

Část 2

Jednání o Ostrohu

1 OBSAH

| | | |
|------|--|----|
| 1 | Obsah..... | 2 |
| 2 | Časová osa | 5 |
| 3 | Cíl druhé části | 6 |
| 4 | Úkol pro PJe | 6 |
| 5 | Siccova síť | 6 |
| 5.1 | Možnosti výkonné sítě..... | 6 |
| 5.2 | Možnosti výzvědné sítě | 6 |
| 6 | Vyjednávání o spojenectví..... | 6 |
| 7 | Cena Ostrohu | 7 |
| 7.1 | Strategie kupujících | 7 |
| 8 | Časová osa svatby..... | 8 |
| 9 | Předání informací o věnu | 8 |
| 10 | Hostina a jednání | 8 |
| 11 | Základní pravidla pro soukromé hovory..... | 8 |
| 12 | Setkání s Vratislavem..... | 9 |
| 12.1 | Vratislavovy cíle | 9 |
| 12.2 | Smlouvání o Ostrohu | 9 |
| 12.3 | Malé úkoly od Vratislava | 10 |
| 13 | Setkání s Častolovem..... | 10 |
| 13.1 | Častolovovy cíle | 10 |
| 13.2 | Smlouvání o Ostrohu | 10 |
| 13.3 | Malé úkoly od Častolova | 11 |
| 14 | Vypráskaný hudec..... | 11 |
| 14.1 | Chrudoš..... | 11 |
| 14.2 | Výslech hudce | 12 |
| 15 | Setkání s Bronislavem..... | 12 |
| 15.1 | Proč dorazil Bronislav na Žleb..... | 13 |
| 15.2 | Úvod do diskuze..... | 13 |
| 15.3 | Úkoly od Bronislava | 13 |
| 16 | Tajemný muž s jizvou na krku | 14 |
| 17 | Úkol – sledovat Bělavu | 15 |
| 17.1 | Pozadí úkolu..... | 15 |
| 17.2 | Normální průběh | 15 |

| | | |
|--------|--|----|
| 17.3 | Interakce s družinou | 16 |
| 17.4 | Reakce NPC na Bělavino čarodějnictví | 16 |
| 17.4.1 | Bělava | 16 |
| 17.4.2 | Častolov | 16 |
| 17.4.3 | Vratislav | 16 |
| 17.4.4 | Chval | 16 |
| 17.4.5 | Bronislav | 16 |
| 18 | Úkol – ukrást Častolovovi truhličku | 16 |
| 18.1 | Pozadí úkolu | 16 |
| 18.2 | Plnění | 17 |
| 19 | Úkol – s kým se setká Vratislav | 17 |
| 19.1 | Pozadí úkolu | 17 |
| 19.2 | Normální průběh | 18 |
| 19.3 | Interakce s družinou | 18 |
| 20 | Úkol – získat dekret o zaplacení věna | 18 |
| 20.1 | Pozadí úkolu | 18 |
| 20.2 | Normální průběh | 19 |
| 20.3 | Interakce s družinou | 19 |
| 21 | Úkol – zjistit, co se stalo na hradu Žleb v roce 936 | 19 |
| 21.1 | Reakce NPC na starou událost | 20 |
| 21.1.1 | Častolov | 20 |
| 21.1.2 | Bělava | 20 |
| 21.1.3 | Chval | 20 |
| 21.1.4 | Starší obyvatelé Žlebu | 20 |
| 22 | Úkol – ověřit těhotenství Květavý | 20 |
| 22.1 | Normální průběh | 20 |
| 23 | Druhé setkání s VIP | 21 |
| 24 | Druhé setkání s Vratislavem | 21 |
| 24.1 | Vratislav odhaluje karty | 22 |
| 24.2 | Velký úkol – zajmout mincmistra | 22 |
| 25 | Druhé setkání s Častolovem | 22 |
| 25.1 | Častolov odhaluje karty | 23 |
| 25.2 | Velký úkol – zničit mincovnu a zajmout mincmistra | 23 |
| 26 | Druhé setkání s biskupem Bronislavem | 23 |

| | | |
|--------|---|----|
| 26.1 | Těhotenství Květavy | 23 |
| 26.2 | Proč Častolov honil hudece? | 23 |
| 26.3 | Krvavé omlazení Bělavy | 24 |
| 26.4 | Spolupráce při hledání Zla | 24 |
| 26.5 | Tajný dopis od Wulfa | 24 |
| 26.6 | Velký úkol – přivést kněze Vavřince | 24 |
| 27 | Tajná mincovna..... | 25 |
| 27.1 | Ďáblovy horky | 25 |
| 27.2 | Vesnice Čertova jáma | 25 |
| 27.3 | Okolí jeskyně..... | 25 |
| 27.4 | Jeskyně..... | 25 |
| 27.5 | Lidé v mincovně | 26 |
| 27.5.1 | Původní obyvatelé Čertovy jámy | 26 |
| 27.5.2 | Otroci mincovny | 26 |
| 27.5.3 | Častolovovi strážní | 26 |
| 27.5.4 | Technicko-hospodářští pracovníci | 26 |
| 27.6 | Průběh plnění úkolu | 26 |
| 27.6.1 | Čertova jáma | 27 |
| 27.6.2 | Vstup do jeskyně | 27 |
| 27.6.3 | První dóm - sklad..... | 27 |
| 27.6.4 | Druhý dóm – kovárna..... | 27 |
| 27.6.5 | Kovář Myšek..... | 28 |
| 27.6.6 | Třetí dóm – mincovna | 28 |
| 27.7 | Dětmarova taktika | 29 |
| 27.8 | Souboj s otroky (RP výzva)..... | 29 |
| 27.9 | Souboj s Gurchem..... | 29 |
| 27.10 | Zatopení třetího dómu | 30 |
| 27.11 | Dětmarův útěk..... | 30 |
| 28 | Kněz Vavřinec | 31 |
| 28.1 | Pátrání po tělu | 31 |
| 28.2 | Prohlídka kostela | 31 |
| 29 | Konec Části 2 | 32 |

2 ČASOVÁ OSA

| Čas | Scéna |
|------|--------------------------------------|
| 0:15 | Zopakování děje s novým PJem |
| 0:05 | Úvod do dobrodružství |
| 0:15 | Rozhovor s Častolovem |
| 0:15 | Rozhovor s Vratislavem |
| 0:05 | Honička s Hudcem |
| 0:15 | Rozhovor s Bronislavem |
| 0:15 | Plnění malého úkolu 1 - Bělava |
| 0:15 | Plnění nočního úkolu 2 - Truhlička |
| 0:15 | Plnění nočního úkolu 3 - Hospoda |
| 0:15 | Plnění nočního úkolu 4 - Dekret |
| 0:15 | Plnění nočního úkolu 5 - Těhotenství |
| 0:15 | Plnění nočního úkolu 6 - Minulost |
| 0:05 | Rozhovor s Matheusem |
| 0:05 | Rozhovor s Častolovem |
| 0:05 | Rozhovor s Vratislavem |
| 0:05 | Rozhovor s Chvalem |
| 0:05 | Rozhovor s Bronislavem |
| 0:45 | Mincovna |
| 0:15 | Uzavření spojení |
| 0:15 | Další rozhovor s NPC |
| | |
| 0:30 | Rezerva |
| 0:10 | Feedback |
| | |
| 5:00 | CELKEM |

3 CÍL DRUHÉ ČÁSTI

Družina má v druhé části následující úkoly:

- vyjednat nejlepší cenu za směnu pozemku pro výstavbu hradu (**Ostroh**)
- rozhodnout se, s kterou stranou Zající uzavřou spojení (Častolov vs Vratislav)
- (pasivní i aktivní) sbírání úkolů pro významné strany
- pomoc biskupovi Bronislavovi při pátrání po Zlu na hradě Žleb

4 ÚKOL PRO PJE

Druhá část je založena především na vyjednávání o spojení. PJ snaha by měla být o tom, nabízet družině „rovnocenné nabídky“ z obou stran, aby její rozhodování bylo složitější.

PJ by měl aktivně využívat zvolených „životních postojů“ (ras) jednotlivých postav. Nabídka králova syna bude připadat Lidem a Elfům atraktivnější než nabídka Častolovova. Naopak, nabídka Častolovova bude vždy atraktivnější pro Barbary a Krolly.

Speciální úkoly bude dostávat postava se zvoleným životním postojem ovlivněným církví. Ta bude mít možnost spolupracovat s biskupem Bronislavem na odhalování Zla na hradě Žleb.

Ideální z pohledu příběhu je, aby postavy řešily všechny přidělené úkoly. Jen tak získají nejvíce informací, s kterými pak mohou dále pracovat při odhalování pozadí příběhu.

5 SICCOVA SÍŤ

V první části mohl začít Sicco v družině budovat svoji vlastní síť na hradě Žleb. Družina má k dispozici na začátku dobrodružství jen 200 zl, pokud si nechala (část) nalezené věno, pak může mít dohromady až 1 400 zl.

Siccova síť na hradě Žleb je od začátku dobrodružství na 2. úrovni. Rozhodne-li se Sicco zvyšovat úroveň sítě, musí zůstat po celou dobu navyšování na hradě Žleb.

Bude-li Sicco zvyšovat úroveň své sítě každých 6 hodin, zde je harmonogram úrovní sítě:

| Čas | Scéna |
|-------|---|
| DEN 2 | |
| 18:00 | Družina přijíždí na hrad Žleb |
| LVL 2 | → navyšování úrovně sítě = 200 zl |
| | |
| DEN 3 | |
| 00:00 | Družina odjela do Bynovce hledat věno |
| LVL 3 | → navyšování úrovně sítě = 400 zl |
| | |
| 06:00 | Družina hledá věno |
| LVL 4 | → navyšování úrovně sítě = 800 zl |
| | |
| 12:00 | Družina hledá věno |
| LVL 5 | → navyšování úrovně sítě = 1 600 zl ??? |

Z výčtu je patrné, že nejvyšší možné úroveň sítě, které Sicco dosáhne, je 5. úroveň.

5.1 Možnosti výkonné sítě

Siccova síť 5. úrovně má následující omezení (při nižší úrovni se past adekvátně zvyšuje):

- nelze úspěšně použít výkonnou síť na všechna hlavní NPC (Vratislav, Častolov, Bronislav) kvůli jejich vysoké úrovni (12+)
- lze dle hodů na past použít výkonnou síť na vedlejší NPC (Bělava, Květava, Čeněk, Chrudoš) – past je 8, obnos k zaplacení 8x
- lze dle hodů na past použít výkonnou síť na ostatní postavy – služebnictvo má past 2, vojáci past 4, obnos k zaplacení 2x, resp. 4x

5.2 Možnosti výzvědné sítě

Informace, které může získat Siccova výzvědná síť je uvedena v Příloze (Tabulka „Informace, které lze získat na hradě Žleb“) spolu s ostatními drby.

6 VYJEDNÁVÁNÍ O SPOJENECTVÍ

Druhá část dobrodružství začíná hostinou na počest králova syna Vratislava. Na hostinu jsou pozvaní všichni svatebčané – domácí Častolov, jeho

sestra Bělava a bratr Chval, dále králův syn Vratislav a pražský biskup Bronislav. Ostatní hosté požívají menšího významu a pro dobrodružství nejsou nijak významní. Z nastávajících novomanželů se hostiny účastní pouze Čeněk, Květa je vyčerpaná a dle ve svých komnatách.

Pro Zajíce (a ostatní) je hostina důležitá právě tím, že zde mohou probíhat **neformální hovory mezi významnými hosty s cílem uzavřít dohody o spolupráci**.

Zající mají při vyjednávání co nabídnout. Jsou po Žlebech jedni z nejmocnějších rodů a navíc vlastní zajímavou půdu na břehu Labe zvanou **Ostroh**. Jedná se o skalní výběžek tyčící se nad Labí, přístupný pouze z jedné strany.

Zajícím je Ostroh k ničemu neb nemají právo stavět hrady, zato Žlebové a král ano. Pro Zajíce je tedy Ostroh velmi cenným obchodním artiklem, o který je nebývalý zájem.

Prodej Ostrohu se tak stává výrazem spojení. O Ostroh mají zájem:

- král Slavibor (resp. jeho syn Vratislav)
- Častolov z Žlebu

7 CENA OSTROHU

Pro herní jednoduchost jsou stanoveny tři úrovně cenové nabídky za odkup Ostrohu:

- základní – cena odpovídá zhruba 80% skutečné ceny Ostrohu
- férová – cena odpovídá 100% skutečné ceny Ostrohu
- prémiová – cena odpovídá 120% skutečné ceny Ostrohu

Nástupce zná plus minus cenu Ostrohu a dokáže rychle posoudit, zda-li nabízená cena odpovídá. Kupující budou jako protihodnotu nabízet pozemky (s vesnicemi), práva, naturálie, cenné věci, ale i peníze.

Konkrétně se nabídka na odkup Ostrohu definovat nebude. PJ pouze oznámí Nástupci, na kolik si nabídky cení.

