

# Část 1 - Chyt'te Bandu

## Herní čas

Čas	Scéna
00:15	Úvod do dobrodružství. Otázky družiny na PJe
00:05	Talaba dává nepříjemnou zpětnou vazbu družině
00:05	Dešifrování reportu od theurgů "Pátračů"
00:20	Pátrání po Pepovi z Podborné
00:10	RP Výzva - vyvolání Traumat postav
00:10	Scéna průzkum tábora Bandy (hráči se ptají, PJ popisuje)
00:15	Rozhovor s Talabou o zjištění z průzkumu
00:10	Rozhovor s Bunharem
00:10	Průzkum tábora Bandy po přepadení, rozhovor s přeživšími
00:30	Dopadení Brohara v lese (pasti)
00:30	Souboj s Medojedem
00:15	Dopadení Pindala v hospodě
00:10	Průchod podzemím, hádanky
00:20	Dopadení Baldera v předtvrzí (kostkovaná)
00:15	Vyjednávání s Biancou a zajmutí velitele bandy Vitara
00:20	Závěr, rezerva

## Shrnutí 1. části

Cílem první části dobrodružství je pochyťat všechny členy Bandy a přivést je před spravedlnost. Banda unikala dlouho, ale nyní má trestná výprava vedená mladým Talabou trumf v ruce. Od theurgů z University Stone získá družina hrubý popis místa, kde se má Banda nacházet. Družina má místo přesně lokalizovat a prozkoumat.

Když se družině podaří tábořiště Bandy najít a prozkoumat, zjistí, že se vůdce Talaba rozhodne družinu odstavit od samotného pochyťání. Družina, i přes snahu rozhodnutí Talaby zvrátit, zůstává v táboře trestné výpravy a čeká, až se Talaba vrátí s pochyťanou Bandou.

Po několika hodinách čekání se do tábora družiny vrací těžce raněný pobočník Bunhar. Ten jim z posledních sil poví, že trestní výprava nešla podle plánu. Spousta mrtvých na obou stranách, včetně velitele Talaby. A co víc, hlavní členové Bandy z válečného běsnění utekli. Družina tak sedá na koně a snaží se po celém kraji jednotlivé členy Bandy pochyťat.

Hraničáře Brohase najdou ukrytého v lesích. Lupiče Pindala zabarikádovaného v hospodě. Bojovníka Baldera u vstupu do tvrze. Vůdce milenku Biancu a Loutku najdou v tvrzi. Samotného těžce raněného Vitara pak najdou ve věži.

První část končí zajmutím všech členů Bandy.

## Časová osa

Čas	Událost
Den 1 08:00	Talaba dává družině kartáč za neschopnost vypátrat Bandu. Tábor trestní výpravy se nachází ve vesnici Louka
Den 1 09:00	Družina analyzuje dopis Sparka obsahující report theurga pátrače (lokalizace Bandy). Družina vyráží směr vesnice Podborná, ověřit si, že tam byla Banda skutečně spatřena
Den 1 11:00	Družina v Podborné hledá správného Pepíka, aby ověřila přítomnost Bandy
Den 1 13:00	Družina se vrací do tábora trestní výpravy v Loukách a reportuje Talabovi, že v Podborné byla viděna Banda
Den 1 14:00	Talaba ruší tábor trestní výpravy a přesouvá se k Podborné. Družina vyráží zpět do Podborné pátrat po táboře Bandy
Den 1 18:00	Družina nalézá tábor Bandy a začíná tábor pozorovat
Den 1 20:00	Talaba doráží na dohled od vesnice Podborná a rozbíjí tábor trestní výpravy
Den 2 03:00	Družina opatrně opouští tábor Bandy a vrací se do Podborné za Talabou
Den 2 04:00	Družina je zpět v táboře trestní výpravy u Podborné. Talaba odstavuje družinu od dalšího dění a sám se vydává lapit Bandu do jejich tábora
Den 2 06:00	Útok trestní výpravy na tábor Bandy.
Den 2 08:00	Pobočník Bunhar se vrací do tábora trestní výpravy u Podborné a informuje družinu o neúspěšném útoku. Družina se vydává pátrat po členech Bandy
Den 2 09:00	Družina přichází do tábora Bandy a vyšetřuje masakr. Začíná hon na členy Bandy

## Úvod

Družina soudce Sparka pod velením Drystana se narychlo připojila k trestné výpravě proti loupeživé Bandě známého vraha Vítara. Ten dlouhodobě terorizuje kraj odkud zcela náhodou pochází členové naší družiny. Dlouhou dobu Bandu úřady neřešily. Ale zřejmě už škody loupeživé Bandy přesáhly určitou mez a konečně se úřady rozhodly zasáhnout.

Trestní výpravu vede nezkušený, mladý a velmi arogantní Talaba, který si má lapením Bandy získat první vojenské ostruhy a metály. Družina má v trestné výpravě roli průzkumnou a výzvědnou. Trestní výprava krom naší družiny čítá 15 jízdních a 30 opěšalých válečníků.

Trestná výprava je na misi již čtrnáct dní, ale po Bandě ani stopy. Banda má zřejmě po kraji mnoho tajných skrýší a ty v nepravidelných intervalech mění. A možná místní ji ze strachu před pomstou kryjí. Kdo ví.

Talaba frustrován z neúspěchu, rozbil tábor v jedné malé vesničce **Louky** v kraji. Je velice nespokojen a rozhodne se svoji nespokojenost řádně vybit na družině.

**Důležité:** Chycení Bandy nesmí být pro postavy příležitostí se mstít jednotlivým členům Bandy za způsobená traumata. Banda bude spektakulárně popravena ve městě Stone po ještě spektakulárnějším soudním procesu. Nehodilo by se, aby na lavici obžalovaných usedli bezrucí a beznozí mrzáci. **Pro jistotu si může PJ vzít velitele družiny Drystana bokem s tím, že má jasný úkol zabránit excesům s Bandou.** Nikdo se nesmí na Bandě mstít - je to příkaz od Sparka. **Pokud by to hráči nepochopili, není problém říci hráči Drystana, že za těžké mučení Bandy budou body dolů.** Samozřejmě, klasické zmlácení, jedno vyražené oko, rozdrcené prsty atp., co lze považovat za "nehodu" při dopadení Bandy, je tolerovatelné.

## Talaba

Velitel Talaba je mladý fracek, synáček úspěšnějšího tatínka Garricka, který je ve Stone velitelem pořádkových stráží a radním v jedné osobě. Trestná výprava má sloužit Talabovi k získání zásluh a k zvýšení svého společenského postavení. Nemá absolutně žádné válečné zkušenosti, o taktice už vůbec ne. Proto dostal k ruce pobočníka Bunhara, kterého však plně nerespektuje. Chce si případný úspěch mise maximálně přivlastnit. Navíc je přesvědčen, že je nejlepší, a proto nepotřebuje "pomoc".

PJ by měl Talabu "zahrát" jako arogantního spratka, který má nos pořád nahoru.

