = 0/0 (dýka) (+3+4/0) = 7/0 (krátký luk)
OČ:	4
Odl:	7
Vel:	B
Zran:	humanoid
Int:	18
Char:	18 – 21 (čím starší, tím charismatičtější)
Magy:	23 (kouzelnická kouzla)

Země (Midgard)



Pozadí děje

Skořápka spadla asi před reálnými sedmdesáti lety do lesa poblíž jedné z posledních vesnic na severní straně Midgardu, téměř již v neobydlené a špatně obyvatelné části. Trefila jednoho z jelenů zdejšího stáda severských jelenů. Toho ovládla a přetvořila si rychle k obrazu svému, stala se z něj bájná nestvůra, která brázdila celý kraj, zabíjela, ničila vesnice, kdyby na to měla mozkovou kapacitu, tak by i rabovala a znásilňovala. Začalo se mu říkat **Vějlkdeer [volkdýr]**. Po asi deseti letech krutovlády, při které se tato část kraje téměř vylidnila, se stáhnul i se svým stádem dále na sever a tam na zranění utrpěná v boji po souboji (již byl starý a zesláblý) s jedním ze svých mladých a silných potomků zemřel; pardon, pošel. Jeho potomci jsou totiž neuvěřitelně velké a krvežíznivé bestie, podobně jako on. Skořápka zůstala v jeho těle, které se po nějaké době s roztávajícím sněhem dostalo do tůňky a rozložilo se. Skořápka teď otravuje vodu v tůňce, každý, kdo se jí napije, se stává agresivnějším, krvežíznivějším, více vyhledávajícím potyčky a věčně hladovým. Stádo zůstalo u tůňky a i když je zde již asi desátá generace srců od původního legendárního, stále jsou dost velcí, silní a pokud pijí vodu z tůňky, tak i agresivní a mající chuť na maso. Stále terorizují okolí, jediná osada v širokém okruhu je vesnice **Beldolg**, jejíž obyvatelé si ji opevnili a zvykli si zde žít.

Cílem postav je spojit si zdejší krvelačné stádo se skořápkou a získat ji.

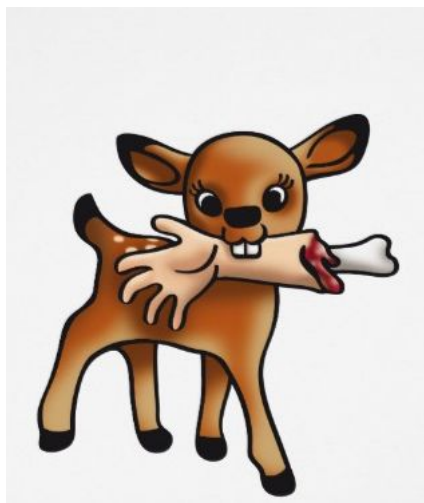
Postavy v akci

Družina se objeví v temném, hlubokém lese. Při základním ohledání okolí zjistí, že je zde vyšlapána zvířecí stezka. Atmosféra je dost ponurá, les je sice normálně živý, ale nejsou zde žádné větší známky zvířecí přítomnosti, na jaké jsou postavy zvyknuté ze svých poutí. Po chvíli ale uslyší nějaké velké zvíře, které mručí opodál. Postavy budou opatrné a tak si jich procházející ohromný černý medvěd nevšimne. Určitě i proto, že jsou po větru.

Medvěd ale vypadá na lovu a po další chvíli se do ticha ozvou burácivé zvuky sprintujícího medvěda, šustot lesa a praskot větví a pak nelidské zvuky zápasu zvěře, trhaného masa a kůže. Je to dostatečně blízko (v roklince těsně sousedící s místem, kde se družina objevila), aby postavy zřetelně slyšely spokojené mručení a mlaskání, trhání syrového masa od kosti.

Pokud se nějak pokusí zjistit, co se událo (havran, vyslaný zloděj, kouzlo), tak se jim před očima odkryje strašlivá scéna, ve které si docela mohutný jelen pochutnává na medvědí mase; z medvědí mršiny se stále kouří. Palouček v roklince je poznamenán stopami zápasu, jde z nich jednoduše odvodit, že jelen byl napadnut rozběhnutým medvědem, několikrát se spolu překulili, pak že jelen svými ohromnými tesákama popadl medvěda za krk, mrštil s ním o nejbližší strom, který se pod živou vahou neuvěřitelnou silou vrženou roztříštil a pak jelen medvěda rozdupal, probodl několikrát paroží a roztrhal tesáky na medvědí guláš. Jelen je z boje téměř nepoznamenán (nějaká tržná rána na boku a pár oděrek) a teď spokojeně hoduje, kopyta stále od krve až po kolena, na paroží medvědí chlupy a černá krev z medvědí vnitřností mu stále stéká na hlavu do jeho rudých očí.

Postavy vystrašit (jelen zvedne hlavu a podívá se vstříc vetřelci nebo sebou trhne při šelestu větvičky zlomené pod nohou špeha) a nechat je spěšně opustit scénu. Postavám by mělo být jasné, že není dobrý nápad s jelenem začínat boj (nebo alespoň by si neměly být jisté, jak by souboj dopadnul) a měly by zmizet. Po cestě lesem by měly pak narážet na ohlodané pozpřerážené kosti zvířat, které lesem křížovaly a měly by si dát dohromady, že to má na starosti zdejší jelení stádo. Postavy v lese také potkají několik dalších jelenů nebo částí stáda, které se postupně trousí k troubícímu jelenovi svolávajícímu stádo na medvědí specialitu.