Družina by si měla uvědomit, že Ostroh je naprosto výjimečná záležitost a tedy cena by měla být prémiová a nikoliv férová.

Cílem družiny je dostat za Ostroh prémiovou cenu.

7.1 Strategie kupujících

Jak králův syn Vratislav, tak Častolov ze Žlebu ví, jak funguje rozhodování v rodě Zajíců (demokratické hlasování).

Oba zájemci o Ostroh si budou zvat na soukromý pohovor nejprve pouze ty představitele rodu Zajíců, kteří jsou jim „nakloněni“ dle životního postoje (Častolov zve Barbary a Krolly, Vratislav zve Lidi a Elfy) a Nástupce. Jak Častolov, tak i Vratislav ví, kdo jsou jejich podporovatelé z řad Zajíců.

Nicméně, pokud se družina dohodne tak, že jednat budou vždy všichni, oba zájemci o Ostroh budou přání družiny respektovat.

Jak králův syn Vratislav, tak Častolov **v prvním kole jednání nabídnou základní cenu.**

Aby byli kupující ochotni nabídnout férovou cenu, budou po Zajících **požadovat splnění dvou malých úkolů** (viz příslušné kapitoly níže). Logika je taková, že splněním úkolů se z dvojice kupujících – prodávajících stávají **potenciální budoucí spojenci**.

Dobré družiny se nespokojí ani s férovou cenou. V rámci vyjednávání jistě přinesou na stůl pádné argumenty.

Aby se družina dostala na prémiovou cenu za odkup, budou kupující požadovat splnění **velkého úkolu**. Ten dostanou až po splnění malých úkolů.

Zároveň se zadáním velkého úkolu přichází jasná **nabídka na spojení**, která se uzavře písemně smlouvou po splnění velkého úkolu.

Pokud se postavy budou ptát PJe, či nabídka je výhodnější, musí PJ odpovídat v souladu s „životním postojem“ (rasou) tazatele.

Pro postavy může být zajímavé v rámci smlouvání si říci o správu hradu, který bude vybudovaný právě na Ostrohu. Tuto možnost může PJ použít pro případ, že by „potřeboval“ postavy přiklonit na jednu ze stran. Nicméně o tuto možnost si musí říci především Zajíci.

8 ČASOVÁ OSA SVATBY

| Čas | Scéna |
|-------|--------------------------------------|
| DEN 3 | |
| 17:00 | Družina přijíždí na hrad Žleb |
| 19:00 | Hostina na počest králova syna |
| 20:00 | Schůzky s VIP a zadání malých úkolů |
| 21:00 | Plnění malých úkolů |
| 02:00 | Spánek |
| | |
| DEN 4 | |
| 08:00 | Schůzky s VIP a zadání velkého úkolu |
| 09:00 | Odjezd postav směr mincovna |
| 10:00 | Zahájení honu pro VIP |
| 10:00 | Hledání kněze Vavřince |
| 12:00 | Příjezd do Čertovy jámy |
| 13:00 | Mincovna |
| 16:00 | VIP se vrací z honu |
| 18:00 | Postavy se vrací z mincovny |
| | --- konec 2. části --- |
| | |
| 19:00 | Setkání s VIP ohledně mincovny |
| 19:15 | Písemné uzavření spojení |
| 20:00 | Noční mše za novomanžele |
| 21:00 | Večerní hostina |
| | |
| DEN 5 | |
| 12:00 | Svatba |

9 PŘEDÁNÍ INFORMACÍ O VĚNU

První část končí u bran hradu Žleb. Vzhledem k tomu, že do hostiny je každý zaneprázdněný, včetně postav, diskuze nad ztraceným věnem proběhne až v rámci hostiny. PJ by však neměl s předáním informací ztratit příliš mnoho času, zvláště, pokud o nalezeném věnu postavy poctivě informovaly.

10 HOSTINA A JEDNÁNÍ

Hostina se koná ve velkém sále hradu Žleb. Častolov se „plácí“ přes kapsu a proto je jídla a pití dostatek. Dokonce je tu i živá hudba. V začátku je akce více formální než uvolněná, ale s každou vypitou sklenkou se atmosféra v sále mění a o pravou zábavu není nouze.

Nelze si však nevšimnout, že hlavní postavy sice popíjejí, ale s mírou. Tu a tam probíhají soukromé hovory mezi čtyřma očima, občas se někteří postupně vytráčí, aby se setkali v ještě větším soukromí komnat.

Nyní je i na družině, aby přednesla své návrhy a požadavky a na druhou stranu vyslechla ostatní významné hráče. Pořadí událostí na hostině by měl proběhnout v níže uvedeném pořadí:

- králův syn Vratislav – soukromý hovor
- Častolov – soukromý hovor
- vypráskaný hudec Libík
- Biskup Bronislav – soukromý hovor

Při iniciativě družiny lze pořadí událostí měnit, PJ pouze přizpůsobí tok informací směrem k hráčům.

11 ZÁKLADNÍ PRAVIDLA PRO SOUKROMÉ HOVORY

Soukromé hovory se vždy budou odehrávat v komnatách NPCček, případně někde v ústraní v hlavním sále. Po jednání se vždy všechny NPC vrací zpět do sálu na hostinu.

Postavy by si měly zajistit, že jejich soukromý hovor s NPC nebude odposlouchatelný.

Poznámka: Pokud se družina vykašle na zajištění proti odposlechu, automaticky přichází o body. I když může k odposlechu dojít, PJ to herně družině „nespočítá“. Strhávají se pouze body.

Opět nezapomenout, že Vratislav si zve pouze Lidi a Elfy, Častolov pouze Krolly a Barbary. Bronislav si pozve pouze postavu s životním postojem ovlivněným církví.

12 SETKÁNÍ S VRATISLAVEM

Vratislav skrze svého poradce diskrétně pozve Nástupce rodu Zajíců a podporovatel krále (elfy, lidi) k soukromé audienci do jeho komnat.

„V bohatě vyřezávaném křesle sedí zajisté budoucí král českých zemí. Vratislav řečí svého těla prozrazuje, že poslední léta pod vedením svého otce nezahlélel na lovu, ale tvrdě se připravoval na svoji budoucí roli. Vratislav je připraven vládnout. Ne, Vratislav chce vládnout.“

Vratislav je přemýšlivý, spíše tichý, mlčením nutí, aby mluvily spíše postavy než on sám. Ač mlád, politika a umění slov mu není cizí. Z Vratislava přirozeně sálá respekt.

12.1 Vratislavovy cíle

Budoucí král přijel na svatbu, protože:

- chce získat Ostroh pro výstavbu královského hradu
- chce získat spojenectví Zajíců na severu Čech

Vratislav vezme úvod rozhovoru ze široka, aby vyzjistil, jak moc je rod Zajíců přikotven k rodu Žlebů a obecně k severním Čechům. Bude přirozeně klást následující otázky

- co pro Zajíce znamená svatba Čenka a Květavý
- jak moc se změnil vztah Žlebů a Zajíců od dob jejich pradědů
- jaká je věrnost Zajíců ke králi Slaviborovi a jak ji jsou ochotni dokázat
- co by znamenalo pro Zajíce jejich veřejné projevení přízně králi (jak by to vnímaly okolní rody severních Čech)
- proč jsou rody severních Čech tak chladné vůči jejich králi Slaviborovi
- jak by král mohl pomoci severním Čechům (a Zajícům)

Všechny ty Vratislavovy slovní tanečky směřují k poslední otázce, na kterou čeká od Nástupce jasnou odpověď.

„Otázka zní, bude stát rod Zajíců (pod tvým velením) v řadě společně s ostatními rody severních Čech? Bude projevovat úctu králi jen naoko zatímco za jeho zády bude králem opovrhovat? A nebo už konečně rod Zajíců pochopí, že jediný spojenec s budoucností je samotný král? Pochopí, že tak, jako král spojil jih, východ a západ Čech, tak dřív nebo později pevně připojí i sever Čech? Kde chce rod Zajíců pak stát? Po boku krále a spravovat severní Čechy a nebo pod jhem Žlebů a přijímat jejich hořkou žluč porážky od krále?“

Jaký je postoj Zajíců? Jaký je tvůj postoj? A jsi připraven jej veřejně vyslovit?

12.2 Smlouvání o Ostrohu

Vratislav naznačí Nástupci, že svůj „postoj“ může vyjádřit ochotou prodat Ostroh králi. Poznamená, že je ochoten zaplatit zajímavou cenu.

Vratislav samozřejmě nabídne za Ostroh **základní cenu**. Nástupce by se měl okamžitě ohradit, že cena neodpovídá.

Vratislav použije následující argumenty, proč je cena odpovídající:

- je to kus bezcenné skály
- Zajícové na Ostrohu stejně nic nemůžou postavit
- pochybuje, že jim Žlebové nabídnou víc
- aby se nepřeplácet a Ostroh si Žlebové nakonec nevzali bez placení

Vratislav nakonec ustoupí, ať už družina nabídne jakékoliv argumenty.

„Dobrá. Král má být milostivý. Jsem ochoten ještě přihodit k ceně další významnou částku, ale nebude to jen tak. Chci protislužbu. Kdoví, třeba to bude začátek budoucího spojenectví.“

Bude-li družina souhlasit, zadá jí králův syn Vratislav dva úkoly.

12.3 Malé úkoly od Vratislava

Vratislav bude chtít po družině následující:

- **ukrást Častolovovi kovovou truhličku**, kterou má ve své pracovně ukrytou pod truhlou
- **zjistit, co se stalo na hradě Žleb** v létě roku 936

Vratislav nebude konkrétní, proč chce, aby družina splnila výše uvedené úkoly. Nic neprozradí o truhličce a jejím obsahu, nic neřekne, proč chce vědět, co se stalo před lety na hradě Žleb, ani odkud tu informaci má. Prostě odpoví, že „má své zájmy“ (viz kapitoly s popisem plnění úkolů).

Vratislav dostal „tipy“ od Vlkoše a protože si není jistý, že jsou „tipy“ zaručené, nechce se při jejich zadání zdiskreditovat.

Pokud mu družina zítra ráno dodá truhličku a informace o události z hradu Žleb, je ochoten zvýšit cenu. Konkrétní částku ale neřekne. Pouze družinu ujistí, že cena za Ostroh jistě bude odpovídat jejich představě.

13 SETKÁNÍ S ČASTOLOVEM

Nejstarší Berkův syn se setká s Nástupcem a podporovateli Žlebů (barbaři a krollové) ve své komnatě. Nebude nijak otálet a půjde rovnou k věci.

„Sedí v křesle a netrpělivě klepe prsty o desku stolu. V obličeji tak podobný svému otci. Přísný pohled se špetkou nenávisti a opovržení. Žáda nahrbená jak vlk před rozhodujícím skokem. Očima pokyne, abyste si sedli na prostou židli. Když usednete, rovnou spustí.“

Opravdu, Častolov zdědil po svém otci přímost, nerozvážnou prudkost, prostě diplomatickou neomalenost. Na vše jde silou a přes výhrůžky. Žádné tanečky kolem. Je hlučný, zbrklý s vojenskou dikcí v hlase. Pokud bude dělat ústupky

(jako že bude), vždy je doprovází až bolestnou grimasou ve tváři. Pro ostřejší slovo nejde daleko, jen v případě krále a králova syna nadávku pronese tišeji, ale dostatečně nahlas, aby ji každý slyšel.

Bude-li mluvit o Vratislavovi, bude to vždy s despektem. Pohrdlivě se bude vyjadřovat k jeho věku a zkušenostem (myšleno především válečným, ale i „vladařským“). Hodně bude Vratislavovi vyčítat jeho mocenský boj „intrikami“ namísto boje na meče.

13.1 Častolovovy cíle

Nástupce rodu si pozval družiny ze dvou důvodů:

- chce získat Ostroh pro výstavbu rodového hradu
- chce získat Zajíce jako spojence přímo pod sebe

„Půjdu rovnou k věci. Za dva dny se změní poměry zde na severu. Nyní jste formálně Bělaviní poddaní, ale svatbou Květavy s mým Čeňkem se více než méně stanu já vaším pánem.

Nejsem hloupý a moc dobře vím, že si vás Bělava bude chtít zavázat, aby mohla pokračovat ve svých pletichách.

To samé král. Přijel na svatbu, aby si zde našel spojence a pokud tak ještě neučinil, určitě s vámi hodí řeč.

Znova opakuji, po svatbě nastanou změny. Já budu pánem rodu a dělení, které ustanovil můj otec Berka již nebude platit. Kdo se nepostaví na mou stranu, toho si podrobím klidně i silou. A budu kašlat na krále a zákony či Boha, prostě bude po mém.

Takže? Kam si po svatbě stoupnete vy?“

13.2 Smlouvání o Ostrohu

Družina by s odpovědí neměla příliš otálet. Netrpělivý Častolov jim rychle napoví, že teď je řeč o Ostrohu a o tom, kdo bude jeho majitelem.