## Talaba dává nepříjemnou zpětnou vazbu - Úvodní RP Scéna

Jednoho večera si Talaba pozve celou družinu do svého stanu a začne jí vyčítat, že není schopná Bandu najít. PJ by měl na družinu začít rvát, především tedy na vůdce Drystana. Měl by ji vyčíst totální neschopnost a pohrozit jí, že si bude u soudce Sparka stěžovat. **Nakonec dá družině ultimátum, že pokud do 24h nelokalizuje Bandu, tak je odvolá a najde si někoho lepšího.**

Výčitky, které Talaba použije:

- soudce Spark vybral ty “nejlepší z nejlepších” a zatím se tu **honíme za stíny**
- dvakrát jsme Bandu téměř měli, ale zmizeli jak pára nad hrncem; je evidentní, že místní Bandu kryjí - to jste vyšetřovatelé, že nedokážete zmáchnout pár hnojem zablácených nuzáků?
- můj otec Garrick by považoval tuhle **neschopnost** (vypátrat Bandu) rovnou za sabotáž, za kterou následuje provaz
- všichni družinu oslavují za rozbití kultu chaosu ve Veilportu, ale tady se nabízí otázka (díky neschopnosti vypátrat Bandu), **jestli to ve Veilportu nebylo všechno jinak** (pravděpodobně jedna velká haluz)

Od družiny se očekává, že se bude nějak normálně bránit a snažit se celou záležitost deeskalovat. Scéna by měla být krátká (5 min) a nakonec ji přeruší příchod pobočníka Talaby, který přinese družině dopis od soudce Sparka s reportem od theurgů “pátračů” z University ve Stone.

## Report theurgů “pátračů”

Jakmile se PJ skrze Talabu vyřadí na hráčích, na scénu vstoupí **pobočník Talaby - zkušený harcovník Bunhar**. Ten předá družině dopis od soudce Sparka. Díky tomuto přerušení Talaba vychladne a scéna s Talabou končí.

Když družina odejde, rozbalí dopis od Sparka, který obsahuje jednak průvodní dopis a také report theurgů “pátračů” (**PŘÍLOHA - “Cast 1 - Dopis Sparka”**). Ten může družině pomoci odvrátit hrozící debakl s pátráním po Bandě. Svitek / report obsahuje přepis styku zkušeného theurgha z University ve Stone s astrální sférou. Tento styk měl za cíl lokalizovat Bandu, což se částečně povedlo. Pokyn k lokalizaci dal samotný Spark, který požádal radního Stone a rektora v jedné osobě Zefyru.

**Poznámka:** Od styku theurgha pátrače s astrální sférou do předání dopisu uteklo dle kurýra **necelý den**. Obraz je tedy čerstvý a aktuální. Pokud se bude theurgh Morvain doptávat, PJ mu sdělí, že tento typ vyhledávání postav je velice nákladný a náročný proces bez záruky použitelného výsledku. **Morvain ví, že pátrač nejprve lokalizoval družinu a poté se pokusil lokalizovat Bandu.** V případě, že jsou oba lokalizované objekty dostatečně blízko sebe, je možné získat obrazy z obou lokalizovaných míst. Pokud jsou objekty od sebe příliš daleko, obrazy jsou rozostřené případně žádné. **Morvain** si bude myslet, že Banda (pokud se od té doby výrazně nepřesunula) není od postav příliš daleko neb poskytnutý obraz obsahuje zbytek detailů.

Výše zaznamenaná scéna se uskutečnila ve vesnici **Podborná**. Chvilku po východu slunce nemohl starý výminkář **Jožo Zajíc** spát a šel se projít. Potkal se u kašny se svým kamarádem **Pepou Chrudošem** a chvilku spolu plkali. Zaujal je pohyb za vesnicí, oba si všimli skupiny zbojníků, která mizela ve stínu stromů.

## Hledání správné vesnice a Pepíka

V oblasti, ve které družina pátrá, se nachází další tři vesnice (**PŘÍLOHY - “Cast 1 - Mapa cela - PJ only”, “Cast 1 - Mapa dolní - Hraci”**). Zjistit, o kterou vesnici jde, lze s pomocí místního starosty Louk **Ferdinanda Brka**, který má přehled o okolních usedlostech. Ferdinand je velmi ochotný upovídaný půlčik, který si je “vědom” své důležitosti a při patřičném projevení úcty, poví i co neví. Družina by však neměla skončit jen u starosty, který upřímně moc necestuje a nemá poslední info (*“Za mých mladých let jsem se hodně nacestoval, tak něco vím. Teď mám moc práce se starostováním. To víte, lidi furt otravují, abych jim pomohl něco řešit.”*), ale měla by se zeptat lidí, kteří do ostatních vesnic zajíždějí (např. obchodníci, námezdníci atp.). Vícedzdrojové ověření vesnic je za bonusové body.

Družina by si z reportu měla uvědomit dvě vodítka - v hledané vesnici mají **na návsi kostel s věžičkou a kašnu**. Případně, že blízko vesnice je kousek les. Po prvotní filtraci zůstanou k úvaze následující vesnice

- **Podborná** – Malá vesnička uprostřed lesů, kde stojí starý kostel a kašna na návsi. Klid zde narušuje jen zvon kostela a občasné záhadné **zmizení dřeva z lesa**. **Starostou je Pepík Hnát**.
- **Horní Bukovice** – Vesnice na kopci obklopená bukovými háji, kde většina obyvatel pracuje jako uhlíři nebo tesaři. Na návsi mají novou kašnu. Po setmění tu nikdo nevychází, protože lidé věří, že v **lese straší „Černý hajný“**. Každý rok na podzim se koná slavnost, kdy se pálí figurína tohoto ducha, ale někteří tvrdí, že jim na oplátku ničí úroda. Ve vesnici není kostel. **Starostou je Kuthbert**.
- **Dražná** – Původně bohatá trhovská ves, kterou **po velkém požáru** opustila většina obyvatel. Opuštěné domy zarůstají plevelem, ale několik starousedlíků stále odolává času. Jedna z prvních budov, které si nedávno opravili, je malebný kostelík. Ve vesnici nemají kašnu (proto vyhořela). **Starostou je Mareš**.

Všechny tři vesnice se nachází zhruba 1-2 hodiny koňmo klusem **na západ od vesnice Louky**, kde se trestní výprava nachází (10-20 km). Jakmile družina vyloučí Horní Bukovice a Dražnou, což by mělo být prostým výsledkem starosty Ferdinanda Brka a dalších osob, stačí dojet do Podborné a najít majitele jména “Pepíček” a u něj si potvrdit domněnku, že Banda byla ve vesnici Podborná skutečně spatřena.

Na cestu do Podborné jede družina sama, trestní výprava zůstává v Loukách. Talaba však dává postavám jasný rozkaz - potvrdit informaci o výskytu Bandy, ale o dalším postupu rozhodne Talaba sám. Tj. po návštěvě Podborné se družina vrací zpět do Louk.



## Vesnice Podborná

Starobylá osada, která si zachovala svůj rustikální ráz. Stojí na křižovatce několika polních cest a je obklopená zvlněnými pastvinami a hustými lesy.

- Náves – srdce vesnice, kde stojí starý kamenný kostel s věžičkou, která se tyčí nad střechami chalup. Kostelní zvon odbíjí každé poledne a jeho hlas se rozléhá po okolních kopcích.
- Kašna – v jejím středu je vytesaná socha svatého, jehož rysy jsou už časem ohlazené. Voda v kašně je studená a čistá, pramení z nedalekého kopce. Místní tu zastavují pro vodu i novinky.
- Chalupy – jen pár jich tu stojí, většinou jsou to kamenné nebo dřevěné domky s doškovými či šindelovými střechami. Některé jsou porostlé břečťanem, jiné mají na zápraží řady květináčů.
- Hostinec “U Staré Lípy” - kulturní dům Podborné ve správě Pepy Kořínka
- Les na jihu za vsí – hustý a temný, s mohutnými duby a buky; často se v něm ztrácejí děti nebo podivně chybí kusy dřeva, i když tam nikdo nechodil kácet. Místní si šuškájí, že **v hloubi lesa sídlí něco, co není zcela z tohoto světa.**
- Cesty – prašné a plné vyjetých kolejí od vozů, vedoucí k sousedním vesnicím, do polí a do lesa. V deštivém období se mění v blátivé bahniště.
- **Stará tvrz** - Opuštěná a nevyužívaná - je dost mimo vesnici a tak ji nikdo automaticky nezmiňuje (ano, sem se uchýlí Vitar s Biancou)

## Pepíci z Podborné a spol.

Družina Obyvatelé (počet Pepů a lokaci těch pravých dvou změníme dle časových možností skupinky, užijte si RP s Pepíky).