Postavy by měly být bezradné, ale mělo by jim po předchozích zkušenostech se skořápkami dojít, že stádo by jí mohlo být ovlivněno.

Družina by se měla začít obávat noci (ta se blíží) a postavy by neměly chtít zůstat v noci v lese se zvěřinovým SpecOps na steroidech. Asi půl dne cesty odsud lesem je ale vesnice Beldolg, spíše opevněné hradiště - to postavám prozradí slabý kouř na obzoru z komínů chalup. Tam by se postavy měly těsně před setměním dostat (případně je trochu proženeme strachem a necháme je tam dostat se těsně po setmění).

S postavami budou jednat vesničané s respektem (přišli z nebezpečné strany lesa), rádi jim pomůžou, ale nikdy ne aktivně, na to se příliš bojí stáda (tj. nenechají se v žádném případě strhnout nějakým proslovem nebo lstí k tomu, aby vzali pochodně a vydali se na lov vysoké, protože přišli noví jelenobijci), ale dovybaví je, čím budou potřebovat a popravdě odpoví na všechny otázky. Každý rok tu jeleni uloví několik lidí, dětí v okolí vesnice, je s nimi stále velký problém. Vesnice žije hlavně chovem koz, ovcí a rybařením na zdejších potůčcích, lovit do lesa se již lidé neodvažují.

Postavy můžou zjistit, že stádo je tady odnepaměti, že je nebezpečné ve dne i v noci, ale v noci více, v noci chodí někdy v zimních měsících dokonce blízko vesnice a několikrát se jí pokusilo v hladu zničit - prolámat se dovnitř. Jeleni jsou smrtelní, ale velmi, velmi odolní. Pokud se postavy budou vyptávat na to, jak jsou tady dlouho, tak je nakonec vesničané odvedou k **Oliverovi Ekman-Larssonovi** což je zdejší stařešina. Je to vetřák, asi osmdesátiletý dědek, který přežívá pod haldou kožešin u zdejšího náčelníka, téměř celou dobu prospí, ale pamatuje si spoustu věcí, hlavně když dostane najíst a napít. Ten postavám sdělí, že se Velký Jelen objevil asi před sedmdesáti zimami a před šedesáti zimami zmizel (možná je trochu vystraší, že se říká, že někde odpočívá a čeká na vyzyvatele), od té doby zemi pustoší jen jeho stádo.

Také si vzpomene, že někdy je období, kdy je stádo klidnější, kdy na vesnici neútočí a dokonce místy je stádo až plaché, ale je těžké přijít na souvislosti. Za jeho života se dokonce několikrát (asi třikrát) stalo, že se stádo bálo lidí a že dokonce jedlo nemasitou potravu. Vždycky to bylo na jaře po tuhé zimě, při tání, když se tání navíc spojilo s lijáky.

Pokud postavy budou potřebovat další nápovědu (*za cenu ztráty nějakého toho bodíku*), dá se jako další úroveň nápovědy použít opačný jev, kdy byli jeleni nejagresivnější.

“Jojo, to bylo loni, kdy nám vedro spálilo veškerou úrodu. Jako by to nestačilo, jeleni se k nám dobývali tak urputně, že jsme každé ráno museli opravovat rozlámané kůly z vesnické hradby.” (pozn. autora: studánka téměř vyschlá, jed zkoncentrovaný na maximum).

Tímto by se postavy měly dovědět (také možno sledováním stáda), že se stádo drží u tůňky ze které pije; když se voda v tůňce lijáky a velkým táním naředí, poklesne koncentrace jedu ze skořápky a po několika dnech se ze stáda stane jen steroidové mužstvo vegetariánů. Dá se to zjistit také tím, že (při sledování) po napití se z tůňky je stádo agresivní, samci spolu bojují a zápasí, po několika hodinách (třeba na lovu) už jsou pak méně agresivní až do dalšího napití.



Zisk střepu z tůňky

Jakmile se postavy dostanou k tůňce a dají si jedna a jedna dohromady, je získání střepu otázkou dobře zvolené strategie. Každopádně v okolí tůňky je stále dost jelenů, kteří mohou postavám zatopit. Nicméně přím souboj, zvláště dobře připravený, může postavám umožnit proniknout do tůňky. Lepším řešením je stealth akce pomocí schopností zloděje podpořených kouzlama. Alchymista případně místní šaman se můžou pokusit zředit vodu v tůňce pomocí elementála vody či zaříkávání přírody.

Hodnocení

Pět bodů si zaslouží družina, která dobrými dotazy na stařešinu Ekman Larssona objeví cykly v agresivitě jelenů a spojí si to s vodou. To samé, pokud družinu napadne pozorovat jeleny. Každá nápověda navíc jsou body dolů.

Svět hojnosti (Vanaheim) a rozkladu (Rotenheim)

Co se stalo

Jeden úlomek z vejce se při svém pádu rozpůlil a ve stejnou chvíli obě půlky dopadly do dvou světů, které jsou v jistém smyslu svými protiklady. Jsou to:

Vanheim – Domovský svět ‘starších’ bohů, země úrodná a dobře obdělávaná. Úlomek však spadl do jedné z okrajových částí, na pastviny u **Grísiho statku**, kde chovají **posvátného býka Ulgiho**.