Častolov postavám nabídne základní cenu, se kterou by neměli souhlasit. Častolov bude argumentovat, proč je cena odpovídající:

- Zajícové na tom kusu skály nemůžou ani pást ovce
- pokud to prodají králi, tak budou na severu vydědenci a skončí
- stále je tu možnost si ten kus skály vzít silou a pak Zajícové nebudou mít nic

Častolov nakonec ustoupí a nabídne postavám možnost navýšení ceny.

„Možná jsme začali ze špatného konce. Chcete víc? Koneckonců, proč by moji budoucí spojenci měli mít pocit, že jsem je okradl. Dobrá, dám vám lepší cenu za ten kus skály, ale jako důkaz spojenectví mi prokážete službu. Splníte-li ji, zítra už se dohodneme.“

13.3 Malé úkoly od Častolova

Častolov bude chtít po družině následující:

- **zajistit důkaz, že Vratislav s někým jedná o podpoře na severu** – se má dnes o půlnoci setkat s **německým žoldákem Wilkem**
- **získat od Bělavy dekret o zaplacení věna** pro ověření pravosti u písaře Mattheuse

Častolov neprozradí, jak přišel k informaci, že se Vratislav má setkat s žoldákem Wilkem.

V případě druhého úkolu se může stát, že postavy již dekret získaly a nechaly si ho (viz Část 1, kapitola 10.6 – Bělavini vojáci jedou od brodu). V takovém případě lze úkol úspěšně předat tak, že si Častolov během hovoru nahlas povzdechne:

“Kurva, kdybych měl ten falešný Bělavin dekret o zaplacení věna, pak bych mohl nade vši pochybnost dokázat, že je Bělavin dekret falešný!”

Tímto může PJ motivovat postavy, aby se samy pustily do vyšetřování o pravosti dekretu.

14 VYPRÁSKANÝ HUDEC

Později, když už je opravdu zábava v plném proudu, se najednou zničehonic Častolov „zblázní“ a hodí plný korbel piva po hudcovi.

„Najednou se ozve strašný výkřik. Všichni se otočí po jeho směru. Vidíte letící korbel, který se roztříští o loutnu překvapeného hudece. Častolov se prodírá davem směrem k zpěvákům...“

Ochromený hudec se rychle vzpamatovává a jako zajíc kličkuje mezi hosty směrem k východu. Častolov mu je v patách a řve po ostatních, ať toho bídáka zastaví.

Nikdo z hostí se k tomu však nemá. Narůstající smích potvrzuje, že všichni v sále se dobře baví nečekanou honitbou.“

Pokud se postavy budou v sále vyptávat, k čemu to vlastně došlo, nikdo nebude tušit. Lidé moc nevnímali, co hudec zpívá, takže neví, jestli se ve verších neopřel o Častolova. Nebo snad jestli nerozptyloval nějakou děvečku, co roznáší pivo.

Budou-li postavy šťourat, mohou se dozvědět, že hudec nakonec stráže dopadli a na Častolovův příkaz jej vsadili do šatlavy.

14.1 Chrudoš

Stejně jako v první části následuje popis, jak na nenadálou událost reaguje Chrudoš – pouze pro lehké připomenutí, že je součástí dobrodružství.

„Když už se situace v sálu pomalu uklidnila, začali hudci opět hrát. Netrvalo dlouho a do chumlu hudců přiletěl další korbel piva, následovaný křičícím Chrudošem, který se jal honit překvapeného hudece...“

Když se Chrudošovi ztratili hudci v davu, jakoby zapomněl, proč běhá po sále. Zmateně se zastavil, ještě chvilku se smál a pak si šel sednout na své místo a ponořit se do svého světa...“

14.2 Výslech hudce

O výslech hudce mohou mít zájem samy postavy. Skutečný zájem pak projeví biskup Bronislav, byť jde jen o zvědavost.

Hudec je umístěn sám v jedné kobce v hradním vězení. Aby se k němu postavy dostaly, stačí uplatit strážného (korbel piva, stříbrňák).

Překonávání strážného není důležité, nemělo by sebrat mnoho herního času.

„Ve světle pochodně spatříte u protější zdi kobky schoulenou postavu v křiklavých šatech potulného hudce. Na první pohled vypadá, že spí, ale hluboké oddychování a napjaté tělo jak struna vám jasně prozradí, že spánek pouze předstírá...“

Hudec se jmenuje Libík. Sám moc nerozumí, proč byl uvězněn. Poslušně bude odpovídat na dotazy, nebude nijak uhýbat a vše vyklopí na první dobrou. Bude mluvit rychle, roztěkaně, dost často ztratí myšlenku v rozvitých a barevných větách. Holt umělec se nezapře.

Co se postavy mohou dozvědět:

- Libík chvíli studoval v klášterní škole, takže umí číst a trochu psát
- Častolov se rozčílil v momentě, kdy zpíval jednu „smutnou baladu“
- balada je relativně známá
- jistý **kupec Wolfgang** ho požádal, aby „smutnou baladu“ trochu na svatbě pozměnil – dal mu svitek s novým zněním (viz Příloha – svitek č. 10)
- dostal zapláceno předem (5x víc, než by si normálně vydělal na trzích ve městech)
- s Wolfgangem se potkali v zájezdním hostinci v Bynovci dva dny zpátky (den před průjezdem družiny Bynovcem)
- Wolfgang tvrdil, že je vzdáleným příbuzným pána Častolova a že pozměněná balada je jistý „žertík“

Hudec Libík popíše Wolfganga jen nahrubo:

- šedivé vousy a vlasy
- strašně se zadýchal, byť vypadal, že je jinak plný sil (slavil jinak o sto šest)
- krk měl od něčeho odřený do ruda
- obchodník s kořením a barvami

Libík má pozměněný text balady stále u sebe.

Balada, která je obdobou známého eposu Tristana a Izoldy (či Romea a Julie) je obecně známá. Mnoho veršů vypráví o zakázané lásce dvou mladých lidí ze dvou znesvářených rodů. Nemají možnost se potkávat a své pocity vyjadřují komplikovaně pomocí dopisů. Jednoho dne se rozhodnou společně utéct od vlivu svých rodičů a začít spolu nový život. Balada končí tím, že oba mladí lidé stojí na dřevěném mostě v prudké bouři a váhají, zda opravdu navždy opustit své rodiny. Než padne rozhodnutí, přizene se povodňová vlna a mostek smete i s dívkou, která se v živlu utopí. Pozůstalý mladík se poté vrhá do rozbouřených vod, aby odešel za svojí milou do nebe.

Libíkova verze spočívá právě v úpravě posledních veršů balady. Místo mostu jsou milenci na hradbách hradu. Dívka je slézá, když tu uklouzne, spadne a zabije se. Přeživší mladík pak místo skoku za svojí milou slibuje pomstu svým rodičům.

Samotný Častolov prohlásí, že hudec hodně pil a krásnou píseň zmršil falší v hlase. Rozhodně nepotvrdí, že by ho rozlít pozměněný text. Postavy si mohou snadno ověřit, že Libík falešně rozhodně nezpíval a Častolov tak mlží.

15 SETKÁNÍ S BRONISLAVEM

Setkání bude probíhat vždy jen s postavou s životním postojem ovlivněným církví. I v případě, že postava navrhně, aby se setkání účastnili ostatní členové družiny, Bronislav se bude velmi zdráhat (řeší se církevní věci). Nakonec však po silné argumentaci bude souhlasit i s přítomností jiných postav.

Bronislav se s postavami setká ve svém pokoji, kam se uchýlil po povinné části hostiny. Bude sám.

„V přítmi voskovic spatříš siluetu hubeného muže, který stojí u otevřené okenice a pozoruje černočernou tmou venku. Studený vzduch se dere do prosté místnosti a přebíjí skomírající oheň v krbu...“

Biskup vyzve před zahájením rozhovorů ke krátké modlitbě za novomanžele a brzké početí nástupce rodu. Biskup povede hovor tichým, uklidňujícím hlasem.

15.1 Proč dorazil Bronislav na Žleb

Bronislav má na Žlebu dva úkoly. První je zřejmý – **přináší dispens k sňatku** Květavy a Čeňka, bez kterého se svatba nemůže dle církevních pravidel uskutečnit.

Druhý úkol je tajný, o to závažnější. Církevní inkvizice má jisté indicie, že **na hradě Žlebu sídlí podivné Zlo**. Opakované návštěvy církevních představitelů prokázaly, že na hradě je zdroj zla. Ten nebyl díky nezkušenosti církevních návštěvníků nikdy odhalen. Nicméně církev nemohla toto podezření jen tak přejít. Proto přichází Bronislav, jenž je krom jiného i inkvizitorem.

15.2 Úvod do diskuze

Bronislav nezná rod Zajíců příliš dobře, hovor a témata budou spíše obecné. Bronislav chce vidět, jak budou Zajíci reagovat na jednotlivá témata hovoru:

- jak je na tom starý Velimír?
- svatba Květavy s Čeňkem je jistě pozhledná pro rod Žlebů
- hrozné, co se stalo Chrudošovi – to byl vůdce rodu jako z pohádky; holt cesty Boží jsou někdy nevyzpytatelné
- král Slavibor to má na severu těžké, jsou tu paličaté rody; a co teprv mladý Vratislav, jak on si poradí s medvědy ze severu?

- v Praze se povídá, že moc Žlebů na severu slábne, zajímalo by mne, jak si stojí ostatní severské rody
- schválně, který ze severských rodů se jako první postaví na stranu krále – spustí tím lavinu dalších změn zde na severu?

15.3 Úkoly od Bronislava

Vzhledem k tomu, že Bronislav hledá zlo, bude chtít, aby mu postava poskytovala informace, co se kde na hradě šustne.

Bronislav chce zjistit následující:

- není Květava těhotná?
- požádat o spolupráci při hledání zla
- sledovat Bělavu, co dnes bude kolem půlnoci dělat
- proč Častolov honil hudec?

První úkol má pro Bronislava a církev velký význam. Biskup povede rozhovor tak, aby vyvolal dojem „**pochyb**“ nad **svazkem Čeňka a Květavy**. Bronislav se „potřebuje ujistit“, že jím plánovaný dispens je správný. A postavy by mu mohly pomoci se rozhodnout.

Bronislav se bude zaštiťovat dispensem, který musí udělit, aby svatba mohla být. Postavám se bude snažit vnutit, že dispens je posvátná věc a není možné ji použít jen tak („*Víte, dispens není jen kus papíru a svolení církve. Je to posvátná výjimka z církevního zákona. Musím se plně přesvědčit, že uděluji výjimku z lásky a ne z jiných, možná i hříšných pohnutek*“).

Poté, co skončí obecný rozhovor, přesune téma k samotné svatbě a pochybám, které o ní má. Myšlenky, s kterými bude konfrontovat družinu jsou:

- proč se svatba koná v tak nešťastnou roční dobu, která pro svatby rozhodně není typická (argumenty - láska by těch pár měsíců do jara určitě počkala, vytápět celý hrad v zimě je nákladné, zajistit dostatek jídla pracné, ...)

- proč se Bělava rozhodla provdat dceru za Častolova syna Čeňka (politicky to biskupovi nedává smysl)
- zajímavé, že potomci Častolova a Bělavy se do sebe dokázali zamilovat i přes veřejné „pře“ svých rodičů
- víte, stále mi nejde do hlavy, proč Bělava neprovdala Květavu například za vás Nástupče (pokud je muž), vždyť tím by posílila svoji moc na úkor Častolova. I Častolov by mohl provdat Čeňka za nějakou jinou urozenou ze severu Čech
- co Častolov a Bělava získají sňatkem svých potomků? Nebo, že by chtěli jen dát průchod lásce? Rád bych tomu věřil, ale přeci jenom znám oba dva od jejich útlého věku...

Jakmile se debata kolem svatby vyčerpá, Bronislav ukončí hovor svým požadavkem:

"Zásadní rozhodnutí nevznikají jen tak. Jsou dlouho promyšlena a nahlížena z různých úhlů. Za každým rozhodnutím jsou peníze, moc a nebo... hřích. Na lásku věřím, ale, že by Častolov ani Bělava nebyli schopni zchladit vášně svých potomků natolik, aby se svatba nekonala tak narychlo a v tomto nečasu? Ne ne, pánové, ta svatba kryje něco víc. Peníze a moc? Ne, tomu nevěřím. A hřích? Ten jako představený církve nemohu strpět.

Pomůžete církvi zjistit pravdu a odhalit hřích? Sežeňte mi důkaz, že ve svatbě Květavy a Čeňka je něco shnilého."

Za informaci o těhotenství Květavy je Bronislav připraven i dobře zaplatit (60 stříbrných).

Tento úkol je platný do konání svatby. POZOR! Bronislav i přes těhotenství Květavy může udělit dispens. PJ nesmí vyvolat dojem, že má zájem vydírat rodiče svatebčanů.

Druhý úkol je spíše apel na postavu z družiny, aby měla oči na stopkách a všímala si podivných úkazů a náznaků projevu zla. Bronislav nebude konkrétní, maximálně zmíní, že jsou tu

indicie. Nechce, aby postava přijímala jeho podezření. Za každou informaci zaplatí.