- **Výměnkář Jožo Zajíc (oči theurghů)** – starý muž s prošedivělým plnovousem, který si potrpí na svůj hliněný dýmák a rád mudruje nad stavem světa. Dříve býval mistrem kolářem, dnes už jen občas opraví kolo nebo vrata, když ho někdo přemluví. V momentě, kdy družina přichází do vesnice může být v lese a vrátí se, až bude potřeba.
- **Výměnkář Pepa Chrudoš (hledaný Pepík)** – hádavý, ale v jádru dobrosrdečný stařík, který si stěžuje na mladé a na svou bolavou nohu. Přesto ho lidé respektují, protože ví, kde v lese rostou nejlepší houby a má spoustu historek o divných věcech, co se v Podborné udály
- **Pepík Hnát** – hrobník, správce kostela a **starosta** - mrzutý, ale pečlivý chlap, který se stará o hřbitov za kostelem. Má zvláštní smysl pro humor, vypráví děsivé historky a prý umí mluvit s duchy. Nikdo neví, kde získal znalosti o bylinách a zaklínadlech, ale když někoho bolí břicho nebo má horečku, Pepík Hnát vždycky ví, co s tím.
- **Pepík Kořínek – hospodský** - vede malou hospodu „**U Staré Lípy**“, kde se schází celá vesnice. Rád vypráví historky o tom, co všechno se dělo, když byl mladý. Miluje karty, a když má dobrou náladu, vytáhne vlastnoručně destilovanou pálenku. Tvrdí, že ho jednou v lese honilo „něco velkého a chlupatého“, ale málokdo mu věří.
- **Pepík Prskavec** – kovář - chlap jako hora s rukama silnýma jako železo, ale nervy má jako šelma v kleci. Jakmile ho něco rozčílí, začne prskat, nadávat a bušit kladivem tak zuřivě, že jiskry létají na všechny strany. Přesto ho má každý rád, protože jeho podkovy a nože vydrží věčnost. Když se napije, tvrdí, že jeho rodina kdysi ukryla poklad, ale už zapomněl kde.
- **Pepík Špáta** – podivínský pastýř - Vypadá, jako by se nikdy nemyl, a jeho ovce se pasou tam, kam by se nikdo jiný neodvážil – v nejtemnějších koutech lesa. Někteří tvrdí, že rozumí zvířatům a že ho dokonce jednou viděli mluvit s vlkem. Nikdy nic neříká napřímo, vždycky odpovídá hádankami nebo podivnými verši.
- **Pepík Kňour** – místní bručoun - největší stěžovatel v celé vesnici. Vadí mu, že je moc sucho, pak zase moc mokro. Nadává na mládež, na staré, na kostel, na kašnu, na všechno. Nikdo ho ale nedokáže pořádně nemít rád, protože když přijde na lámání chleba, je to ten první, kdo pomůže. Má tři dcery a bojí se, že mu je odvečou nějaký pobudový nebo dokonce pohádkový bytosti z lesa.
- **Pepíček Janků** - čerstvě narozené miminko

Podle času si PJ vybere dva „špatné“ Pepíky, s kterými se družina potká, a přidá k nim „pravého“ Pepíka z reportu. Jakmile vyslechnou pravého Pepíka, není pro družinu problém z něj vymámit, kam přesně odjela skupina zbojníků. Co může prozradit:

- půl tucet zbojníků na koni včetně jedné ženy (Banda)
- asi tucet opěšalých zbojníků (přisluhovači Bandy)
- **pár psů (jen pokud se družina zeptá)**
- les na jihu od vsi je plný skalních útvarů, kde se dá šikovně schovat; lesem protéká malý potůček

## Hledání tábora Banditů

Jakmile se družina dopátrá, kam zhruba jela Banda, PJ příběh posune dál. Vráť družinu do vesnice Louky k Talabovi. Na něm bude patrné, jak se ho zmocňuje lovecká horečka a už vidí, jak chytá Bandu. PJ by měl Talabu zahrát jako překvapivě rozhodného člověka, který ve světlé chvíli celkem rozumně plánuje. Samozřejmě je zahrát přehnané vzrušení proložené “zasněným výrazem a povzdechem” typu “kam já ty metály budu na plnou hrud’ připichovat...”.

Po krátké schůzce s Talabou dostanou jasný plán následujících hodin:

- Talaba zruší tábor trestní výpravy v Loukách a přesune jej k Podborné (ca 500 sáhů na východ od Podborné)
- družina se mezitím vydá zpět do Podborné a vypátrá přesnou polohu tábora Banditů
- tábor Banditů bude pozorovat a sbírat info až do noci
- k brzkému ránu se vrátí zpět do Podborné, resp. do nově rozbitého tábora trestní výpravy

**Důležité:** Talaba si tisíckrát zdůrazní roli družiny. Jsou pouze průzkumníci a sběrači informací. **ZA ŽÁDNÝCH OKOLNOSTÍ NESMÍ BANDU VYRUŠIT ČI DOKONCE KONFRONTOVAT.**

Najít samotného tábora Bandy zabere docela dost času, ale družina je zkušená a tábor nakonec najde. PJ scénu hledání tábora Bandy neodehrává, pouze si nechá stručně od hráčů popsat, jak po Bandě pátrají. Nalezení tábora je automatické, PJ popíše strasti plné pátrání.

**Poznámka:** Na GC drtivá většina družin po objevení správné vesnice šla hledat tábor Bandy a zcela ignorovala nařízení velitele Talaby, aby byl informován. Tedy výše uvedené scény se neodehrávaly. Což není na závadu. PJ pouze přizpůsobí čas hledání tábora Bandy tak, aby jeho nalezení bylo k večeru.

## RP Výzva - vyvolání Traumat postav

Během první části je potřeba do **děje vsunout Roleplayovou Výzvu**. Jedna z postav dostane “*velkou chuť zabít*” jednoho člena Bandy (ideálně z vůle hráče, nebo PJ vyzve hráče). **Lyndor, případně Drystan dostanou tajně od PJ zabránit zabití člena Bandy!**

Scéna může přijít sama v rámci lapení jednotlivých členů Bandy, kdy hráčské postavy se mohou chtít mstít. PJ roleplay nechá plynout, maximálně si vezme Drystana bokem a připomene mu, že nikdo z Bandy nesmí být příliš zmrzačen.