Rotenheim – Svět rozkladu, jedu a věcí plazících se ve vlhkém šeru. Svět je to rozlehlý a plný mocných bytostí. Společnost je silně hierarchizována a politika je plná spleť intrik. Úlomek i zde spadl na okraj tohoto světa - na rozhraní tří ‘panství’, která jsou tak nezajímavá, že nikoho z důležitějších hráčů nezajímá.

Když úlomek pronikal do těchto světů, v obou se děly tradiční události.

Ve Vanheimu vyváděly dvě Grísiho děti – syn **Adalfrey** a dcera **Ilvig** – býka **Ulgiho** vypustit poprvé po dlouhé zimě na pastvu. Úlomek pronikl do tohoto světa, když odepínali vodítko. Adalfrey viděl malý hořící ‘kamínek’, který postupně trefil jeho sestru Ilvig a vzápětí velkého Ulgiho. Oba to popálilo a omráčilo. Adalfrey je začal křísit.

V Rotenheimu se po zimě scházeli tři věčně soupeřící zemani na tradičním rokování, kdy se uzavíraly nové dohody a ty staré rušily.

- **Jedupán** – obrovský pavouk s lidskou hlavou
- **Slídivka** – obrovská stonožka s dvojitvří ukrytou na ‘hrudi’ asi metr pod hlavou a
- **Trnec** – humanoidní ‘golem’ tvořený propletenými šlahouny trnitého keře.

Setkání probíhalo na kopci, který stojí přesně mezi jejich panstvími. Trnec jediný si všiml světýlka na obloze, které zasáhlo Slídivku a Jedupána, které to popálilo a omráčilo. Všichni ‘potrefení’ byli chvíli v limbu a pak se probrali.

V Rotenheimu Trnec úlomek sebral a schoval uvnitř svého těla. Ve Vanheimu úlomek sebral Adalfrey a odnesl domů, kde byl uschován u dalších neobvyklých věcí.

V nových tělech

Protože oba úlomky byly jedním a protože zasáhly dvě bytosti ve dvou antagonicky propojených světech ve stejnou chvíli, **duše těchto čtyřech bytostí byli vyrvány ze svých těl a natlačeny do těl v opačném světě.**

- Ilvig ≠ Slídivka
- Ulgi ≠ Jedupán

Vanheim - Po probrání sebou Ilvig i Ulgi **zvláště trhali a dýchali jako by to ještě nikdy nedělali. Nevníмали okolí a špatně se jim vstávalo a chodilo** (pozn. Autora: díky rozdílnému počtu nohou). Adalfrey se rozhodl oba dovézt zpět na statek. **Grísi a jeho manželka Hupe zavolali k Ilvig léčitelku.** Podivný kámen našli a donesli ho na statek. Nikdo nedokázal přijít na to, co je zač. Všichni se jen shodli na jeho nebezpečné podstatě a že je v nemoci Ilvig a Ulgiho určitě nějak zapletený. Ukryli ho proto do kouzly opředené truhlice.

Rotenheim - **Když se Slídivka a Jedupán stále neprobírali, tak je Trnec odtáhl do vězení ve své pevnosti.** Po probrání se také chovali podivně – Slídivka usedavě plakala a Jedupán zmateně pochodoval ze strany na stranu nebo nabíhal na dveře.

Rotenheim

Téměř vše v Rotenheimu je pro postavy nebezpečné. Pokud budou postavy chtít jakkoli blíže interagovat s okolím, poprvé se jim jen do detailu popíše, jak je vše odporné. Pokud to i přesto zkusí (např. Konzumace čehokoli apod.) → hod Past~Odl~10 postavě je zle (vždy i při úspěchu) a je nepoužitelná na k6x10 minut / k6x10 hodin.

Pokud ani tento zážitek postavy neodradí od pokusu hodovat na místní fauně a flóře, koupat se v bažině apod., tak další postava, která se o něco takového pokusí, zemře.