Třetí úkol souvisí s Bělavou. Bronislav má tip, že Bělava nepřijela na hrad Žleb jenom kvůli svatbě. Dnes večer o půlnoci má cosi v plánu a Bronislav potřebuje vědět, co.

Čtvrtý úkol zadá Bronislav na odchodu družiny ji Bronislav ještě zastaví a požádá je, aby prověřili důvod hudecova uvěznění:

„A ještě něco. Moc by mě zajímalo, proč Častolov tak vyváděl kvůli tomu hudecovi. Možná je to blbost, ale ďábel se skrývá v detailech...“

Informace k výsledku hudec jsou v kapitole 14.2 Výslech hudec.

16 TAJEMNÝ MUŽ S JIZVOU NA KRKU

Není to nikdo jiný než **Vlkoš** - pravá ruka Chvala. V celém příběhu hraje významnou roli, neboť to on jednal se všemi významnými osobami. To on jim přinášel kompromitující informace ohledně jejich nepřátel.

Hlavní tělesné charakteristiky, které popíšu všichni, kteří se s ním potkali:

- vysoký, šlachovitý muž, pevného držení těla
- stár asi 40 let
- pěstěný, krátce střižený šedočerný vous rámuje ostře řezanou tvář
- rovné černé vlasy, hustě prokvetlé šedí sahající po ramena
- hluboké, tmavě hnědé oči
- výrazná jizva na krku táhnoucí se od ucha k uchu pod bradou, jakoby od spáleniny
- hlas má tichý, sípavý, jakoby trpěl dušností
- jeho plášť je spojen stříbrnou přezkou s motivem vlka

Poznámka: Vlkoš samozřejmě střídá své oblečení, částečně i vizáž.

Vlkoš nepoužívá své pravé jméno, vždy používá jeho obdoby, např.:

- Wolfgang – obchodník slavicí v Bynovci
- Lupus – muž, který navštívil Velimíra z Kročova (strážní jeho jméno zkomolili na Lubus)
- Wilk – údajný německý žoldák – hovořil s Vratislavem
- Wulf – muž, který předal zprávu biskupu Bronislavovi

17 ÚKOL – SLEDOVAT BĚLAVU

Tato událost se odehrává přesně o půnoci, paralelně se setkáním Vratislava s německým žoldákem Wilkem. Družina se musí rozdělit, chce-li plnit oba úkoly a nebo se rozhodnout jeden z nich neplnit.

17.1 Pozadí úkolu

Tento úkol zadá postavám biskup Bronislav. Dostal totiž od Vlkoše „tip“, že Bělavina pověstná krása není „zadarmo“. A dva dny v předvečer svatby o půnoci, kdy noc je nejdelší, má údajně spáchat hrdelní zločin.

Bronislav si není jistý, zda-li nejde o nějaký drb, ale vzhledem k tomu, že pátrá na hradě Žleb po Zlu, rád by zjistil o co jde. Pro jistotu družině úkol zadá obecně – „sledujte dnes večer Bělavu a informujte mě, co dělala“.

Realita je taková, že Bělava se nikdy nedokázala smířit, že jednoho dne zestárne a ztratí svoji nebývalou krásu. Když dostala možnost si krásu udržet, neváhala. Její komorná, **Danuše**, je stará ježibaba, která ji prozradila způsob, jak zůstat mladá. Ten způsob pochází z temných dob a vyžaduje každoroční oběť panny (jak jinak, že :-)) o půnoci nejdelšího dne v roce.

Toto tajemství zná jen Bělava, její komorná Danuše, pasáček **Čestá** a Chval.

Danuši najal kdysi dávno Chval, aby Bělavu v příhodný okamžik zkompromitoval. Důkaz o čarodějnictví Bělavy je pro Chvala důležitý pro ovládnutí rodu Žlebů.

Poznámka: Vánoce (Kračun) spolu Žlebové slavili od nepaměti na hradu Žleb, kde Bělava prožila své mládí. To jen pro případ, kdy by postavám bylo divné, že Bělava na „cizím“ hradě provede takovýto rituál.

17.2 Normální průběh

Zhruba hodinu před půlnocí se Bělava zvedne od stolu a opustí v doprovodu své komorné sál. Jde do své komnaty, kde se připraví na svůj „pravidelný“ omlazovací rituál. Umyje se v bylinkové lázni a obleče se do prosté bílé řízy.

V doprovodu komorné opustí hrad (skrytá malá mříž skrz hradby) a vydá se do blízkého lesa, kde je prastarý dub. Tam už je přivázaná panna, čekající v mrazu na svůj osud.

Pannu přivedl pasáček **Čestá** přesně dle instrukcí komorné. Sám se pak schoval do koruny statného dubu, aby si mohl vychutnat rituál.

Komorná se ujme rituálu. Nakreslí do sněhu kruh kolem dubu, spustí zaříkání – hrdelním až skřehotavým hlasem pronese černá slova, která bude dokola opakovat:

„Gu Kibum Kelkum-Ishi, Burzum-Ishi. Aka Gum-Ishi, Ashi-Gurum...“

PJ tak dává hráčům možnost případně do rituálu zasáhnout. Nakonec komorná prořízne dívce hrdlo. Krev nechá skapat do dřevěné misky, kterou pak podá Bělavě a ta ji vypije. Poté se komorná vrátí s Bělavou zpět stejnou cestou do hradu.

Pasáček mezitím odtáhne tělo nebohé dívky do lesa a tam ho rozporcuje na malé kusy a ty pak pohází po lese vlkům. Kostí spálí.

17.3 Interakce s družinou

Družina by měla zvážit, zda se pokusí rituál přerušit. Jejím úkolem bylo zjistit, co Bělava dělá. Nicméně motivace zachránit nebohou dívku, může převážit (i když je nutné si uvědomit, že jde o nějakou noname děvečku z chlěva).

Komorná Danuše uteče pomocí čar a kouzel (mlhovina, kulový blesk).

Danuši nelze žádným způsobem lapit živou.

Pasáček (pokud ho postavy objeví) se bude bránit zatčení s nožem v ruce. V případě výslechu, popíše dění ze svého pohledu. Je jasné, že jej vždy úkolovala komorná, která jej i odměňovala.

17.4 Reakce NPC na Bělavino čarodějnictví

Je ryze na družině, co všechno a komu prozradí o zjištění s Bělaviným čarodějnictvím.

17.4.1 Bělava

Bělava prohlásí, že byla uhranuta svojí komornou Danuší a postaví se do role oběti (PJ musí věrně zahrát hysterickou ženskou, která zjistí, že je celá od krve).

Bělava bude zároveň „velmi překvapená“, pokud ji postavy konfrontují s faktem, že k rituálu docházelo každoročně. Bělava prostě bude tvrdit, že si z oněch nocí nic nepamatuje a vůbec netuší, proč ji Danuše každoročně nutila pít krev.

PJ musí zahrát Bělavu opravdu věrohodně. Bělavě je totiž jasné, že může klidně skončit na hranici. Jde ji tedy o život.

17.4.2 Častolov

Reakce Častolova bude „překvapení“. Nikdy by neřekl do Bělavy, že by se dala na čarodějnictví. Spíš to celé bude považovat za nesmysl. Nebo za úklady té čarodějnice Danuše.

Když by ho družina konfrontovala s Bělavinou „krásou“, bude argumentovat tím, že je Bělava z rodu Žlebů a tak se není čemu divit, že je krásná.

17.4.3 Vratislav

Z informace je upřímně šokován, vždyť jeho otec jednal s Bělavou o případné svatbě mezi ním a Květavou. Představa, že by jeho tchýně měla něco společného s černou magií, s ním hodně otřásla.

Nicméně, Vratislav ví, jak to v těchto případech chodí a proto postavy jen odbyde tím, že věci čarodějné jsou v moci Církve a tudíž soud, zda-li je Bělava vina, nechá na Bronislavovi.

17.4.4 Chval

Je velmi nepravděpodobné, že by se v této fázi dobrodružství kdokoliv ptal Chvala na cokoliv.

Chval bude upřímně překvapen, že by Bělava byla schopná čarodějných kejklí. Vždycky ji považoval spíše za bojácnou v těchto věcech. Na druhou stranu je od povahy „všehoschopná“ a zřejmě se pro své cíle neštítí ničeho.

Nicméně nakonec Chval dodá, že otázky viny řeší soud. V tomto případě Církevní, takže by nerad špinil Bělavino jméno bez rozsudku.

17.4.5 Bronislav

Reakce Bronislava je shrnuta v kapitole 26.3.

18 ÚKOL – UKRÁST ČASTOLOVOVI TRUHLIČKU

18.1 Pozadí úkolu

Tento úkol zadá postavám králův syn Vratislav. Opět na základě „tipu“ od Vlkoše. V kovové truhličce se prý nachází důkaz o velkém podvodu, který páchá Častolov na králi a království. Tento důkaz má vysvětlit, proč je Častolov nejmocnější muž v severních Čechách.

Vratislav netuší, jestli obvinění je opravdu natolik vážné, nicméně ověřit jej stojí za to.

Skutečnost je taková, že Častolov se rozhodl padělat královské mince a tyto uvádět na trh. Kovová truhlička obsahuje korespondenci mezi předákem tajné mincovny **Dětmarem** a jím samotným.

18.2 Plnění

Truhlička se nachází dle instrukcí od Vratislava v Častolovově pracovně pod truhlou. Jediné dvě obtíže, které má družina před sebou je stráž před dveřmi do pracovny, zamčené dveře, případně zavřené okno se zavřenými okenicemi.

Stráž takto v noci sedí na malých trojnožkách a krátí si chvíli hrou v kostky.

Stráž je možné dostat „obvyklými“ prostředky (hypnóza, jedy, odlákání).

Důležité je, aby nedošlo k boji, zranění či zabití strážných (body dolů).

Dveře zvládne odemknout i průměrný zloděj (proto ta stráž).

Dveře se nesmí vyrážet (body dolů).

Do místnosti lze vstoupit pomocí lektvarů či kouzel (hyperprostor, mlhovina, zmenšení atp.).

Přes okno se stačí slanit z vyššího patra. Okenici i okno lze otevřít pomocí dýky či tesáku.

Kovová truhlička se nachází pod velkou truhlou v rohu místnosti. Stačí truhlu odsunout a odejmout prkno z podlahy.

„Pod podlahou spatříš malou kovovou truhličku. Je bohatě zdobená tepáním. Ve víku má klíčovou dírkou, pod klíčovou dírkou je pak vyveden ve stříbře následující verš:

„Zámek je i není. Klíč ten jen zabolí.“

Pod veršem se pak nachází číselná řada od jedné do devíti, taktéž vyvedené ve stříbře...“

Samotná truhlička je opatřena magickým zámkem. Stačí zmáčknout ve správném pořadí číslce a truhlička se otevře. Číslce představují počet písmen v jednotlivých slovech verše. Tj. správný kód je **5-2-1-4-4-3-3-6**.

Klíčová díрка je falešná. Jakýkoliv pokus ji použít (vypáčit, zlodějsky otevřít, lupičův klíč) končí vyvoláním modrého blesku (k6 životů). Každý další

pokus vyvolá o jeden modrý blesk navíc (2k6, 3k6, ...). Stejně zranění vyvolá i špatné zadání kódu.

PJ nechá hráčům volnost při hledání kódu. Např. po průzkumu číslce může PJ napovědět hráčům, že číslce 7, 8 a 9 jsou neošoupané, zatímco zbylé poměrně dost.

Cílem není hráče příliš zdržet na hádance. PJ by měl věnovat hádance max. 5 minut. Navíc, cílem je získat truhličku a ne se do ní dobýt.

Seznam dokumentů (viz Přílohy):

- zprávy z tajné mincovny od mincmistra Dětmara o stavu produkce a žádostí o materiál (svitky č. 5 a 6)
- ukradený Bělavin dopis pro krále Slavibora s nabídkou sňatku mezi Květavou a Vratislavem; je jasné, že se nejedná o první dopis a datově spadá do období, kdy Květava nebyla těhotná (svitek č. 13)

19 ÚKOL – S KÝM SE SETKÁ VRATISLAV

Setkání probíhá přesně o půlnoci, společně s úkolem stopování Bělavy. Družina se musí buď rozdělit a pokusit se splnit oba úkoly a nebo se rozhodnout jeden z úkolů neplnit.

19.1 Pozadí úkolu

Tento úkol dostanou postavy od Častolova, který má informaci, že se má králův syn Vratislav dnes setkat s jakýmsi německým žoldákem, jménem **Wilk**. Údajně mají mluvit o podpoře Vratislava při prosazování práva zde na severu Čech.

Častolovova informace je napůl správná. Pravdou je, že se má dnes s někým setkat. Pravdou je, že spolu budou probírat podporu na severu Čech. Ale není to německý žoldák, nýbrž náš „tajemný“ muž s jizvou na krku **Vlkoš**, pravá ruka Chvala.

Chval chce skrze Vlkoše navázat s Vratislavem kontakt a nabídnout mu spojení.

19.2 Normální průběh

Vratislav má setkání s Wilkem v zájezdním hostinci v předhradí a to zhruba o půlnoci v den příjezdu Vratislava na hrad Žleb.