Další příležitostí, resp. pro vyprovokování pozdější akce hráčů, může sloužit průzkum tábora Bandy, kdy u ohně Pindal vzpomíná na “staré dobré časy”. Pro inspiraci dva texty týkající se Elariona a Valandorina níže:



**Elarion**

*“Pamatuji si, zhruba dvacet let zpátky za mých mladých let. Vlezl jsem do jedné chalupy k nějaký bábě. Řvala jak pominutá, asi si myslela, že jsem jí chtěl znásilnit, či co. Taková velká obluda (barbarka). Měla tam celkem pohlednou holčičku, ale ta mi zdrhla dveřmi dřív, než jsem se stihnul pokochat. Ale už jsem dostal chuť, tak jsem musel vzít za vděk tou starou obludou. Bránila se potvora. Už už jsem dosáhl svého, když tu slyším křik z venku. Měl jsem co dělat, abych navlíkl gatě a utekl vesničanům. Starou buchtu jsem na rozloučenou políbil pořádně kolenem do hlavy, až to křuplo. Kdyby se nebránila, stihli bychom číslo dvě a možná by mi ještě za odměnu dala večeři.”*

**Valandorin**

*“A nebo tenkrát, jak se nás snažil obrát jeden lupen ožralej. Napůjčoval si prachy a pak ne a ne splácet. Zavřel jsem ho do díry a trochu si s ním pohrál. Byl pobožnej jak sám Stvořitel. Ale nic mu nepomohlo. Frajer furt doufal, že ho pustíme a bude moci splácet. Jenže to nevěděl, že víme o jeho frajerce. Taky taková šikovná buchtá na příjemný chvíle. Víte, co je lepší než měsíc zlatáků. Ty výrazy lidí, když se jim dostaneš na kořen. Tenhle borec byl do tý buchtý tak zabouchlej. Kdybys viděl to zoufalství. Hezky jsem mu to dávkoval, aby nezapomněl na mě. Na Pindala, největšího ocase široko daleko. Jó, ta jeho, jak se jenom jmenovala. Už vím! Sheanta. Moc šikovná holčička...”*

Úpůlně stejně se do debaty může přidat hraničář Brohas (pífků má Thal bojovník) nebo válečník Balder (pífků má Morvain). Je na PJovi, jak si scénu připraví.

## Průzkum tábora Bandy

**Důležité:** Družině by mělo být po objevení tábora Bandy jasné, že proti přesile 5-7 ku 18 nemají šanci (srovnej s trestní výpravou čítající 45 vojáků). Navíc jsou v táboře psi, kteří dokážou neopatrnou postavu vyčenichat.

**Důležité:** Nyní je to poprvé, co se družina setká s Loutkou. Loutka je pracovní název, Bianca a ostatní členové Bandy Loutku nazývají po svém. **Loutka = Plešoun**. Jméno Plešoun získala Loutka v době, kdy Banda Loutku získala při přepadení karavany. Tehdy byla skutečně plešatá. Dnes má Loutka vzhled pobudy - 10cm dlouhé vlasy a vousy.

Průzkum se nebude odehrávat (plížení se mezi stromy atp.). Hráči popíší PJovi, jak průzkum vedou a co přesně dělají. Na PJi je popsát jim, co vidí a hlavně hlídat, jak dobře si hráči při obhlídce tábora počínají. Každý zbytečný neodůvodněný risk jsou body dolů i když se nakonec akce povede. Zde necháme skutečně rozhodovat kostky - zlodějův tichý pochyb se tak stává ruskou ruletou a schování se ve stínu je de facto hod mincí = velmi riskantní!!!

**Důležité:** Celkový dojem družiny by měl být takový, že Banda dost podceňuje ochranu svého tábořiště před nenadálým útokem. Což je vzhledem k slovutnosti a nepolapitelnosti Bandy zvláštní. Takový šlendrián? Náhoda? To určitě ne! PJ by měl při dobrém dotazování družiny dát jasně najevo, že **Banda šlendriánství jen předstírá a celkově se může jednat o nějakou léčku**. Nepřímé důkazy jsou, ale zřejmě nejde o nějakou sofistikovanou léčku (žádní ukrytí vojáci, žádné schované mechanismy na likvidaci jízdy, žádné tajné zásoby magických bomb atp.).

Banda si je díky Loutce jistá, že jakýkoliv útok trestní výpravy skončí fiaskem. Loutka je totiž pod kontrolou Biancy dost mocná zbraň. Je rychlá, odolná a zranění ji nečiní žádné problémy. Navíc se s Bandou táhne tučt přisluhovačů, které Banda v klidu obětuje, aby odolala útoku.

Proč se vlastně léčka/útok nezdařily a došlo k masakru? Bohužel, došlo k vážnému zranění Vítara a následnému emočnímu zkratu jeho milenky Biancy. Ta místo běžného ovládání Loutky vyslala Loutce příkaz k masakru.

## Tábor Bandy

Banda si našla moc pěkné místo v mělkém údolí u malého potoka (**PŘÍLOHA - “Cast 1 - Mapa dolni - Hraci”**). Z jedné strany potoka se svažuje od lesa louka, z druhé strany potoka stoupá borový les s tu a tam zaklíněnými skalními útvary. Jeden takový obtéká zmiňovaný potok. Široko daleko žádná vesnice či osada. Podle všeho se jedná o jedno z dočasných útočišť bandy. Kromě tuctu plátěných stanů pro následovníky je tu jeden srub pro Bandu, další tři jsou rozestavěné. Dokonce i pro koně je tu kryté stání. Hezky si to tu Banda zařizuje.

V táboře jsou všichni. Velitel Vítar, pobočnice a milenka Bianca, bojovník Balder, lupič Pindal i nenápadný Brohas. Samozřejmě obklopení svými následovníky, kterých je asi tučt.

**Poznámka:** Poslední, kdo je v táboře je Loutka, vousatý a zarostlý nemluvný borec do půli těla slevčený. Drží se členů Bandy, na družinu bude působit jako jeden z nich a nikoliv jako přisluhovač. Většinou stojí v polostínu a nepřítomně hledí, rozhodně nemluví. PJ by na Loutku neměl nijak zvláště upozorňovat, maximálně může zmínit, že se jedná asi o nějakého nového člena Bandy.

## Informace o táboře Bandy

Níže následují informace, které družina může při průzkumu získat. Řazeny jsou od těch “jasných” a snadno dosažitelných, až po ty ne zcela očividné či obtížně dosažitelné. PJ by se při poskytování informací měl řídit jednoduchým pravidlem:

- hráč se na danou informaci zeptá
- hráč má možnost ze své pozice informaci získat

Určitě by PJ neměl poskytovat informace na základě obecných dotazů typu “všímám si něčeho neobvyklého?”, “nezdá se mi něco divně?”, “trkne mě něco nepřírozeného do oka?”. Text uvedený za rovnítkem je podezřelá věc, kterou by si měl hráč uvědomit (bonusové body).

- hlídač na skalním ostrohu (v údolí) = sice je nejvýš umístěný, ale **vidí max. co se děje v táboře a na přilehlé louce**. Co se děje v lese nevidí, neb mu v rozhledu brání koruny stromů. Je to divná pozice na hlídku.
- dva hlídači v lese po obou stranách ostrohu = divné je, že nemají žádný úkryt, jen jsou opřeni o strom, **zároveň jsou ve svahu a nikoliv na vrcholku údolí**, tudíž nevidí, co se děje za údolím

- jeden hlídač u potoka na břehu, kde je tábor (pod vrbou) = to jediné, tato hlídka ztrácí smysl, protože **je příliš blízko tábora** a nedokáže objevit nepřítele dřív, než ho uvidí celý tábor
- hlídky se po třech hodinách točí
- ostražitost hlídek není nikterak velká = **nikdo hlídku nekontroluje**, zda řádně hlídá
- rozdělané čtyři ohně - prostřední, největší pro Bandu, zbylé tři pro přísluhovače
- u jednoho ohně přísluhovačů se hraje na harmoniku, která do noci zní však dost nahlas = je to divné, neboť jsou na útěku a **měli by se chovat opatrněji**
- koně uvázané pohromadě
- všichni mají u sebe zbraně, které neodkládají, dokonce ani při práci je neodkládají, mají na sobě i kožené/vycpávané brnění = **že by očekávali útok?**
- celkově všichni vypadají unaveně, **žádné přehnané holdování alkoholu** či bujará zábava (až na tu hru na harmoniku)
- u hlavního ohně mluví především Vitar, občas **mluví Pindal**. Brohas i Balder mlčí. **Bianca se tulí k Vitarovi** a také mlčí
- u hlavního ohně je ještě **jeden vlasatý a zarostlý muž**, který celou dobu nepromluví, ani nepohne brvou, jen čumí do ohně (Loutka)
- nově budované sruby jsou čerstvé, kolem nich se nachází náradí, **podle všeho tu banda chvíli pobude**
- **Bianca vyčnívá mezi ostatními mnoha šperky, perlový náhrdelník, čelenka s modrým kamenem**, prsteny na každém prstu a chřestivé náramky

**Poznámka:** Družina objeví tábor Bandy v pozdním odpoledne. Rytmus tábora lze tak rozdělit na dvě části. Chování tábora za světla a za tmy.