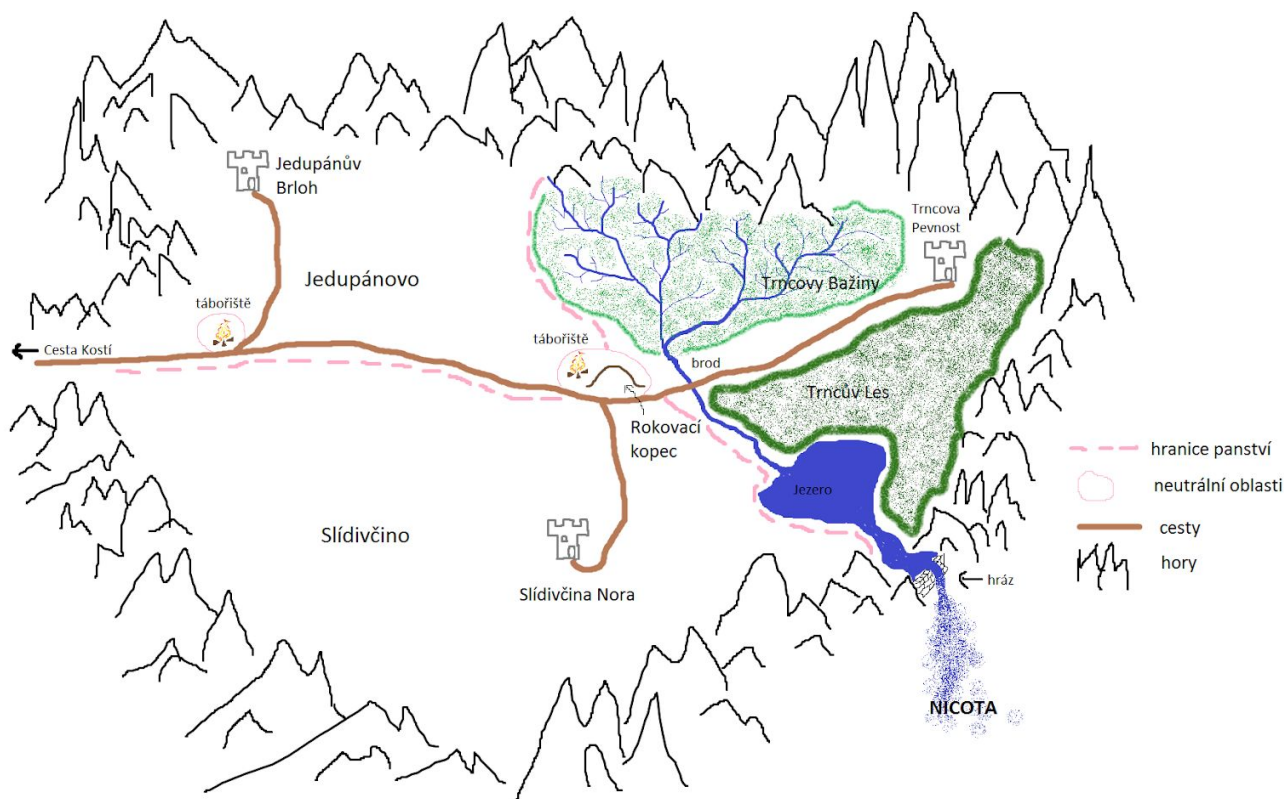
90% času se střídá silnější mrholení s lehkým deštěm, jen chvílemi neprší. Zataženo je pořád a nedochází zde ke střídání dne a noci, jen mraky jsou někdy hustější a tím je větší šero než jindy.

Všechny cesty jsou bezpečné! Jsou chráněné prastarými dohodami o neútočení.

Jak už bylo řečeno, družina vystoupí z trhliny na Rokovacím kopci.

Poblíž je **Psoun** – pomenší stvoření, má čtyři nohy a místo ocasu zhruba humanoidní ruku. Okusuje nějaké zbytky. Umí mluvit, ale postav si nebude všímat, výměnou za jídlo (jakékoli) je ochotný povyprávět, co viděl zpod kopce, když Páni rokovali (náhlé odpadnutí Jedupána a Slídivky a to, že je Trnec nakonec odtáhl s sebou na své území). **Pokud by chtěli Psouna napadnout, zaječí na ně, že jsou přece na neutrální půdě a bojovat se tu nesmí.** Pokud mu budou vyhrožovat, mohou ho rozmluvit a zjistit příběh bez úplatku.

Družina se pak může vydat na průzkum nebo jít rovnou k Trncovi. Pokud zvolí první variantu a nejprve navštíví doupata Jedupána a/nebo Slídivky, tam narazí na pobočníky **Nafouka** (u Slídivky) a **Vějičku** (pobočník Jedupána). Pokud nepadnou do léčky (viz dál) a nebudou jedním nebo druhým snědeni, mohou se dozvědět, že oba Pánové jsou nezvěstní. Sice si netroufli po nich pátrat mimo jejich území, ale tuší, že v tom má prsty Trnec. Pokud postavy projeví ochotu je najít, mají z toho smíšené pocity – už se totiž napůl vidí na jejich místě, zároveň však z Trnce mají hrůzu.



Tábořiště jsou jediná místa v této oblasti, kde pramení nějaká požitelná voda (studánka apod.) a dá se tam relativně přespat.

Jedupánovo území

Území tohoto pána je plné pomenších mrtvě vypadajících zakrslých rostlin. Je tu ohromné množství pavučin a místa, která se **všude mimo cesty** hemží kvazi hmyzí aktivitou. Většina démonů je velmi malá, připomíná pavouky, mravence a štíry. Sem tam se kolem prohání větší verze některého z démonů, která ty menší požírá. **Jedupánův Brloh** je malé údolíčko se skalní stěnou, v níž jsou tři jeskyně.

1. **Jedupánova ložnice** - je plná pavučin a je tam jakési hnízdo, ve kterém se za normálních okolností Jedupán válí.
2. **Pracovna** - uvnitř truhlice s panským dekretem (je napsán na lidské kůži písmem, které postavy nerozluští a pokud ji vezmou do ruky – spálí je, protože nejsou démoni) a hrubě vytesané police ve stěnách, které jsou plné tretek a trofejí. Trofeje jsou části Jedupánem poražených démonů. Pro postavy zde není nic užitečného.
3. **Kuchyně** - je naplněna kokony s jedem a trávicími šťávami napuštěnými těly. Všechna jsou mrtvá.

Jedupán tu není k nalezení, za to tu je jeho herold/pobočník **Vějička**. Vějička je vlastně ohromná tlama, která má místo nosu zajíce – na toho láká své oběti a když se dostanou dost blízko, zkusí je zchlamstnout. Mění barvu podle okolí jako chameleon, proto je zpravidla vidět jen zajíc.

Léčka - Pokud postavy přijdou dost blízko, hází si **past~Obr~8 uskočí/je zchlamstnuta**. Pozření způsobuje postavě každé kolo zranění 2k6 životů z trávicích šťáv. Pozřená postava

se může zkusit dostat ven silou, past je 10. Pokud se ostatní postavy vrhnou do boje, Vějička pozřenou postavu vyplivne. Není dost mocný, aby se postavil družině.