Během hostiny se Vratislav vzdálí do svých komnat v doprovodu dvou vojáků. Ve své komnatě si vymění šaty s jedním z nich. V doprovodu druhého pak společně zamíří mimo hrad do podhradí na schůzku. Vysvělený voják zůstává ve Vratislavově komnatě.

Wilk bude již v hostinci sedět, Vratislav si k němu přisedne, zatímco jeho vojenský doprovod si sedne k vedlejšímu stolu. Společný hovor trvá max tři směny, poté Vratislav opět v doprovodu vojáka odchází zpět na hrad Žleb. Wilk opouští hostinec o tři směny později.

19.3 Interakce s družinou

Klíčové momenty pro družinu jsou:

- prohlédnout přeměnu Vratislava ve vojáka
- zajistit si místo v hostinci
- vyslechnout hovor

Aby si postavy všimly, že se Vratislav převlékl za vojáka, musí mu dobře vidět do tváře. Což nejde, pokud se budou někde schovávat a jen tak šmírovat skrz klíčovou díрку. Ideální je, aby se s ním setkali tváří v tvář (zastavily ho na chodbě).

Pokud postavám nedojde, že k proměně došlo, PJ by měl po krátké chvíli (postavy čekají 30 minut před komnatou Vratislava) upozornit družinu, že je divné, že Vratislav zůstává v komnatě a komnata není střežená. Jednoduchým doptáváním zjistí, kam dva královští vojáci šli.

V hostinci to bude horší. Hostinec je narvaný až po střechu a žádné místo tam volné není. Je na družině, jak se dostane na „doslech“. Pro odposlech je možné použít magii, např.:

- kouzla (cizí uši, neviditelnost)
- lektvary (dým, zmenšení)
- kočku

Anebo si pod nějakou dobrou záminkou získat místo poblíž Vratislava a Wilka (Vlkoše).

Hovor i přese všechno bude náročné vyslechnout. Hluk je opravdu příliš velký. Přes to, rozhovor poskytne alespoň útržkovité náznaky:

- Wilk mluví podivně sípavým hlasem
- Wilk není německý žoldák, **mluví česky bez přízvuku**
- moc Častolova je zdánlivá a založená na zločinu
- podpora ostatních velkých rodů ze severu skončí, jakmile se dozví, co je Častolov zač
- Wilk zmíní, že uzavřené spojení by mohlo být spečetěno i manželským svazkem
- **vše probíhá dle plánu**

Vzhledem k tomu, že Vratislav je již s Chvalem dohodnut, jedná se ze strany Wilka spíše o ujištění Vratislava, že vše je nachystáno a probíhá dle plánu. Wilk nikdy nezmíní jméno svého pána!

20 ÚKOL – ZÍSKAT DEKRET O ZAPLACENÍ VĚNA

20.1 Pozadí úkolu

Družina z první části ví, že Bělava se s Častolovem navzájem obviňovali z ukradení věna. Častolov sice viděl, že Bělava mává dekretem o zaplacení, ale nevěřil, že je pravý.

Až písař a kronikář v jedné osobě - **Mattheus** vnuknul Častolovovi myšlenku, že je možné prozkoumat pečeti na dekretu a poznat, zda je skutečně dekret pravý či nikoliv. Pokud zloděj použil kopii pečetidel, pak je více než pravděpodobné, že bude mít nějakou vadu, která jej umožní rozeznat od originálu.

Problém je, že „falešný“ dekret má u sebe Bělava. Cílem družiny bude na chvíli dekret získat, odnést jej do skriptoria kronikáře Mattheusovi, aby ověřil pravost. Po prozkoumání jej musí doručit zpět tam, kde jej vzali.

20.2 Normální průběh

Bělavin dekret je schovaný v její komnatě. Dala jej do škvíry mezi truhlicí se šaty a podlahou. V komnatě je pouze její služka **Hilda**, která se však opila vínem, a je k neprobuzení. Navíc služka zapomněla zavřít dveře do komnaty závorou a tak není opravdu problém dekret získat.

PJ by neměl na získání dekretu a jeho vrácení vyplývat příliš mnoho času.

Mattheus přebývá v hradním skriptoriu, kde jej družina taktéž zastihne. O dekretu ví, takže půjde rovnou k věci.

Vytáhne originál dekretu s pečeti (ten dekret, který zůstal Častolovovým vojákům) a porovná jej s Bělaviným (falešným) dekretem.

Mattheus ke svému zděšení zjistí:

- písmo je VELMI dobře napodobeno – pro laika téměř k nerozeznání – ale Mattheus pozná své písmo, protože to on psal pravý dekret
- použitý pergamen je stejný – stejná značka od kožedělce, stejná struktura, odstín, vůně
- pečeti jsou udělány pomocí originálních pečetidel, stejné „chybky“ v předloze promítnuté do pečetního vosku !!!

Mattheus je z odhalení dost paf, takže s postavami bude své zjištění ochotně probírat.

Mattheus to sám neřekne, ale je jasné, že ten, kdo vyrobil falešný dekret, musel mít přístup do skriptoria (pečetě, pergamen, další Mattheusovy texty).

Postavám by mělo samo dojít, že na hradě Žleb je Častolovův zrádce.

Poznámka: Oním zrádcem je podrobený Častolovův nejstarší syn Chrudoš.

Bude-li se družina vyptávat Mattheuse či kohokoliv jiného, kdo má přístup do skriptoria, může PJ vycházet z následujícího seznamu:

- Mattheus
- Častolov
- Rožata (velitel stráží, může obecně do kruhové věže)
- Ctirad (kastelán, může obecně do kruhové věže)
- služebnictvo (úklid, může obecně do kruhové věže)
- kněz Vavřinec (v rámci studia)
- návštěvy po předchozí domluvě (studenti, historikové atp.)
- Chrudoš

Pozor! Chrudoše nikdo nezmíní, byť do skriptoria občas chodí (jako kamkoliv jinde na hradě). Nikoho nenapadne, že by mentálně retardovaný člověk mohl padělat dekret.

20.3 Interakce s družinou

Jediný, s kým by při plnění úkolu měla družina přijít do styku, je písař Mattheus. Ten bude zpočátku trochu upjatý (typický scholastik s nosem nahoru). Jakmile postavy projeví zájem o prozkoumání dekretů, jeho chování se změní. Bude jako ve svém živlu. Bude znát, že věci rozumí a že jí „žije“. Jeho zápal pro věc bude nakažlivý.

21 ÚKOL – ZJISTIT, CO SE STALO NA HRADU ŽLEB V ROCE 936

Tento úkol získaly postavy od Vratislava, který dostal tip od Vlkoše, že v létě roku 936 stal na hradě Žleb jakýsi hřích.

Dobrou družinu by mohlo napadnout, podívat se do kroniky hradu Žleb ve skriptoriu v rámci plnění předchozího úkolu (porovnávání dekretů), co se zde onoho června vlastně událo.

Stačí, aby si družina vymyslela záminku, proč chce nahlédnout do kroniky hradu a písař Mattheus jim ji vydá. Nebo stačí Mattheuse odlákat.

Opis stránky z Žlebské kroniky je uveden v Příloze (svitek č. 8). Jde samozřejmě o nešťastnou smrt Leslawy – snoubenky Chvala, kterou Častolov s Bělavou „shodili“ z hradeb Žlebu.

Pozor! Budou-li postavy řešit tento úkol po půlnoci, bude stránka z kroniky vytržena Častolovem. Postavy ji budou muset získat.

Mattheus navede postavy na Častolova automaticky.

21.1 Reakce NPC na starou událost

Vzhledem k tomu, že je záznam kroniky napsán tak, že za smrtí Leslawy mohl jakýsi strážný Vlkoš, není moc důvodů, aby se postavy doptávaly „jak to tenkrát bylo“.

Ale je jasné, že stín podezření, že za smrtí Leslawy mohli Častolov s Bělavou, se může objevit. Níže jsou popsány reakce hlavních NPC.

21.1.1 Častolov

Častolov nad událostí mávne rukou, že už si ji prakticky nepamatuje. Nebude chápat, proč se na to Zající ptají a v protiútku bude dorážet, kde se o události vlastně dozvěděli.

Zopakuje, že hudce Libíka honil jen proto, že zpíval falešně.

21.1.2 Bělava

Stejně jako u Častolova bude mít krátkou paměť. Nakonec jen dodá, že to byla hrozná událost a je ráda, že ten strážný byl po zásluze potrestán.

21.1.3 Chval

Chvalova první reakce bude, Zající ví o té nešťastné události. Potvrdí, že tenkrát přišel o milovanou snoubenku. Opravdu zahraje velký smutek.

Budou-li postavy konfrontovat Chvala, že za smrtí mohli být Chvalovi sourozenci, Chval smutně a dvojsmyslně odpoví:

„Co bych vám pověděl. Jsou to moji sourozenci, moje rodina. Co je psáno, to je dáno... Tak to bylo...“

21.1.4 Starší obyvatelé Žlebu

Pokud se postavy budou ptát prostého lidu nad 40+ let, budou potřebovat všechny indicie (rok, červen, hřích Žlebů), aby si vzpomněli. Nicméně prozradí jen, že se stala tragédie, o které mají zakázáno mluvit.

V případě, že družina bude prostému lidu vyhrožovat smrtí, prozradí, že došlo k úmrtí asi nějaké příbuzné Žlebů (neví přesně). V souvislosti s úmrtím byl odsouzen nějaký strážný (jméno si nepamatují). **Jestli byl vrah strážný vrah a nebo to na něj hodili, neví (50:50 názor).**

22 ÚKOL – OVĚŘIT TĚHOTENSTVÍ KVĚTAVY

Tento úkol dostanou postavy od biskupa Bronislava. Nejen on tuší, že za narychlo svolanou svatbou je něco shnilého. Samozřejmě, má podezření, že se jedná o utajované těhotenství Květavy. Toto podezření se mu víceméně potvrdilo, když ji spatřil – s břichem, nalitými prsy a odulou tváří.

Nicméně, jistý si Bronislav není. Jaký důkaz požaduje, také neupřesnil. Je na družině, jak k získání důkazu přistoupí.

22.1 Normální průběh

Očekává se, že družina bude sledovat, možná odposlouchávat, Květavu. Květava se po celý čas strávený před svatbou bude zdržovat v přidělených komnatách a jen občas si vyjde na ochoz na čerstvý vzduch. Těhotenství totiž neprožívá dobře. I v šestém měsíci má návaly nevolností, celkovou slabost a neustále zkaženou náladu.

Květaviny komnaty nejsou střežené. Jen se kolem Květaviny neustále motá její služka Radana.

Možné důkazy, které družina může použít, jsou:

- rozhovor mezi Květavou a Radanou
- svitek s předepsanými léky pro Květavu

Pokud budou postavy dostatečně trpělivé (min. 2 směny naslouchání), mohou zaslechnout následující úryvek rozhovoru mezi Květavou a Radanou:

R: "Je čas má paní."

K: "Na to ti kašlu, už jsem ti to říkala minule a předminule. Říkám ti to pořád. Nebudu to už pít. Nikdy!"

R: "Má paní, mistr Bohodar vám jasně nařídil řídit se tímto předpisem. Odvar z měchuně vám uleví. Je to pro vaše dobro, i pro dobro vašeho dítěte!"

K: "Jsi snad hluchá? Už jsem ti řekla, že ten sajrajt pít nebude! Mistr Bohodar se jím může uchlastat k smrti, dědek jeden prašivý."

R: "Má paní, nenuťte mě zavolat vaši matku. Vy víte, že budu muset, když nebudete dodržovat předpis."

K: "Strč si ten předpis klidně do prdele!"

R: "Nezbývá mi, než dojít pro vaši matku, má paní..."

A skutečně, Radana po chvilce opouští Květavinu komnatu, aby došla pro Bělavu.

Svitek (předpis), má u sebe Radana. Je na hráčích, jak se k němu dostanou. Nicméně by to nemělo být nic těžkého. Na předpise je sada odvarů, které má Květava pravidelně brát, aby se jí ulevilo a aby podpořila zdravé těhotenství (viz Příloha – svitek č. 2).

23 DRUHÉ SETKÁNÍ S VIP

Ráno, čtvrtý den dobrodružství po hostině na počest králova syna Vratislava, se mohou postavy opět setkat s VIP osobami, které jim předchází noc zadaly úkoly. Tedy s Vratislavem, Častolovem a Bronislavem.

Postavy by se měly setkat především s tím, s kým chtějí uzavřít spojení a pro koho splnily malé úkoly.

Teoreticky se může stát, že se postavy budou chtít setkat se všemi VIP postavami. Např. pokud to chtějí hrát „na všechny strany“. Není to nic proti ničemu a PJ by v tom neměl bránit.

V případě, že by se postavy nechtěly s nikým setkat (což je nepravděpodobné) anebo se k tomu neměly, musí PJ setkání zajistit. Stačí, aby např. Vratislavův sluha požádal družinu o setkání s Vratislavem atp.