## Použití dovedností a magie

- Cizí oči = lze aplikovat na všechny v táboře bandy, kromě Loutky (pozor! postava jen vidí, neslyší)
- Oko = pozor! postava jen vidí, neslyší
- Cizí uši = lze aplikovat na všechny v táboře bandy, kromě Loutky (pozor! postava jen slyší, nevidí např. výrazy tváře)
- Neviditelnost = pozor! v táboře jsou psi a ti mohou neviditelné postavy vycítit

V případě použití kouzla Cizí uši záleží, na koho ho sešlou. Členové Bandy pouze běžně tlachají - většinou Pindal vzpomíná na zážitky Bandy z minulosti (PJ si vybere dvě traumata postav a tyto hráčům např. skrze Pindala připomene (viz kapitola RP Výzva - vyvolání Traumat postav). Pokud budou Cizí uši aplikovat na přísluhovače, tak zjistí, že ti to mají strach, tuší, že jim trestní výprava ze Stone hodně šlape na paty a že dříve, či později dojde ke konfrontaci, kdy budou mrtví.

## Co když se družina prozradí?

Jestliže se družina nějak prozradí (ne vizuální kontakt, ale např. nevyžádaný zvuk), je vidět, že se tábor Bandy zalarmuje (zesílení hlídek, zešikování, nervozita atp.). Očekáváme, že PJ donutí družinu se okamžitě stáhnout a reportovat Talabovi. Banda se na noc nebude nikam stěhovat, pouze zesílí svá bezpečnostní opatření.

## Co když družina začne vymýšlet únos?

PJ by měl vzít Drystana stranou a rozmluvit mu to. Prakticky není reálné, že by unesli celou Bandu a jednotlivce nemá smysl.

## Co když družina nechá v táboře jednoho člena na pozorování?

Toto je správný krok družiny, který se bude hodnotit bonusovými body. Nechat hlídat tábor Bandy je rozumné, co kdyby se něco začalo dít či se Banda (nečekaně) rozhodla tábor opustit?

Během hlídky se v táboře Bandy nic zvláštního neudá. Jakmile dorazí Talaba, odstaví hlídkujícího člena (členy) tak, že je nechá hlídat koně a vybavení, které neslouží k útoku někde za kopcem. Tak donutí postavu, aby se neúčastnila boje.

## Družina odstrčena na druhou kolej

### Přesvědčování Talaby

**Důležitost:** Talaba se nejprve zeptá, **kde je lokalizovaná Banda** a teprve potom řekne družině, že se útoku na Bandu nezúčastní.

Když postavy přichází do tábora, jsou trochu znepokojení tím, co se v táboře děje. Hluk z tábora je slyšet dvě míle daleko. Cestou je nezastaví ani jedna hlídka. V táboře je na tak brzkou ranní hodinu dost živo. Všichni se chystají do boje? Družina jde rovnou do hlavního stanu, kde najde Talabu, jeho pobočníka Bunhara a pár Talabových patolízalů nad poháry vína. Talaba zrovna vypráví nějaký vymyšlený příběh o svém hrdinství. Patolízalové přikyvuji a Bunhar skrývá zívání.

Nyní je na družině, aby sdělila Talabovi a Bunharovi své poznatky. Očekáváme, že družina upozorní Talabu, že Banda pravděpodobně chystá na trestní výpravu léčku. PJ se skrze Talabu (či Bunhara) bude doptávat na podrobnosti. V podstatě si PJ vhodnými otázkami bude potvrzovat, že je ideální doba tábor Bandy přepadnout a ukončit trestnou výpravu.

Otázky, kterými to bude akcentovat, jsou:

- kolik je v táboře lidí (5 + 12 + 1) – v trestné výpravě je dvojnásobek zkušených bojovníků (45)
- kolik je hlídek (4) – to je dost málo, když se nám podaří jednu zlikvidovat, nemají šanci
- jsou v údolí - budeme útočit z kopce, což je výhodné, smeteme je rychlou jízdou na koních
- mají koně (ano, ale jsou uvázaní) – bude to jízda proti pěchotě
- mají střelce (asi ne, ty dva tucty spíš vypadalo na obyč vojáky) – naše jízda bude nezastavitelná

- jak široký/hluboký je potok za táborem (široký asi pět sáhů a hluboký tak půl sáhu, protější břeh je dost strmý (vnější oblouk) – nebudou mít kam utéct, pochyťáme je hezky všechny
- je přes potok nějaký mostek či brod? (ano, ale je od tábora vzdálený asi 50 sáhů) – namíříme na něj své luky, a kdokoliv bude chtít přejít, dostane šípem do zad
- kde je východ? (---) - tak to nám půjde slunce při útoku do zad, výhoda pro nás!

Prostě a jednoduše, Talaba bude pokládat otázky a odpovědi na ně si bude interpretovat tak, že má útok smysl. Bude absolutně ignorovat argumenty hráčů. Typické argumenty, které odbude, jsou:

- všechno je podezřelé, možná je to léčka – přesně takováhle připosranost stojí za dlouhodobým tyranizováním kraje touto bandou
- je možné, že jsme přehlédli nějaké hlídky a vše je jinak – pak jste svoji práci odvedli špatně a za případný neúspěch budete po zásluze potrestáni, o to se postarám
- banda tábor nemá v úmyslu opustit, využijme čas a udělejme lepší průzkum situace – není třeba čekat, podali jste vyčerpávající zprávu z průzkumu, je jasné, že jsme schopni celou záležitost rychle vyřídit; dnes jsou ideální podmínky; mužstvo je nachystané
- vojáci trestní výpravy mají za sebou dlouhý pochod z Louk do Podborné, jsou unavení a budou proti odpočaté Bandě v nevýhodě - “moji” vojáci jsou zocelení a tvrdí, né tak slabí jako vy, oni jsou zvyklí a únava je nezastaví
- pokud družina zatáhne do přesvědčování i zkušenějšího Bunhara, tak toho Talaba též seřve na dvě doby

## Družina zůstává v táboře

Talaba družinou opovrhne, ale zároveň se jí bojí. Kvůli Markhamu je družina slavná a případný úspěch trestné výpravy by jí mohl být jaksi “přirozeně” připsán... A to nemůže Talaba dopustit. Za každou cenu si prosadí, že družina zůstane v táboře a bude jej “hlídat” až do jeho příchodu. Je to pojistka, aby nemohli být s úspěchem trestné výpravy spojováni. **Družina nesmí na Talabu vztáhnout ruku (fyzicky, kouzly)**, to by byla konečná v dobrodružství. PJ může využít Bunhara, aby takové situaci zabránil.

## Co dělat, když družina nebude chtít zůstat v táboře?

Pro další události je potřeba, aby se skutečně družina nezúčastnila útoku na tábor Bandy. PJ by pro to měl udělat maximum, ale tak, aby hráči nenabyli dojem, že jim PJ kazí jinak dobré a správné plány.