Slídivčino území

Země je téměř bez rostlin, spíš jde o kamenitou planinu, kde pod každým kamenem je díra, ve které se cosi ukrývá. V dolících jsou bahnitá jezírka. Pokud se člověk dívá, nic se nepohne, ale na okraji zorného pole nebo za jeho zády se to jen hemží. Stonožkovití démoni a další, co připomínají krysy, ještěrky, žáby. Spodní strany kamenů jsou často pokryté slizem nebo zelenkavým hlenem, z některých děr unikají smrduté výpary.

Slídivčina nora je tunel mizící v zemi, zhruba kruhového tvaru v řezu o průměru 2,5 sáhu. V podzemí vytváří do sebe se vinoucího šneka. Po asi 20 sázích tunel končí zhruba kruhovou prostorou o velikosti pěti sáhů. Dá se zde najít Slídivčin dekret o panském stavu, zbytky tvorů, kterými se živí a upomínkové předměty na smrtelníky, kteří zabloudili do těchto končin. Slídivka většinou odpočívá natažená v chodbě, není tam tedy nic jako doupě nebo postel. Pro postavy opět nic důležitého. Slídivka zde pochopitelně není

Před vchodem do nory hlídá její zástupce Nafouk. Nafouk je docela humanoidní bytost s neuvěřitelně velkou hlavou. Mozkovnu si totiž může přifukovat jako balón a tímto způsobem i lítá. Malé tělíčko pod hlavou většinou visí. Pro postavy není nebezpečný, pokud nebudou levitovat → loví výhradně létající tvory. V případném souboji používá útočná kouzelnická kouzla – blesky. Sám je ale velmi křehký, takže po jakémkoli zásahu se vzdává nebo prchá.

Trncovo území

Trncovy Bažiny. Jsou jedním z nejnebezpečnějších míst v okolí. Po několika stovkách metrů od cesty se začnou topit v mlze, která je jako živá. Ve vzduchu i ve vodě je nechutně živo. **Nejnebezpečnější jsou ale rostliny,** protože půlka z nich jsou vlastně maskovaní démoni, kteří se snaží chytit a sežrat všechno, co je menší nebo slabší než oni.

Trncův Les. Ve všudypřítomném vlhku vše hnije. **V tomto lese žijí pouze démoni, kteří se tváří jako stromy, keře nebo rostliny.** Pro postavy je nebezpečná jakákoliv interakce nebezpečná stejně jako dostat jednou tlustou větví po hlavě a být stažen do hlíny k zubatým kořenům. Na první pohled není mezi 'neškodným' stromem a démonem žádný rozdíl. Les je hustý.

Jezero a Hráz. Hladina jezera je klidná, dokud se k vodě něco významně nepřiblíží. V takovém případě se věci v hlubinách pokusí ono něco stáhnout pod hladinu. Vzápětí se objeví další démoni a ti se o kořist pobíjí. Při vstupu na hráze se nabízí unikátní pohled, protože voda i skalní štíty zde padají do nicoty. Toto je okraj tohoto světa a voda z jezera padá do prostoru mezi světy, kde nemůže nic existovat.

Trncova Pevnost. Jediná budova v celé oblasti, zbudována kdysi dávno. Spodní patro je vytesáno do skály s dozděným horním patrem a válcovitou věží nad ním. Nic nemá střechu, okna a dveře jsou jen holé díry ve zdi. **V Přízemí** je trojice místností a chodba se schody nahoru. V místnostech není nic než nepořádek – sutiny a hniající houby, mechy, lišejníky. **V horním patře** úraduje Trnec, na zdi je pověšený dekret a v hromadách je odhnutá a vyšlapaná cestička od schodů k němu a ke zdi s okny, odkud se dívá na své panství. **Ve sklepení jsou dvě cely oddělené mříží, kde v každé z nich drží Trnec jednoho ze svých soků – Jedupána a Slídivku.** Alchymista uvidí, že oba vězni září živou magenergií → jsou v moci obrovsky silného kouzla.

Ilvig v těle Slídivky jim popíše svůj svět a přidá i nějaké osobní details → nejoblíbenější pohádka – o tom jak Freya ke svému náhrdelníku přišla + divadelní postavička kata. Bude je prosit, aby jí nějak pomohli, nemůže ale nic nabídnout za odměnu, pouze vděčnost své rodiny. Dá se tu dozvědět nějaké info o tom, co se relativně stalo. Ilvig ale neví, že Trnec má úlomek v sobě, ani co se po jejím ‘zmizení’ dělo ve Vanheimu. Ví, že s ní je v druhém monstře Ulgi.

Není možné Trnce náhodně potkat na cestě, když někam jde, jde přes les a nebo bažiny.

Při přiblížení k Trncově Pevnosti je možné ho spatřit, jak stojí na věži a hledí do dále. Pokud postavy nepůjdou opravdu okatě, nevšimne si jich. Za moment Trnec vyrazí na lov a půjde skrze bažiny plnit Jedupánovo území.

Pokud půjdou do pevnosti s Trncem uvnitř, rád si s nimi popovídá, ale pouze proto, aby si je odhadl a mohl je později napadnout. **Do kontaktu s nimi však vstoupí až v okamžiku, kdy družina opustí cestu** a vstoupí na ‘dvůr’ přímo před pevností.

Pokud ho družina porazí, najde v jeho těle úlomek a tím to pro ně může končit.