24 DRUHÉ SETKÁNÍ S VRATISLAVEM

Další setkání proběhne ve Vratislavově komnatě. Vratislav se bude zajímat o plnění úkolů, které postavám zadal. Pokud družina splnila oba úkoly (má truhličku, ví, co dělala v noci Bělava), pak je Vratislav ochoten družině nabídnout za Ostroh **férovou cenu** (100% skutečné ceny).

Vratislav se zároveň zeptá, zda se může na Zajíce, jako na nové spojení spolehnout? Pokud ano, Vratislav odkryje karty a zadá družině Velký úkol, za jehož splnění je ochoten zaplatit za Ostroh **prémiovou cenu** (120% skutečné ceny) a podepsat smlouvu o spojení.

24.1 Vratislav odhaluje karty

Jakmile se Vratislav ujistí, že Zajícové budou na jeho straně, poví jim následující:

„Spojenství je o důvěře. A důvěra se musí budovat, aby spojenství sílilo a přetrvalo vše. To, co vám nyní řeknu je důkaz mé důvěry vůči vám. Prokázali jste své schopnosti a vůli sloužit králi.

Není tajemství, že můj otec usiluje o pevnější nadvládu nad severními Čechami. Také není tajemství, že zatím nebyl příliš úspěšný. Ačkoliv je král, nejbohatší ze všech, nikdy jeho peníze nestačily na to, aby získal na severu větší podporu pro svoji věc.

Můj otec je již stár, a tak otázku severních Čech svěřil do mých rukou. Nedávno mě někdo skrz svého prostředníka kontaktoval. Někdo ze severních Čech. S nabídkou na spojenství. Na spojenství, které mi umožní ovládnout severní Čechy.

Ten neznámý mi dal tipy – na truhličku i na událost roku 936 na hradě Žleb. A jak vidím, ty tipy byly správné. A co víc, nyní mám možnost získat přímý důkaz, že se Častolov dopouští zrady na králi. Pokud ten důkaz získám, mohu výrazně oslabit vliv Žlebů zde na severu Čech.

Seženete mi nezvratný důkaz o Častolově zradě.“

24.2 Velký úkol – zajmout mincmistra

Vratislav předá družině svitek (viz Příloha - svitek č. 14), který si může v klidu přečíst. Svitek pojednává o tajné jeskyni, kde nechává Častolov padělat královské stříbrné mince. Svitek popisuje místo, kde se tajná mincovna nachází.

Vratislav nařídí družině, aby mincovnu našla, zničila a zajala jejího mincmistra – jako důkaz Častolovova spiknutí – případně další svědky.

Vratislav slíbí družině, že poté, co mu přivedou mincmistra, tak podepíší smlouvu o odkupu Ostrohu a smlouvu o spojení s králem. Mincmistra chce živého – aby mohl svědčit.

25 DRUHÉ S ČASTOLOVEM

SETKÁNÍ

I druhé setkání proběhne v komnatě.

Předně se bude Častolov zajímat o schůzku Vratislava s německým žoldákem Wilkem. Bude se snažit dostat z družiny, co nejvíce informací, nicméně je na družině, co všechno bude chtít prozradit. Tak či tak, už jen samotné potvrzení setkání Vratislava s německým žoldákem, je pro Častolova jasný důkaz, že Vratislav kuje pikle proti severu Čech.

Častolov bude jasně dávat najevo, že Vratislav je zrádce českého národa, pokud jedná s Němci (ať už je obsahem jednání cokoliv).

Teprve poté, co získá informace o setkání se bude zajímat o dekret o zaplacení věna. Opět je na družině, co všechno sdělí Častolovovi, ale zde nesmí zapomenout, že se Častolov může doptat písaře Mattheuse. A Mattheus řekne Častolovovi vše, o čem se bavil s družinou.

Častolov získává jasný důkaz, že má na hradě zrádce. Zatím neví koho, ale tato zpráva mu přidělá hodně vrásek. V podezření jsou – písař Mattheus, syn Čeněk, kněz Vavřinec a kastelán Ctirad – jiní na hradě neumí číst ani psát.

Jestliže postavy splní Častolovovy malé úkoly, nabídne postavám za Ostroh **férovou cenu** (100% skutečné ceny). Zároveň, pokud nabyde dojmu, že Zajíci stojí na jeho straně, odhalí trochu své plány a nabídne Zajícům **rovnocenné spojení** plus **prémiovou cenu** za Ostroh, pokud splní Velký úkol. Dále jim nabídne znovuzískání původního erbu Zajíců.

25.1 Častolov odhaluje karty

Jakmile se Častolov ujistí, že Zajícové budou na jeho straně, poví jim následující:

„Nu, prokázali jste, že umíte být hodně nápomocní a osud severu vám není cizí. Sami cítíte, že králův syn natahuje ty svoje nenechavé pracky na naše rody. Severské rody! A neštítí se zaplatit si cizácké žoldáky!

Vy jste to možná nepocítili, ale já s tím bojuji denodenně. A proti mocnějšímu musím čas od času použít i prostředky, které nejsou „čestné“. Ale věřte mi, že kdybych nemusel, nepoužíval bych je.

Nebudu chodit kolem horké kaše. Jeden z prostředků se teď může obrátit proti mně a to nemůžu připustit. Ten pes Vratislav příliš čuchá kolem mých záležitostí...

Proto vám teď a tady nabízím ROVNÉ spojení. Stačí, když pro mě můj problém včas vyřešíte. Pokud se vám to podaří, zaplatím vám za ten kus skály o hodně víc, než ve skutečnosti stojí.

A navíc, přísahám, že rodu Zajíců vrátím původní erb. Na znamení ROVNOSTI mezi našimi rody.

Tak co? Žlebové a Zajíci proti králi?! Síla severu?!”

25.2 Velký úkol – zničit mincovnu a zajmout mincmistra

Poznámka: Pokud postavy ukradly Častolovovi jeho truhličku s dopisy ohledně tajné mincovny, Častolov to již ráno ví a tuší, že jeho padělání mincí je v ohrožení. I kdyby se postavy truhličky nedotkly, Častolov má své špehy, kteří se dozví, že Vratislav má indicie ohledně tajné mincovny.

Po svém proslovu vysvětlí Častolov postavám o co jde. Častolov přizná vlastnictví tajné padělatelské mincovny. A fakt, že král o její existenci ví. Navíc, Častolov se dozvěděl, že část

králových vojáků se údajně oddělila a šla rovnou pátrat po umístění mincovny.

Častolov tedy zadá postavám, aby zajely do mincovny a celou ji zničili. Pouze **mincmistra Dětmara** nechť přivedou sebou na Žleb.

Když se budou postavy ptát, proč má Častolov tajnou padělatelskou mincovnu, jednoduše odpoví:

- král si uzurpuje jako jediný právo razit mince
- král z ražby mincí má příliš velkou moc a zároveň ražbou může ekonomicky zničit okolní rody
- Častolov potřeboval udržet své spojení na severu Čech pod kontrolou – musel přepřáct nabídky Slavibora, které dával menším šlechtickým rodům, aby veřejně uznali spojení s králem

Častolov chce mincmistra živého. Postavy ho nesmí zabít.

26 DRUHÉ SETKÁNÍ S BISKUPEM BRONISLAVEM

Záleží na postavě, co Bronislavovi prozradí. Pokud se podělí o informace, Bronislavovy reakce budou následující – viz následující podkapitoly.

26.1 Těhotenství Květavy

Bronislav bude jen smutně pokyvovat hlavou a nakonec se zeptá postavy, zda-li si myslí, že mezi Čenkem a Květavou opravdu panuje ryzí láska a nebo šlo jen o „hřích mládí“. Pokud postava potvrdí, že početí je z lásky, Bronislav prohlásí, že asi dispens udělí, byť je mimomanželské početí velký hřích, ale láska je Boží dílo, které vše převáží...

V případě, že postava nepotvrdí lásku mezi snoubenci, Bronislav si vše „ještě promyslí“.

26.2 Proč Častolov honil hudec?

Bronislav po získání informací ohledně změny písně se bude spíš vyptávat postavy, co si o tom všem myslí. Sám na celou událost nemá názor.

Zde je prostor pro PJe, aby v postavě probudil zájem o odpovědi na otázky (pokud si hráč otázky sám již nepoložil).

- proč by hudec měnil text známé písně
- kdo donutil/požádal hudece změnit text?
- co ty změněné verše vlastně znamenají a proč Častolova tak rozčílily?

Po brainstormingu prohlásí Bronislav, že událost je opředena tajemstvím a je celá podivná. Nicméně dál po postavě nebude nic dalšího v této souvislosti chtít. Jen prohlásí „pokud vás něco napadne, stavte se za mnou...“.

26.3 Krvavé omlazení Bělavy

Biskup bude ze zjištění postav naprosto v šoku. Bude nemile překvapen, kam až se pekelné síly mohou propížit. Nikdo není před ďáblem v bezpečí.

Bronislav se bude ptát na detaily rituálu, aby mohl posoudit „vinu“ Bělavy v celé události. Za informaci postavě poděkuje a případně zaplatí slíbených 60 stříbrných.

Samozřejmě, celá věc je nyní silně delikátní (šlechtična, svatba, významný rod, ...), takže bude muset postupovat opatrně. A nanejvýš pečlivě. Musí proběhnout řádné vyšetřování a soud a to sám nezvládne. Proto postavám řekne, že jakmile se vrátí do Prahy, ustaví koncil, který celou věc řádně prozkoumá a podrobí Bělavu „zkouškám“ na přítomnost ďábla. Vyšetřování se tedy uskuteční ne dřív jak na jaře, až odtaje sníh.

Samozřejmě PJ upraví argumentaci podle toho, jak postavy vylíčí celý rituál (Bělava je čarodějka vs. komorná Danuše je čarodějka)

Zeptá-li se družina, zda-li odhalila ono „Zlo z Žlebu“, Bronislav posmutní a odpoví, že nikoliv.

Zlo, které je přítomné na Žlebu je trvale přítomno, zatímco Bělava je na Žlebu jen host... Je nutné pátrat dál.

26.4 Spolupráce při hledání Zla

Nakonec schůzky se Bronislav postavy zeptá, zda-li na něco dalšího v souvislosti s hledáním zla nenarazila. Další informace (např. ukradení věna, informace o mincovně, setkání Vratislava s německým žoldákem, atp.) si Bronislav rád vyslechne, ale bude je považovat za „světské“ hříchy, které je nutné sice odsoudit, ale nejsou tak závažné, jako zlo, které sídlí na hradě Žleb.

26.5 Tajný dopis od Wulfa

Pokud postavy úspěšně splnily malé úkoly od Bronislava, získají si jeho důvěru natolik, že jim Bronislav ukáže dopis, který obdržel ještě v Praze od jistého **Wulfa**.

Bronislav se s Wulfem přímo nesetkal, ale doptal se na něj od svých bratří:

„Sám jsem se s ním nesetkal, ale doptal jsem se bratrů, kterak vypadal onen neznámý muž.

Inu, byl starší, asi čtyřicet let s hnědým vousem. Byl dost hubený a na krku jakousi rudou nepěknou vyrážku. Trpěl dušností, sotva mu bylo rozumět.

Jméno měl německé. Wulf, tak se jmenoval.“

Dopis od Wulfa je v Přílohách – svitek č. 4.

26.6 Velký úkol – přivést kněze Vavřince

Na konec rozhovoru se Bronislav obrátí s prosbou na postavu. Bronislav očekával, že místní kněz Vavřinec bude Bronislavovi k dispozici v nadcházejících svatebních povinnostech. Ačkoliv Vavřinec věděl, kdy Bronislav na Žleb dorazí, ještě nepřišel.

Bronislav proto požádá postavu, aby vyrazil do blízké **vesnice Kámen**, kde kněz Vavřinec pobývá a přivede ho na Žleb.

Vesnice Kámen je zhruba půl hodiny cesty od Žlebu směrem na vesnici Čertova jáma.

27 TAJNÁ MINCOVNA

Častolovova mincovna na padělky se nachází 3 hodiny jízdy koněm od hradu Žleb. Mincovna leží v nepřehledném kopcovito-skalkatém terénu **Ďáblovy horky** poblíž vesnice **Čertova jáma**. Mincovnu pak tvoří komplex jeskyní, ve kterých probíhá samotné padělání.

27.1 Ďáblovy horky

Jedná se o shluk skalnatých pahorků, které se nepřírodně tyčí nad okolní krajinu. Oblast je geologicky aktivní. Ze skalních puklin vyvěrají horké prameny a smrduté výpary. Minerálně bohaté vody vytvořily ve skalách spoustu jeskyní. Teplo země pak způsobuje, že podnebí v Ďáblovy horkách se vyjímá okolí. V létě je v horkách vlhko a rostliny tam hustě rostou, v zimě jsou horky neustále zahalené v mlze, prochlazené skály jsou obalené ledem, zatímco v dolinách člověk nalezne spíš bahno než sněh.

Vesničané v okolí Ďáblovy horek mají z kopců přirozenou bázeň. Kromě husté mlhy a podivného chování přírody, čas od času vítr zanele k jejich uším z horek podivné dunivé zvuky. Myslí si, že samotný pekelný pán ková řetězy pro hříšníky v zemské výhni.