PJ by měl maximálně využít pobočníka Talaby - Bunhara. Je to zkušený voják a má i “politický” přehled. Bunhar bude naléhavě (v soukromí) vysvětlovat postavám, ať nedělají blbosti a podřídí se Talabovým příkazům (a neúčastní se útoku na tábor). Družině prozradí, **že Talaba má za úkol družinu co nejvíce pošpinit a poškodit a minimalizovat její podíl na úspěchu trestní výpravy**. Talaba jen čeká na příležitost, jak družinu nachytat a obvinít ji z neuposlechnutí rozkazů. Talaba už od začátku počítal s tím, že družina Bandu jen vypátrá a tím její (“malá a bezvýznamná”) role v celém dobrodružství končí. Bunhar zároveň dodá,

že jeho **kariérní postup je podmíněný právě tím, že zabrání postavám účasti na lapení Bandy**. A Bunhar chce kariérně postoupit (za posluhování Talabovi, kterého upřímně nenávidí, si to ostatně zaslouží). Takže pokud chtějí udělat nějakou blbost, on je připraven jim v tom zabránit. To by mělo naši družinu přesvědčit do ničeho se nepouštět.

Prakticky má Bunhar k dispozici prostředky na odhalení metamorfovaných, neviditelných a jinak skrytých postav. Navíc má mezi pomocným personálem trestní výpravy špicly, kteří mu případnou nepřítomnost členů družiny nahlásí. O těchto až přehnaných opatřeních družina nic neví a proto by jejich minimálně první pokus o připojení se k trestní výpravě měl selhat.

Stručně argumenty Bunhara, proč by družina neměla následovat trestní výpravu:

- skončí ve vězení a ani Spark jim nepomůže
- Talaba čeká na to, že se budou chtít podílet na útoku na Bandu a má prostředky, jak družinu odhalit
- Bunhar sám je finančně a kariérně zainteresován, aby se družina nepřipojila k útoku na Bandu (už nebude muset dělat poskoka Talabovi)
- Bunhar nic proti družině nemá a rozumí, že chtějí z útoku taky něco mít, družinu respektuje podstatně více než Talabu, ale nebude váhat družinu potopit

## Návrat Bunhara

Velitel Talaba nařídí družině zůstat v táboře a s většinou trestné výpravy vyrazí do tábora Bandy. Tam však útok ztroskotá, Talaba zemře a jediný přeživší, který se dostane zpět do tábora v Podobrné bude jeho zástupce Bunhar. PJ hráče nenechá dělat další rozhodnutí a odvypráví následující:

*“Někteří z vás, ne-li všichni jste stále vzhůru. Víte, že velitelův nápad byla velká chyba, ale nemůžete dělat nic, než čekat... a možná se modlit? Nikoho z vás nepřekvapí, když se z dálky ozve trubení na poplašný roh. Trestná výprava se vrací a nejspíš jim teče do bot. (Jak zareagujete?)”*

Družina může nečinně a nakvašeně sedět a čekat, ale nepodaří se jim tak Bunhara už zachránit. Možná zachytí jeho poslední slova – nové rozkazy –, ale ať jej budou křísit jakkoliv, vydechne naposled.

Družina však nejspíš vyskočí a poběží armádě naproti. Vrací se jich opravdu hrstka, jsou dorasovaní, mají v sobě zabodané šípy a jsou celí od krve. V očích mají hrůzu a jsou schopní jen křičet, že to byl masakr, že je Talaba mrtev. Když postavy poběží dál, narazí na Bunhara, který se snaží troubit na poplašný roh, ale již se mu nedostává vzduchu v plicích a tak trubení připomíná spíš chrčení tuberkulózy v plicích. Jakmile Bunhar spatří družinu vysílením padne na zem a omdlí.

## Rozhovor se zraněným a zachráněným pobočníkem

Bunhar je dost zraněný, posekaný, v levé paži má zabodnutý šíp a je i dost potlučený z pádu z koně. Pokud se na něj družina nevykašlala a co nejrychleji mu přiběhla na pomoc, můžou

jej léčit a poslepuvat alespoň tak, že to nakonec přežije. Co jim může říct (část i sám od sebe, ale detaily jen pokud se doptají):

- všechno vypadalo jednoduše, ale Talaba se dostal do bojového tranzu; nedbal dohodnutých plánů a vlítl do tábora jako smyslů zbavený, celý náš plán šel do hajzlu; rychle jsme Talabu následovali, zachránit ho
- první nájezd Talaba zázrakem přežil a nakonec udělal víc než jsme od něj mohli čekat; Banda byla překvapená, že jsme celkem rychle pobili jejich pohůnky; Bandu jsme téměř obklíčili a už už jsem čekal, že se vzdají
- jenže pak se stalo něco, ani nevím co, skončil jsem na zemi a chvíli ztratil vědomí; když jsem se probral, byl všude strašný zmatek a spousta krve; někdo na mě mluvil, ale vůbec jsem mu nerozuměl;
- pak jsem to koupil do ramene a to mě probralo; nikdo už neválčil, všichni se snažili vzít nohy na ramena, včetně mě a i Bandy
- Banda utíkala do lesa za táborem
- Talaba je mrtvý
- Musíte misi dokončit. Nemůžeme odsud odejít se staženými ocasey. Musí se podrobit zákonu, nemůžeme to jen tak nechat.

V podstatě by měl Bunhar mluvit postavám z duše, aniž by to byla nějaká jeho manipulace. Jen říká věci, které s postavami náhodou vnitřně velmi rezonují. Viz jejich vzpomínky na Bandu.

Družina má tedy rozkaz úkol dokončit, ale teď už musí po svém. Musí členy Bandy najít a přivést ke spravedlnosti. Pokud Bunhara zachránili, můžou ho předat do rukou několika přeživších a vyrazit. Pokud jej nezachránili, je schopen jim říct jen minimum informací, dát rozkaz pokračovat a zemřít.

## Chytání členů Bandy - posloupnost

V ideálním případě využije družina hraničářských schopností stopování, které se po přepadení tábora Bandy nabízejí. Stopy jsou čerstvé.

Očekávaná posloupnost chytání členů Bandy je následující:

- prohledání místa bitvy - výslech přeživších
- stopování v lese - chycení hraničáře Brohase
- pokračování do vesnice Podborná - chycení lupiče Pindala
- vstup do staré tvrze - čestný souboj s bojovníkem Balderem
- vyjednávání s Biancou - vzdání se / odzbrojení
- lapení Vitara (+ Loutky)

Jsou samozřejmě možné odchylky dle postupu hráčů, nicméně úkol je pořád stejný - pochytat členy Bandy (a příliš nezmrzačit). PJ nemusí na sílu tlačit družinu výše nastíněným postupem, korekci pátrání může provádět pohodlně skrze již polapené členy družiny.

## Místo bitvy

Když se družina dostane na místo bitvy - mýtinu za řekou, spatří hororový výjev. Na spoustu posekaných mrtvých není problém se dívat. Pohled na vnitřní explozi rozervaného koně a jeho jezdce, však vyvolává hrůzu. Obětí těchto strašlivých zranění je více. Co, nebo kdo je způsobilo, není jasné - buď to byl ten šestý člen Bandy nebo Bianca pomocí čelenky se svítícím drahokamem.