Druhý a třetí vstup

Pokud Trnce nezabijí, tak při druhém vstupu je tu znatelně mrtvěji – Trnec hltá všechny menší démony, které chytí. Sám Trnec je větší a výrazně nebezpečnější, ale ještě není úlomkem změněn natolik, aby se na postavy vrhal v oblastech, kde se nesmí bojovat – cesty, tábořiště a Rokovací kopec. K postavám se přiblíží, protože představují zdaleka největší kořist široko daleko a bude se je pokoušet dostat mimo zónu ochrany, aby je mohl napadnout. Souboj s ním v tomto okamžiku bude hodně tvrdý a pokud postavy nebudou připraveny nebo mít velké štěstí, dost pravděpodobně u toho někdo zaře.

Pokud se vrátí potřetí a Trnec bude stále žít, bude už obrovský a mocný a tak posedlý úlomkem, že mu všechna stará démoní pravidla budou ukradena a půjde po postavách. Ty budou muset prchat, protože teď ho dát bez pomoci bude skoro nemožné. Pomoc mohou získat od Slídivky a Jedupána, pokud je ve Vanheimu přesvědčí, že se chtějí vrátit a uzavřou s nimi dohodu o spolupráci. Démoni ji dodrží.

Řešení

Jedna možnost, jak je osvobodit a vrátit do svých těl v jejich světě je dotknout se jich úlomkem, který má Trnec v sobě (tzn. že ten už musí být vyřízený). Druhá možnost také existuje – pokud ve stejnou dobu budou všichni čtyři zaměnění usilovně chtít být zpátky, kouzlo se zlomí a oni se vrátí (Ilvig a Ulgi chtějí pořád, Slídivka ani Jedupán ne - viz Vanheim).

Boss fight Trnec

Trnec je vysoký přes 3 metry a tvořený větvemi a šlahouny trnitých keřů. Jen uvnitř ‘hrudi’ má větve smotané do pevného uzlu – tam má skrytý úlomek vejce. Buď oběť proroste šlahouny a nebo dokáže ‘vystřelovat’ šlahouny do dvou desítek metrů vzdálenosti. Je schopen mentálního souboje, většinou ho ale nevyvolává. Pokud je zraněn fyzicky v průběhu mentálního souboje, nedochází k mentální vlně.

Jeho největší výhodou je vsakování magie – kouzla ho léčí, místo aby ho zraňovala nebo s ním jinak manipulovala. Je třeba ho zničit fyzicky, hodně můžou pomoci pyroforovy trhaviny a vrhání oleje s následným zapálením loučí.

Nejefektivnější taktikou je ho nějak upálit bez použití magie. Trnec pokud hoří, prchá co nejrychleji k bažině nebo potoku, aby se uhasil. Louč ho při zásahu popálí za 1k6 životů, když ho ale předtím férově zlijete olejem, může to být i nějakých 6k6 za kolo, což ho za zhruba 5 kol (v nejslabší formě) dost dobře vyřídí, pokud se nestihne uhasit.

Pokud družina získá pomoc Jedupána a Slídivky, zapojí se do boje následujícím způsobem:

- Jedupán bude s Trncem mentálně bojovat, čímž omezí jeho možnosti (v boji s postavami bude moci jednat každé druhé kolo)
- Slídivka jej bude obtěžovat v rámci fyzické konfrontace – Trnec na ní každé kolo použije polovinu svých možných útoků. Pomoc druhých démonů při 1. a 2. návštěvě udělá ze souboje hračku, při 3. návštěvě udělá ze smrtící prohry šanci vyhrát. V tomto konkrétním případě vydrží oba bojovat celkem 8 kol, po kterých padnou a Trnec se plně zasoustředí na družinu.

	1. návštěva	2.návštěva	3.návštěva
Životaschop./životy:	10/100	16/160	25/250
ÚČ:	2x 9/+1 ruka prorůst 1k6 4x 5/+3 šlahoun	2x 11/+2 ruka prorůst 3k6 6x 6/+3 šlahoun	2x14/+5 ruka prorůst 5k6 10x 8/+3 šlahoun
OČ:	6	8	10
SUM/SOM:	20/24	26/30	35/39
Velikost:	C	C	D

Zranitelný je B1/2 (obyč zbraně), C1 (magické zbraně), D1/2 (stříbrné a jiné ujeté zbr.), G2 mráz (nemag. oheň a výbušniny, mráz), I J K L M 0spec.(magie všeho druhu), P1 (mentální souboj). Šlahouny jsou 30 sáhů dlouhé.

Vanheim

Místo je na pohled velmi krásné – jako pohlednice z alpských luk a strání. Na tento svět přichází jaro. Místní obyvatelé – Vanové – vypadají jako lidé a za normálních okolností všichni kypí zdravím, bez ohledu na věk. Všichni umí hraničářskou i kouzelnickou magii, umí s lukem, kopím a s krátkým mečem (viz dále).

Před trhlinou ve Vanheimu je jeden z honáků – **Vainar**, který očekává, že ten, kdo skrze ni přijde možná bude schopný pomoci. **Od něj se dozví, že dcera hospodáře a nejcennější majetek – plemenný býk - jsou stíženi nemocí.** Vainar je dovede na statek, kde je jako poutníky přijmou.

Když se budou snažit domluvit o zapůjčení střepu, **Grísi** jim ho nedá, protože jeho syn jel pro pomoc vzdělavců (cca 1,5 měsíce odtud - nemá tedy smysl na ně herně čekat, viz dál)

Grísiho statek

Skupina obytných a hospodářských budov. Obytné budovy jsou tři – dvě menší, ve kterých žijí rodiny Grísiho sourozenců, a velký třípatrový dům, který obývá Grísi se svou rodinou a služebnictvem.