27.2 Vesnice Čertova jáma

Je to bývalá dřevorubecká osada spojená s kamenolomem. Vesnice se nachází u jediného přirozeného vstupu do Ďáblovy horek.

Už podle názvu je vesnice Čertova jáma „prokletá“. Zhruba dvě generace zpět se ve vesnici objevil mor či podobná nemoc. Želimír z Žlebu nechal vesnici neprodyšně uzavřít, aby zabránil šíření smrtelné nemoci. Vesničané se museli o sebe postarat sami a s Boží přízní se jim to podařilo. Nicméně cejchu „nakažených“ se již nikdy nezbavili. Vesnice se uzavřela do sebe, nikdo nový se do ní nestěhoval, nikdo se neodstěhoval. Vesnice začala degenerovat.

Pověsti vesnice využil Častolov a udělal z ní pracovní tábor. S místními uzavřel dohodu.

Častolov zajistí přísun jídla, potřebného materiálu a pracovní síly. Vesničané naopak zajistí chod tajné mincovny v Ďáblovy horkách. Toto spojení se ukázalo jako velmi efektivní a dohoda pro obě strany nadmíru výhodná.

27.3 Okolí jeskyně

Samotná tajná mincovna se nachází v souboru propojených jeskyní zhruba uprostřed Ďáblovy horek. Z Čertovy jámy vede k jeskyním dopře vyšlapaná a udržovaná cesta, po které pohodlně projede trakař či menší dvoukolák. Cesta se klikatí mírně vzhůru mezi skalami, čas od času ji protne brod malého živého potoka.

Potok prochází kolem vstupu do jeskyně a vyvěrá z uměle vytvořené hráze přehrady o pár set metrů dál nad jeskyní. Z přehrady vede dřevěné koryto směrem ke vstupu do jeskyně, kde je postaven malý vodní mlýn, jež usnadňuje výrobu padělků.

27.4 Jeskyně

Ústí jeskyně je poměrně široké a proto bylo přepaženo zdí z hrubě opracovaných kulatin opatřenou dvoukřídlými vraty. Hned za vraty se v **prvním dómu** nachází sklad všemožných surovin a náradí. Hrnčířské hlína, struska, dřevěné uhlí, truhly s kovovými pásky (měď, olovo, cín), kovové pánve, sudy s olejem, voskovice, louče, XXX, atp.

Krátkou klikatou chodbou se z prvního dómu lze dostat do dalšího, podstatně většího. V **druhém dómu** je umístěna kovářská výheň, brusírna nástrojů a rytecký stolec.

Dál jeskyně pokračuje dolů – buď po vyhlazené skluzavce, nebo po dřevěném žebříku anebo po rumpále malou dírou v zemi. Několik sáhů pod druhým dómem se nachází **třetí dóm**, který je ze všech největší, a který slouží jako samotná mincovna. Zde se nachází spousta ohnišť, nad kterými jsou tavné pánve, v nichž se připravuje správná slitina padělku anebo kde probíhá pokovování padělaných mincí. Jsou tu také stoly, kde se mince hrubě upravují před samotnou

ražbou. V jedné části dómu se nachází horký pramen s jezírkem, který krom ohňů také vytápí celý prostor mincovny. Po stranách dómu se nachází spousta výklenků, ručně zvětšených, kde jsou zřízené kutlochy pro otroky.

Z třetího dómu pokračují další chodbičky, ty ale vedou jen do menších, přidružených jeskyněk, které též slouží jako „pokoje“ pro pracovníky mincovny.

27.5 Lidé v mincovně

V mincovně a vesnici Čertova jáma pobývají čtyři skupiny lidí:

- původní obyvatelé vesnice Čertova jáma – otrokáři
- pochytaní lidé ze severních Čech – otroci
- Častolovovi strážní
- technicko-hospodářští pracovníci

27.5.1 Původní obyvatelé Čertovy jámy

Sami se považují za jakousi elitu v celé tajné mincovně. Mají na starosti zázemí chodu mincovny a její vnější správu (opravy strojů, nářadí, příprava jídla, transfery materiálu atp.). Na výrobě falešných mincí – na špinavé práci - se přímo nepodílí. Část vesničanů dohlíží nad „pracovní morálkou“ otroků.

Celkově je v Čertově jámě zhruba dvacet rodin (40 – 60 lidí včetně dětí).

Poznávací znamení: normální vesnické šaty

27.5.2 Otroci mincovny

Někteří jsou zločinci, jiní jsou oběťmi sprostého únosu, je tu pár dětí, co přišly o rodiče a na místo sirotčince byly prodány na práci v mincovně. Je to nejspodnější kasta v celém systému tajné mincovny. Dělají nejtěžší a nejnebezpečnější práci. Žijí prakticky trvale v jeskyni. Jen někteří z nich mohli v rámci svých pracovních povinností čas od času spatřit denní světlo.

Otroků je v jeskyních zhruba dvacet. Ženy i muži. Věkem od vyzrálých dětí až po dospělé na prahu smrti.

Poznávací znamení: hubené špinavé postavy s hladovým výrazem ve tváři, oděné v roztrhaných hadrech, často s projevy různých fyzických neduhů.

27.5.3 Častolovovi strážní

Je jich tu jen zhruba desítka. Čtyři ve vesnici, čtyři na stráž u jeskyně a dva na noční hlídce. Jsou vcelku znudění, služba není náročná a mimořádných událostí (nezvaný host, útěk otroka) je ročně poskrovnu. V zimě se navíc nestávají.

Poznávací znamení: Dobře vybavení (teplé oblečení, pláště) a vyzbrojení (kroužkové košile, meče, píky). Strážní nemají na svých pláštích Častolovův znak.

27.5.4 Technicko-hospodářští pracovníci

Jedná se pouze o pár jedinců, kteří jsou klíčoví pro provoz mincovny a distribuci surovin a falešných mincí.

- **starosta Čertovy jámy Dušej** – zajišťuje nákup surovin pro výrobu, transfer z/do jámy, komunikaci s Častolovem – bydlí v Čertově jámě
- **alchymista mincmistr Dětmár** – zajišťuje technologický dozor výroby falešných mincí, reportuje stav produkce – většinu času tráví v třetím dómu jeskyně
- **pyrofor kovář Myšek** – zajišťuje chod kovárny, přípravu rudných směsí pro tavbu – většinu času tráví v druhém dómu jeskyně

Poznávací znamení: Oblečení odpovídající jejich postavení a náplni práce.

27.6 Průběh plnění úkolu

Ať už družina obdržela úkol od Vratislava či od Častolova, cíl je víceméně stejný. Zlikvidovat výrobu falešných mincí, zajmout mincmistra a dovést ho na hrad Žleb.

Většinu času by měl PJ rezervovat pro dění v jeskyni. Scény okolo nejsou tak podstatné, aby na nich pálil drahocenný čas druhé části.

27.6.1 Čertova jáma

„Když přestane foukat, slyšíte nezřetelné dunění. S každým sáhem, který po cestě urazíte, se dunění stává jasnější, ale stále působí, jaksi vzdáleně a neurčitě.

Když znovu zafouká, vítr k vám přivane zápach kouře z ohňů. Vesnice Čertova jáma nemůže být daleko.

Skutečně, za dalším ohybem cesty spatříte první chalupu na palouku. Za ní se rýsují další chalupy, rozestavěné po obou strnách cesty, po které kráčíte, a která pokračuje dál do skal.

Všude vládne nepříjemné ticho. Je snad vesnice opuštěná? To určitě ne. Kouře z komínů, světlo prosvítající skrze zavřené okenice prozrazují opak...”

Ve vesnici Čertova jáma nenarazí družina na žádný odpor. Je zima, všichni jsou zalezlí v chalupách, včetně Častolovových strážných.

Pokud se družina bude vesnicí plížit, má 100% pravděpodobnost úspěchu, že se nepozorovaně dostane za vesnici na cestu do skal.

Vesničané nebudou při případném kontaktu klást odpor. Budou hrát „nakažené morem“, čímž budou postavy odrazovat od kontaktu s nimi. Na informace budou skoupi, fyzické násilí jim v pohodě rozváže jazyky.

Častolovovi strážní budou klást odpor do prvního mrtvého, pak se dají na ústup směr jeskyně.

Jediná zajímavá věc v Čertově jámě je **starosta Dušej**, který má u sebe část korespondence od samotného Častolova. Má ji schovanou a dobrovolně ji nevydává. Plusové body pro družiny, které si uvědomí, že zprávy od Častolova tu musí někde být.

27.6.2 Vstup do jeskyně

„Cestou mezi skalami dunění neustále narůstá. Přijde vám, že se zvuk odráží od stěn kolem vás a zesiluje se. Úzká cesta mezi skalisky se najednou rozšířila a vy jste se ocitli na celkem velkém plácku. Přímo před vámi zíráte na ústí velké jeskyně, jejíž vstup je přehrazen dřevěnými prkny s bránou. Napravo od jeskyně vidíte jakousi malou boudu, za níž zurčí prudká bystřina. Nalevo pak spatříte hromadu dříví a kopce hlíny. Celý plac obklopují strmé skály. Cesta dál již nepokračuje.“

V případě, že družina dovolí Častolovovým strážným ústup k jeskyním, tito stropí poplach a vstup do jeskyně zabarikádují a budou se bránit.

V případě, že se družina dostane k jeskyním nepozorovaně, najde v boudě před jeskyní dva Častolovovy strážné mastit karty. Jinak zde nic není. Klíče od dveří do jeskyně mají strážní. Odpor též klást nebudou.

27.6.3 První dóm - sklad

„Jakmile otevřete bránu do jeskyně, ocitnete se ve velkém dómu. Dunivý zvuk, který jste celou cestu slyšeli, se naplno projeví. Buch, buch. Zvuk se šíří z útrob jeskyně a rezonuje celým vaším tělem...”

Nyní si lze tipnout, že zvuk pochází od kovářského bucharu. Sklad materiálu je prázdný. Díky všeobecnému hluku je možné postupovat rychle vpřed bez obav z prozrazení.

27.6.4 Druhý dóm - kovárna

„Vstoupíte do druhého dómu. Je o něco menší než předchozí. Od stěn se odráží rudá záře kovářské výhně, která je umístěna po vaší pravici. Před výhni spatříte kovářský měch, za výhni pak buchar – vše pracující bez lidského přičinění. U bucharu stojí tři muži. Dva vkládají a vykládají mezi buchar a kovářskou jakési předměty, třetí muž na ně dohlíží. Jsou plně zabráněni do své práce.

Na levé straně vidíte zbudovanou jakousi dřevěnou budku s okýnky a za ní cosi jako rumpál.

Z jeskyně zdá se nevede žádná další chodba dál.“

Dohlížejícím mužem je samotný **kovář Myšek**. Právě s dalšími dvěma otroky razí nové falešné mince. Dřevěná bouda je „dům“ kováře, kde spí.

Pokud postavy bude zajímat samotný buchar a měch, zjistí, že obě zařízení jsou poháněné skrze složité mechanické zařízení (kladky, páky, ozubená kola). Samotný zdroj pohonu je umístěn mimo jeskyni, spojen s bucharem a měchy přes dřevěnou hřídel, která vede skrz strop malými vysekanými otvory.

Kromě hřídele vede skrz strop i ocelové lano, které je napnuté a zavěšené na zdi pomocí systému kladek. Lanko vede po zdi do třetího dómu. To lze objevit jen pokud budou prohledávat mechanismus bucharu.

Lanko ovládá stavidlo u malé přehrady. Po zatáhnutí za lanko se stavidlo zvedne a voda z přehrady začne vytékat dřevěným korytem směrem do jeskyně – viz další odstavce.

Po průzkumu jeskyně postavy snadno objeví další vstupy do třetího dómu (krom rumpálu) – skluzavku a žebřík.

Postavy, které prohledávají v blízkosti vstupů do třetího dómu si mohou všimnout, že přímo nad žebříkem je ve stropě sopouch, který je zahrazený dřevěnými prkny.

Zadeklovaný sopouch je zvenku jeskyně napojen na dřevěné koryto, které může do sopouchu přivést vodu z malé přehrady. Tlak přiváděné vody by zničil zadeklování sopouchu a voda by tekla rovnou dolů otvorem s žebříkem přímo do třetího dómu a zaplavila jej.

Kam ven vede sopouch, resp. ocelové lanko lze zjistit buď tak, že postavy vylezou z jeskyně a

zkusí štěstí – najít sopouch či lanko. Nebo mohou využít magii, resp. lektvary k teleportu či zmenšení se a protáhnutí se podél sopouchu/lanka ven z jeskyně.

27.6.5 Kovář Myšek

Kovář Myšek bude chvíli zmaten a bude si myslet, že postavy jsou lidé od Častolova (noví vojáci / pomocníci)? Toho můžou postavy využít.

Bude-li možné, kovář vezme z výhně rozžhavený podběrák a s ním bude bojovat. Jeho snahou je se dostat k východu a poté utéct do vesnice Čertovy jámy. Když to bude marné, vzdá se. Při výslechu bude tvrdit, že jen dělá svoji práci a ničeho špatného se tak nedopouští.