## Prohledávání mrtvol

Pokud se postavy na bojišti budou zdržovat ohledáváním mrtvol, můžou přijít na to, že mezi mrtvými je pár těžce zraněných v bezvědomí. Na první pohled nikdo nepřežil, při prohledávání najdou prvního zraněného, při prohledávání všech i druhého raněného. Kouzla typu uzdrav těžká zranění mohou dva přivést zpět k životu. Výslech je možný po podání lektvaru rudého kříže či silnějších odvarů. Družina může získat klíčové informace:

- banda utekla do lesů
- v boji došlo k explozi několika vojáků včetně velitele Talaby
- za explozí mohl být šestý člen bandy nebo Bianca s diadémem
- šéf Bandy Vitar byl těžce raněn

**Poznámka:** Družina se může pokusit odchytit zbylé členy trestné výpravy, kteří se rozptýlili různě po lese. Budou dost v šoku, takže jejich vyprávění bude nesouvislé a pouze potvrdí informace, které poskytnou dva ranění na místě (viz podkapitoly níže). Cestou do tábora Bandy žádného přeživšího vojáka nepotkají.



## Přeživší 1

*“Vlítli jsme na ně fest. Byli úplně auf. Vlétli jsme do nich jak orli do hejna holubů. Jenže Banda je parta pěkných parchantů. Jakmile se trochu vzpamatovali, začala poctivá řežba. Poctivá, pokud vám nevadí, že nás bylo pět - šest na jednoho. Jejich nohsledi chtěli vzít roha, ale padli jako první. Usmrkanci. Banda se semkla po dvojicích a nic nám nedali zadarmo. Ale bylo nás víc, tlačili jsme je a čekali, kdy jim dojdou síly a vzdají se.*

*Najednou přišel výbuch. Byl jsem k tomu zády. Srazilo mě to na zem. Něco teplého, lepavého se mi dostalo za krk a ve vzduchu byla jakási nasládlá mlha. Celej zmatenej jsem se zvedl na všechny čtyři. Všude kolem mě se váleli lidi stejně zmatení jako já. Otočil jsem se. To, co jsem viděl už nikdy nevymažu z hlavy. Za mnou ležel kůň, kterému chybělo celé tělo. Prostě nebylo. Na místě byly jen zadní nohy s prdelí a ocasem a hlava s utrženým krkem. Jezdec, nebo spíš ta masová kaše uvězněná v plátové zbroji, ležela na místě, kde mělo být sedlo. Ústa válečníka byla stále otevřená v bojovém výkřiku.*

*Vedle jeho mrtvoly ležel další zbojník. Zůstaly z něj jen boty a v nich nohy po kolena. Ruce se štítem a kopím ležely opodál. Hrudník otevřený, jako by mu v srdci vybuchla ohnivá hlína. Výraz ve tváři, jako by si ani neuvědomil, že zemřel.*

*Kolem mě to začalo hučet, všichni se sbírali na nohy, zmatení jak housata na sněhu. První stála ta čubčí princeznička s tím zarostlým Banditou. Čuba řvala na celé kolo, ať Plešoun všechny pobije, ale ten byl v šoku jak uschlá jedle. Jeden z našich toho chtěl využít a šel na něj se sekerou. Rozeběhl se a ... přestal existovat. To, co z něj zůstalo udělalo ještě dva tři kroky ze setrvačnosti. Zbytek se zhroutil Plešounovi k nohám.*

*To už jsme pochopili, že je něco hodně špatně a nemáme šanci. Vstal jsem a chtěl zdrhnout, ale zjistil jsem, že mi **ze stehna trčí kus cizího žebra**. To je poslední, co si pamatuji.*

## Přeživší 2

*“Měli jsme je na lopatkách. Velitel Talaba byl úplně šílený. Asi už viděl metál na své hrudi. Jeho kůň jel v čele útoku. Mohli ho sejmout fracka, vůbec se nekryl, projel táborem jak nůž máslem a cestou nabral nějakýho pacholka na kopí. Jako zázrakem ho nikdo nesejmul. Prvotní šok sice přestáli, ale to už jejich pohůnci byly v krvi na zemi. Ti parchanti utvořili dvojčky, abychom se jim nemohli dostat do zad.*

*Začala poctivá rychta, kterou nešlo prohrát. Dokonale jsme je zaskočili a stačilo čekat, než jim ochabnou paže a vzdají to. Myslím, že nějaký borec trefil šéfa Bandy. Strašně zařval, a vzápětí začala řvát ta jeho buchta. No a pak to šlo ráz na ráz. Výbuch. Sejmul mě na zem, stejně jako ostatní. Ksicht jsem měl zalepenej krvavou kaší. Chvilku se nic nedělo, pak všichni začali řvát. Bolestí, hrůzou. Opatrně jsem se podíval, jedinej, kdo byl na nohou byl ten zarostlej parchant a ta čubka se zářící členkou. Pak se ozval další výbuch. Zůstal jsem přišpendlenej na zemi a dělal mrtvýho. Když jsem se nakonec zvedl, naši i oni zdrhali pryč. Ústup, ústup, řvali všichni jak pominutí. Talaba byl mrtvej, jeho hlavu jsem poznal jen podle chocholu na jeho helmě. Jejich šéf to musel slušně koupit, borka a ten holohlavej ho táhli do lesa směrem k vesnici. Chtěl jsem je dostat, ale ten zkurvenej **elf mě dvakrát trefil šípem.**”*

## Podivný úkaz na zemi

Kousek od všech rozstřílených mrtvol se nachází na zemi podivné místo. **Tráva je v kruhu o průměru zhruba dvou sáhů vypálená a písek pod ní spečený až na sklo.** Kruh tvoří mělký důlek. Tento jev způsobila Loutka při explodujícím útoku na Talabu a ostatní vojáky. Jedná se o tzv. magické Reziduum - projev kouzlení Loutky - které bude důležité ve 2. části.

## Elf hraničář v lese (Brohas)

Banda utekla na sever do lesa. Hraničář může snadno zjistit následující informace:

- dva lidé táhnou třetího mezi sebou (žena Bianca a Loutka táhnou zraněného Vitara), další tři stopy jsou kolem (Brohas, Balder, Pindal)
- po chvíli se prohodí (Vitara táhne Loutka a Balder)
- už v lese se postupně všechny stopy vytrácí vyjma stop hraničáře Brohase

Vitar, Balder, Loutka a Bianca nezmizeli, pouze použili kombinaci lektvarů a hyperprostoru (ze svítku). Postupně se odteleportovali od skupiny a pak se potkali na smluveném místě. Jejich stopy je možné postupně dohledat, ale zabere to strašně dlouho času - k6+3 hodin hledání, který družina nemá.

Brohasovy stopy nemizí. Nakonec zůstávají jako jediné "stopovatelné". Vedou skrz les na sever směr vesnice Podborná. Brohas, jako profesionální stopař, **již v minulosti v lese připravil stezku s naličenými pastmi**, po které měl v plánu případné pronásledovatele "provést" a zdržet či rovnou eliminovat. Brohas tak terén smíšeného lesa, částečně skalnatého a přehrazeného nepropustnými křovisky velice dobře zná a proti postavám má velkou výhodu.

**Poznámka:** Charakteristiky pastí převzaty od pyrofora.

**Poznámka:** Předpokládáme, že stopuje Lyndor a nebo Kwaelor, tudíž pasti budou mířit na ně. Spolu s hodem na hledání stop se hod použije na objevení objektu a určení, zda past objeví či nikoliv.

## Past 1 – Nástražný zvonec

Tato past slouží Brohasovi k zjištění, kde se nachází pronásledovatelé. Je na začátku celé zapastřované stezky. Velmi dobře zamaskovaná struna při sešlápnutí aktivuje mechanismus, který uvolní větev na stromě a ta udeří do plechového železného zvonu ukrytého v koruně stromu. Zvuk se rozlehne široko daleko.