Ve Velkém domě (říkají mu tak) je:

1. **V přízemí** velká hodovní síň, kde se všichni místní scházejí k pravidelným večerům a kde se nechávají přespávat případní hosté. Dále pak další místnosti jako koupelna, kuchyně apod.
2. **Ve vyšším patře** je zřízena knihovna a pracovna (v té je uzavřena **truhlice Halvar s** úlomkem) a salónek pro umělecké aktivity (je tam několikero hudebních nástrojů, potřeby k malování obrazů, loutkové divadlo...).
3. **V nejvyšším patře** pak jsou pokoje rodiny a sloužících.

Na celém statku žije 40 dospělých a 10 dětí.

Postavy na statku snadno zjistí další detaily:

1. úlomek je uschován ve skřínce Halvar v pracovně hospodáře a že si žádný z jejich léčitelů neví s nemocnými rady.
2. Pokud nabídnou pomoc, dostanou příležitost, ale Vanové tomu moc velkou šanci nedávají.
3. Ilvig je ve svém pokoji
4. Ulgi je v karanténě ve stáji.

Při pohledu na každého z nemocných alchymista uvidí ohromné množství živé magenergie značící mocné kouzlo v chodu. Pokud toto hráči sdělí Vanům, získají si respekt a budou moci být s nemocnými o samotě.

Budou-li hráči sami s některým “nemocným”, bude s nimi mluvit. Neprozradí svou totožnost, ale budou chtít pomoci s tím, aby se dostali z izolace. Mluví telepaticky v hlavách postav, na kterých poznají, že nejsou z Vanheimu a tudíž by jim mohly pomoci/posloužit.

Možné (nejpravděpodobnější) scénáře:

1. **Loupež - ideálně i s truhlicí** (její otevření v tomto světě nezůstane bez povšimnutí → bude boj). **Pozor (!) na jakékoli použití magie jsou Vanové citliví.**
2. **Pokus o domluvu na statku** - Grísi jim úlomek nedá, dokud nebudou dcera a býk zdraví (*“nejstarší syn je na cestě pro mocné učence a ti ho určitě budou chtít vidět kvůli diagnóze...”*) Pokud je však vyléčí a oni slíbí, že úlomek odnesou z této říše, pak jim ho dá rád.
3. **Pokus o domluvu s nemocnými** - Pokud už postavy ví o výměně duší a těl, můžou zkusit vyjednávat se Slídivkou (tělo Ilvig) a Jedupánem (tělo Ulgiho). Ani jeden z nich nebude chtít tenhle (prozatím) nezkažený svět opustit - mají tady s tím už své plány. **Jediný argument, na který uslyší** → Trnec přebírá jejich území a budou se chtít pomstít. Přitom je vhodné uzavřít dohodu o tom, že Trnce napadnou společně. Za těch okolností jim pak v boji v Rōtenheimu pomohou.
4. **Informace o výměně těl** - statek jim nejprve nebude věřit → dá se je přesvědčit detaily od Ilvig (nejoblíbenější pohádka - O tom jak Freya ke svému náhrdelníku přišla + oblíbená postavička kata v loutkovém divadle).

Pokud postavy dostanou do ruky střep (domluva s Vany - získají si jejich důvěru pomocí informací (výměna těl, silná magenergie atp., popřípadě po krádeži ale bude to výrazně komplikovanější), tak by bylo možné se úlomkem dotknout obou postižených a tím je i proti jejich vůli (tedy Slídivky a Jedupána) poslat domů a dívku a býka navrátit.

Druhá návštěva

V tuto chvíli už **Ilvig (Slídivka) bude normálně fungovat mezi Vany**, bude považována za vyléčenou → Slídivka už vyslechla dost, aby dokázala dívku hrát. Nenápadně k sobě silou démonu připoutává Vany, aby ji sloužili. Není to zatím moc silné: neovládá je přímo, ale může jim vnukat pocity a trochu s nimi manipulovat.

Býk Ulgi (Jedupán) je na útěku z karantény, honáci i další Vanové se ho snaží marně chytit, jednoho zabil, pár zranil. Zároveň si dělá následovníky z krav, kde nejedna je už březí snůškou polopavoučích monster.

Grísi sedí zadumaný doma ve své pracovně a přemýšlí nad úlomkem, jehož vliv se mu dostává pomalu do hlavy. Je rád, že je dcera 'zdravá' a býk čilý, ale lovit ho nehodlá. Nechce odejít moc daleko od úlomku.

Třetí návštěva

Harmonie Vanheimu je tatam:

1. Pastviny jsou zdupané a sežrané démonickými krávami, které vede zběsilý a zuřivý Jedupán. Mezi nimi pobíhají osminohá telátka. Postavy pro ně budou vítaná kořist.
2. Na statku vládne Slídivka téměř bezduchým Vanům, kteří plní každé její přání, takže to tam vypadá jak v hororu.
3. Grísi jako jediný není pod vlivem Slídivky. Truhlici nepustí z rukou. Pomocí moci úlomku se bude pokoušet na družinu - nejdřív si zkusí podrobit zloděje a válečníky, pak vyvolá mentální souboj s kouzelníky, hraničáři a alchymisty družiny. Díky moci úlomku je z něj dost vražedný mág.