27.6.6 Třetí dóm – mincovna

Pokud postavy odstaví buchar (to umí bezpečně jen kovář):

„Jakmile se zastaví buchar, chvíli trvá, než si zvyknete na to ticho. Nicméně po chvíli začínáte vnímat nové zvuky. Přichází odkudsi dál z jeskyně. Cinkání, škrábání kovu o kov, skřípání drceného kamene. A tu a tam lidský hlas...“

Vstup do třetího dómu je možný buď po dřevěném žebříku, nebo uměle vytvořené skluzavce, či po laně rumpálu.

„Vstoupili jste do třetího dómu jeskyně. Je zatím největší. Všude vidíte malé ohničky rozesté po celé ploše dómu. U každého se krčí alespoň jedna postava zabalená do špinavých hadrů, která v ruce drží pánvičku a cosi na ní míchá. V zadní části místnosti vidíte v šeru luceren několik stolů, kde jiní lidé cosi nástroji opracovávají.“

Mezi stoly se pohybuje jakýsi muž v červeném kabátě. Neustále si obrobky prohlíží a čas od času vyjadřuje svoji nespokojenost. Kousek od stolů se na zemi leskne hladina nevelkého jezírka.

Podél zdi vidíte vytesané výklenky plné slamníků a houní. Tu a tam vidíte úzké chodbičky mířící dál z domu kamsi do temnot. Těsně nad vašimi hlavami se vznáší těžký, černý a štiplavý kouř z ohňů. Těžko říci, jak je tento dóm vysoký.“

Postavy, které se zeptají na ocelové lanko, dostanou informaci, že ocelové lanko vede dál podél celé jedné stěny třetího domu až k pracovním stolům.

Oním mužem v červeném kabátě není nikdo jiný než mincmistr a alchymista v jednom - Dětmár. Ten ihned vytuší, co jsou postavy zač.

27.7 Dětmárova taktika

Dětmár nehodlá s postavami vyjednávat. Trest za padělání mincí je šibenice, takže se pokusí co nejrychleji zmizet. Jeho kroky jsou:

- poštvat otroky proti družině (horké pánve plné roztaveného kovu) a jako živý štít pro svůj ústup
- přivolat Gurchem, který spí v jedné z postranních chodeb, a který má za úkol na povel zabít jakéhokoliv vetřelce
- zatáhnout za ocelové lanko visící u zdi – tím započne zatopení třetího domu vodou
- když se situace nebude vyvíjet dobře, použít prsten s hyperprostorem, teleportovat se před jeskyni a utéct

Na každou činnost potřebuje jedno kolo.

Dětmár se snaží zůstat v domě, dokud je to bezpečné. Útěkem totiž ztratí informaci o tom, kdo vyhrál.

27.8 Souboj s otroky (RP výzva)

„Rudokabátník zařval na ostatní v místnosti. Zvedte se chátro! Zabte je, nebo zabiju já vás! A vskutku, odrbané postavy se do jednoho jako na povel zvedly a šouravým krokem se blíží k vám. V ruce pánve, pilníky či dláta. Působí odevzdaně, jako by jim nedocházelo, co se každou chvíli může stát...“

Otroci nepředstavují žádnou výraznou hrozbu. Jeden sek mečem a je po nich. Hrozbu představují pánve s rožhaveným kovem. Každý z otroků má jeden pokus. Slepě poslechnou a půjdou na smrt.

Jakmile se otroci dají do pohybu (případně je Dětmár napaden), přechází se na realtime a soubojový systém.

Hráči, kteří si zvolili pro svoje postavy životní postoj ovlivněný církví, by se měly pokusit zabránit masakru nevinných. V podstatě stačí použít např. válečnickovo zastrašení (automatický úspěch), hraničářovo kouzlo Zmámení či Uhrančivý pohled, kouzelnická psychická kouzla a nebo alespoň silný řev.

Hráč, jehož postava si přede hrou zvolila životní postoj ovlivněný církví, jej musí v souvislosti s útokem otroků projevit! Roleplayová výzva. RP výzva pokračuje až do záchranu otroků před utopením.

27.9 Souboj s Gurchem

Poté, co Dětmár zmobilizuje otroky, přivolá na svou ochranu Gurcha.

„V zápalu boje zaslechnete rudokabátníka, jak cosi řve:

Gurchu! Gurchu! Gurchu!

Na jeho volání se ozve odkudsi z hlubin jeskyně podivné funění a chrčení. Načež se ozve tlumený dusot snad koňských kopyt. Chrčení sílí a nakonec si uvědomíte, že jsou to slova, resp. jedno slovo:

Gur-Chu-Lulu...“

Gurch je zkřivený vesnický prostáček, který víc než člověka připomíná horskou gorilu. Mincmistr Dětmár ho koupil kdesi v německých zemích od kejklířů, kteří jím strašili diváky ve svém divadelním představení.

Gurch je Dětmarovi bezmezně oddán a položí za něj i život. Chová se jako berserkr, útočí na nejbližšího stojícího vetřelce. Poté, co jej srazí, vrhá se na dalšího stojícího vetřelce. K přesunu využívá skoky, které díky svým silným nohám překlenou i vzdálenost tří sáhů.

„Mezi otrhanci zahlédnete rychlý stín, který vám však ihned zmizí v šeru...“

Najednou se na vás z kouře nad vámi snese velká černá koule. Než stihnete zareagovat, prvního z vás srazí k zemi...“

Napadená postava si hází Past Obr~12~nic/sražen za k6 životů.

„Skočila mezi vás polonahá stvůra z pekla. Černé chlupy jak divočákovy štětiny trčí z celého těla na všechny strany. Hrud' jak kovářský měch, ruce delší než nohy a tlustší než stehna dospělého muže. Nohy krátké, zakřivené a samý sval. Obličej pokroucený do strašidelného šklebu. Očka prasečí lačníci po krvi. Z huby se spolu s tělními štávy dere prastaré slovo bez významu:

Gur-Chu-Lul!“

Gurch je tuhý protivník, který má převahu především díky své rychlosti a výbušnosti. Své protivníky se snaží srazit k zemi a poté udolat pěstmi či údery hlavou. Dokud postavu nesrazí, snaží se vždy odběhnout a zaútočit znovu s rozběhem.

Gurch

Žvt : 50N životů

ÚČ1 : (+3+6/+2) = 9/+1 (pěsti)

ÚČ2 : (+3+5/+3) = 8/+3 (hlava)

OČ : (+5+2) = 7

ODL : 16/+3

Int : 3/-4

Zran: Zvíře

Zvl1: Sražení k zemi

Sražení se řeší formou pasti: Past Obr~12~nic/sražen za k6 životů. Sražená postava se 1 kolo zvedá a má postih -3 k OČ.

Jakmile Gurch ztratí polovinu životů, promění se v berserkra (2x více aktuálních životů, 1x útok navíc, +3 k ÚČ, OČ = 0.

27.10 Zatopení třetího dómu

Ocelové lanko, kterého si postavy mohly všimnout již v druhém dómu (kovárně), se táhne i sem, do třetího dómu. Je napojeno k stavidlu malé přehrady. Pokud za lanko někdo zatáhne, stavidlo se uvolní a otvorem v druhém dómu (sopouch nad žebříkem) začne proudit do jeskyně voda z přehrady. Ta dokáže jeskyni celkem rychle naplnit.

Všichni, kdo se nechtějí utopit, musí třetí dóm rychle opustit. Potíž je v tom, že po žebříku to nejde – voda teče přímo otvorem s žebříkem. „Skuzavka“ se díky stříkající vodě stává VELMI kluzkou a pro evakuaci také není vhodná. Zbývá otvor pro rumpál, který je sice bez komplikací, ale ne každý umí šplhat na laně.

Pro samotnou družinu není problém se z třetího dómu dostat, ale pokud chtějí zachránit i otroky, pak musí jednat rychle.

Hráč, jehož postava si přede hrou zvolila životní postoj ovlivněný církví, musí v souvislosti se zatopením třetího dómu myslet i na otroky! Roleplayová výzva.

Nejjednodušší řešení hromadné evakuace z třetího dómu je vzít žebřík a přesunout ho k otvoru pro rumpál a dále zajistit organizovaný výstup do druhého dómu.

Cílem není mučit družinu na řešení, ale ověřit, že splní Roleplayovou výzvu.

27.11 Dětmarův útek

V případě, že budou postavy příliš pomalé, Dětmar použije svůj prsten s hyperprostorem a teleportuje se před jeskyni s cílem utéct.

Vzhledem k tomu, že všude jsou skály, nemá moc možností, jak utéct. Postavy by si tuto skutečnost měly uvědomit a i při „ztrátě“ Dětmara by se měly pokusit jej vypátrat.

Ostatně, Dětmár nebude daleko. Poběží do Čertovy jámy a v případě, že uslyší pronásledovatele, **pokusí se schovat někde v lese a vypít lektvar mlhoviny.**

28 KNĚZ VAVŘINEC

Ať už cestou do mincovny a nebo cestou zpět na Žleb, postavy by se měly stavět ve vesnici Kámen, kde sídlí kněz Vavřinec.

Kostel, nebo spíš kostelík leží za vesnicí na drobném kopečku v lese. Budou-li se postavy vyptávat na Vavřince, vesničané svorně odpoví, že je Vavřinec takový poustevný samotářský kněz, který žije sám. Naposledy ho viděli včera, když sloužil večerní mši. Dnes ráno mši nesvolával, neboť odjel na Žleb kvůli svatbě.

Kostel zeje prázdnotou. Dveře jsou zavřené, ale nezamčené. Světnička, kterou Vavřinec obýval, je vymrzlá až na kost. Je patrné, že tu Vavřinec celou noc netopil.

28.1 Pátrání po tělu

Postavy si mohou všimnout, že ve světnici chybí teplý oděv, což by napovídalo, že Vavřinec je někde „venku“.

Pátrání venku je obtížné, vše pokrývá tlustá vrstva sněhu, stopy v nich nejsou žádné, tedy až na ty, které udělaly postavy samy (v noci sněžilo).

Pozornější postavy si mohou všimnout, že rumpál s vědrem je spuštěný do studni, která stojí kousek za kostelem.

Skutečně, prověřili-li postavy studni, zjistí, že na hladině vody pluje Vavřincovo tělo. Když jej vyloví, zjistí, že se dle všeho Vavřinec ve studni utopil. Jestli náhodou, či nikoliv, nelze zjistit. Na těle má sice pár modřin, ale ty mohly být způsobeny pádem do studny či zoufalou snahou se vyškrábat ven.

Pokud postavy výslovně řeknou, že kontrolují Vavřincovy ruce (prsty), PJ jim popíše následující objev:

„Všimnete si, že pravý ukazováček má na kost sedřený poslední článek. Chybí prakticky celý nehet a za tím malým zbytkem je zachyceno něco jako mech“.

Zranění ukazováčku je jiné než na ostatních prstech, které vykazují známky snahy dostat se ze studny ven.

Postavám by mělo dojít, že se Vavřinec možná snažil něco vyrýpnout do mechu. Stačí už jen zjistit, kde ten mech je.

Alchymista či hraničář mohou přijít na to, že se nejedná o mech, ale o „chaluhy“. Jasný odkaz do studny.

Pokud se postavy podívají zpět do studny, uvidí v mechu vyrytá písmena „C /“. Lomítko může být část písmene H, T, A, E.

Poznámka: Vavřince zabil sám postižený Častolovův syn Chrudoš, proto písmeno „C“ ve studni. Chrudoš se včera během dne vytratil z hradu (zadní brankou), počkal si, až půjde Vavřinec pro vodu a hodil ho do studny. Důvodem vraždy bylo až příliš velké čmouchání na hradě kolem přítomného „zla“, které samozřejmě představoval sám mentálně podrobený Chrudoš (Chval).

28.2 Prohlídka kostela

V kostele si postavy mohou všimnout následujících indicií:

- v kamnech ve Vavřincově světnici jsou zbytky nespálených svitků (nečitelných)
- někdo evidentně posunul truhlu na oblečení (čerstvé škrábance na hliněné podlaze)
- někdo prohledával slámu v polštáři (sláma trčí z polštáře)

Bohužel, nic zajímavého v kostele není, ALE v malé stáji za kostelem je v cestovních brašnách nachystaný svitek s poznámkami, které chtěl Vavřinec předat Bronislavovi (dal si je do brašny dopředu, aby na něj nezapomněl).

Družina musí výslovně pátrat ve stáji, aby se dostala ke svitku.

Svitek je uveden v Příloze – svitek č. 3.

29 KONEC ČÁSTI 2

Druhá část končí momentem, kdy se postavy dostávají zpět na hrad Žleb. Čeká je mše za novomanžele, ale ještě předtím bude čas, aby si družina pohovořila s Vratislavem a/nebo Častolovem o spojenectví.

Hráči tak dostanou mnoho prostoru pro rozmyšlení si dalšího postupu do začátku třetí části.