Při třetí návštěvě je získání úlomku stále možné (ale obtížnější). Bude těžší přesvědčit Slídivku a Jedupána, aby se chtěli vrátit do Rötenheimu. Jsou tu už zabydlení a o jejich panství v druhém světě jim tolik nejde. Pokud ale postavy dobře použijí informaci, že Trnec ohromně sílí a chystá se hloub do světa démonů, kde by dokonce mohl uspět, může je to namíchnout a aby mu jeho úspěch zničili, tak se budou chtít vrátit.

Vanové

Běžný dospělý obyvatel statku je zhruba na 10. Úrovni. Ovládá hraničářskou magii a navíc k tomu kouzla Hyperprostor II, Rychlost, Oheň. Má kolem 50ti životů, 40 magů, v boji má +2 +síla zbraně (většinou krátký meč) do útoku a +1 +kvalita zbroje (většinou kožená) do obrany. Grísi má navíc schopnosti šermíře 16. Úrovně se 100 životy a kouzelným širokým mečem, s kterým většinu útočníků pokrájí.

Tedy se zjevně moc nevyplatí jednat s Vany z pozice síly.

Čas se chýlí ke konci

Jakmile se začne **herní čas** chýlit ke konci (15-30 minut), začíná se mohutně probouzet sopka. Když postavy opustí svět, ve kterém právě jsou a vyjdou doma, země se jim pod nohama silně zatřese až všichni popadají na zem. PJ ještě může dát postavám k rozhodnutí, zda budou pokračovat dál, každopádně další, silnější, zemětřesení by je mělo přivést na myšlenku, že by měly běžet zpět k Lighet než se jim cesta zatarasí. Pokud ani to nepomůže, Lighet se postavám sama "ozve". Dle uvážení PJ je jedna nebo více postav uslyší ve své hlavě naléhavý hlas Lighet:

"Prosím, kde jste! Vidím, že se celá místnost třese a padá kamení! Strašně se bojím, že bude zrcadlo zavaleno a má naděje pohasne. Prosím, vraťte se ke mě a zachraňte mě!"

V případě, že se postavy budou "plácát" v některém ze světů, může PJ postavám naznačit, že se něco děje v jejich světě:

- divný pocit, že je něco špatně, ale postava neví co
- po chvilce postava pocítí něco jako zemětřesení, ale ostatní postavy z jiného světa toto nevnímají (postava klidně i kvůli domnělému zemětřesení upadne)
- postavě se ozve v podvědomí Lighetin hlas (viz výše)

To by mělo postavy donutit opravdu opustit palouk a vydat se za Lighet (pokud ne, tak nepostupují a je na PJovi, jak ukončí semifinále). Cesta jeskyní bude namáhavá, postavy ještě několikrát kvůli otřesům popadají, ale nakonec se přeci jen dostanou do místnosti se zrcadlem.

Zrcadlo je rozbité

Závěrečná scéna druhé části končí tím, že postavy dorazí do místnosti se zrcadlem. Když dorazí, zjistí, že na zrcadle je velká prasklina táhnoucí se ze spodního rohu diagonálně směrem vzhůru. Sklo v zrcadle je černé a Lighet v obraze není...

Konec druhé části

Hodnocení

Hlídaní hráčského času (max. 5 bodů)		
	Sledování herního času - max. 2 body	
	Plynulost hry (utínají zbytečné debaty / vrtají se v blbostech) - max. 3 body	
Získané informace od Lighet (max. 5 bodů)		
	(málo aktivní -1, nezjistí celou historii -1, nejsou podezřaví -1, ...)	

Střepy (za každý získaný střep 10 bodů, max. 70 bodů)		
	střep z Midgardu (jeleni)	
	střep ze světa Tmy (nemrtví)	
	střep ze světa Světla (ropa)	
	střep ze světa Trpaslíků	
	střep ze světa Elfů	
	střep ze světa Hojnosti	
	střep ze světa Rozkladu	
Průchod světy (za každý navštívený max. 5 bodů)		
	(hodnotí se elegance a způsob získání střepu)	
	Midgard (zjištění souvislostí mezi množstvím vody a agresivitou jelenů)	
	Tma (způsob překonání "slepoty" postav)	
	Světlo (řešení otázky domorodců)	
	Trpaslíci (vyjednávání se strážci, zajištění pomoci od elfů)	
	Elfové (vyjednávání se strážci, zajištění pomoci od trpaslíků)	
	Hojnost (možnost přístupu k býkovi a holčičce)	
	Rozklad (souboj s Trnovcem)	
	Bohové (včas si uvědomí, že střep je nedosažitelný)	
	Led (včas si uvědomí, že střep nelze jednoduše získat)	
Roleplaying (za každý řádek max. 3 body, celkem max. 30 bodů)		
	Jak se mi hrálo, jak mi družina "sedla"? (zcela subjektivní)	
	Zapojení hráčů do hry (všichni / nikdo)	
	Atmosféra (atmosférické / "vtípky")	
	Munchkini (jsou / nejsou)	
	Připravenost hráčů na reálie (všichni / nikdo)	
	Připravené charaktery postav a jeho využití (všichni / nikdo)	
	Vymyšlené fungování družiny (ano a hráli / neměli)	
	Kvalita fungování družiny (konzistentní a uvěřitelná / opak)	
	Přímá řeč, kostýmy, herecké etudy (profesionální / hraje hráč)	
	Zapamatovatelné okamžiky (obohatili příběh / hra bez náboje)	
CELKEM (průměrně 100 bodů, max 155 bodů)		