**Spouštění:** Šlápnutí na strunu, která spustí zvon visící na stromě

**Efekt:** Brohas ví, jak daleko za ním je pronásledující družina

**Nápadnost:** 10%

**Deaktivace:** Past Obr~5~přestřihnutí struny / spuštění pasti

## Past 2 – Smyčka

Druhá past je šikovně ukrytá v úzkém průchodu mezi dvěma kmeny stromů. Brohas odvede pozornost ze země na kůru stromů (škrábance, poškozený mech), aby si pronásledovatel nevšiml nastraženého oka na zemi.

Ten, kdo do smyčky vstoupí se rázem ocitne ve vzduchu vzhůru nohama 10 sáhů nad zemí. A co víc, ocitne se v obrovském roji lesních včel, které měly na větví svůj velký úl. Rozzuřené včely okamžitě zaútočí na vetřelce.

**Spuštění:** Průchod mezi dvěma stromy, šlápnutí do skryté smyčky  
**Efekt:** Postava je vytažena do vzduchu, zatímco ji bodají tisíce lesních včel  
**Nápadnost:** 15%  
**Deaktivace:** Stačí překročit či spustit na dálku  
**Záchrana:** Past Obr~10~ucuknul s nohou / chycen do pasti + 2xÚr životů  
**Vysvobození:** Past Obr~5~vysvobozen / pád chyceného za 1k6 x Úr +1 životů

V případě spuštění pasti a lapení dobrodruha bude PJ dále postupovat v realtime. Popíše situaci (visící postava, roj rozzuřených lesních včel) a vyzve hráče, aby jednali. Každé kolo, kdy postava visí, ztrácí 2k6 stínových životů. Pokud její životy klesnou na nulu, upadá do bezvědomí a dál ztrácí 2k6 stínových životů.

Včelami napadenou postavu je vždy nutné léčit kvůli opuchlinám (1x lektvar rudého kříže, nebo uzdrav nemocného, uzdrav lehké zranění). Toto léčení nepřidá životy, jen umožní normální fungování.

Je na postavách, jak chyceného zachrání. A jak rychle. Nejrychlejší je ho odřezat z lana (mířená střela šípem, šipkou, dýkou, kouzlem) a např. chytit do plachty, což ale stojí čas na přípravu.

**Poznámka:** Vzhledem k tomu, že tato past je hodnocená, měl by ji PJ "spustit" vždy.

## Past 3 – Luk umístěný ve větvích

Stopař vždycky chodí první a proto je potřeba jej odstranit. Brohas nastražil jednoduchou nášlapnou past, která po spuštění vystřelí šíp z improvizovaného luku. Šíp je opatřen jedem kurare, který ochromí zasaženou postavu na několik hodin, nedojde-li k neutralizaci jedu. Past je umístěna uprostřed malé zvířecí cestičky obklopené hustým trnovým akátím. Procházející postava má co dělat, aby nepřišla o oko natož aby sledovala, na co šlape,

**Spuštění:** Průchod trnovým akátím, šlápnutí na destičku  
**Efekt:** Na postavu je vystřelen otrávený šíp z improvizovaného luku  
**Nápadnost:** 5%  
**Deaktivace:** Stačí překročit či spustit na dálku  
**Záchrana:** Past Obr~7~výstřel minul / 1k6+3 životů  
Past Odl~4~nic/k10 životů působením jedu

## Past 4 – Kamenný sesuv

Brohas dál vede družinu do skalní rozsedliny, skryté za trnovým keřem, kde si nachystal další past. V rozsedlině je svah plným kamenní a štěrku. Nestabilní svah nedokáže udržet velké kameny, takže kdokoli se do svahu vydá, riskuje sesuv kamení. Zhruba uprostřed svahu je pod kameny a pískem schovaná síť, která po jejím sešlápnutí spustí samotný sesuv.

Samotný Brohas vylezl po skále mimo rozsedlinu - cestu si dopředu nastudoval. Jakmile někdo spustí lavinu, není možné ji prakticky uniknout (maximálně vypitím lektvaru, hyperprostorem). Ideální je se svézt s kamením zpátky na úpatí svahu, ale i to sebere nějaké životy.

**Spuštění:** Šplhání po štěrkovo-kamenitém svahu, šlápnutí na lanovou síť  
**Efekt:** Pád laviny kamení a štěrku  
**Nápadnost:** 25%  
**Deaktivace:** Nelze, nutno obejít svah a nebo spustit na dálku  
**Záchrana:** Past Obr~13~1k6 žvt / 2k6 žvt (zlomenina končetiny)  
Past Obr~10~1 poškozený předmět / 2 poškozené předměty  
(PJ vybere nejkřehčí předměty, který u sebe postava má)

## Past 5 – Finální léčka

Jakmile se postavy dostanou rozsedlinou přes kamenný svah na menší vyvýšeninu, dojdou po chvíli po stopách k skupině balvanů. Tam v úzkém průchodu objeví Brohase lapeného do vlastní pasti. Ruku má secvaklou klasickou ocelovou pastí. Na první pohled je zřejmé, že se ji snažil nastražit, ale buď neopatrnou manipulací či nešťastnou náhodou past spustila a secvakla mu levou ruku. Všude kolem je hodně krve, samotný Brohas ztěžka oddechuje (zřejmě se pokoušel osvobodit, ale marně), v obličeji je bledý a na čele se mu lesknou kápěje studeného potu.

Samozřejmě je to léčka. Brohas lapení jen hraje. PJ může zahrát zoufalého Brohase, který nechce zemřít uvězněný v pasti, atp. **Za ním, za balvany je vstup do jeskyně**, který postavy na první pohled nevidí (pouze když se přiblíží k Brohasovi), a kde odpočívá **Medojed**. Jakmile se postavy přiblíží k Brohasovi, ten vyplaší Medojeda a sám se pokusí uniknout vyšplháním na balvan. Rozzuřený Medojed pak zaútočí na družinu.

Záleží na postavách, jak prokouknout tuto poslední léčku, a jak si poradí s Medojedem.

**Spuštění:** Lanko natažené do jeskyně ke kravským zvoncům  
**Efekt:** Po zazvonění vyběhne z jeskyně podrážděný Medojed a zaútočí  
**Nápadnost:** 0%  
**Deaktivace:** Je potřeba znehybnit Brohase, aby nemohl zatáhnout za lanko  
**Záchrana:** Rozzuřený Medojed vždy zaútočí. Souboj viz dále.

## Medojed obří

Medojed obří je mrštný kolos podobný medvědovi s tvrdou kůží. Je to velice vzácné a plaché zvíře, které žije v hlubokých lesích straníc se od civilizace. I proto **Medojeda budou znát jen hraničáři v družině (Lyndor a případně Kwaelor)** a navíc jen z učených knih a vyprávění.

### Medojed obří

Životů:	30 x počet hráčů
Útočné číslo:	(+5 + 4/+2, 4/+2) = 9/+2, 9/+2 (mohutné tlapy) + zvl. (+5 + 6/+2) = 11/+2 (tlama)
Obranné číslo:	(+4 +6) = 10
Odolnost:	18/+3
Velikost:	C
Zranitelnost:	Zvíře, ale B ½, H0
Bojovnost:	12
Intelligence:	1

Vzhledem k neskutečné mrštnosti má Medojed **bonus +2 k iniciativě**. Medojed **útočí každé kolo oběma pařáty i tlamou**. Útoky může rozdělit až mezi dvě postavy pokud stojí v blízkosti Medojeda.

**Zvláštní útok:** Sražení pařáty. Kromě sečného zranění si musí cíl házet proti pasti, zda-li není sražena a otřesena (Pas Odl~7~nic / 1k3 kol otřesena). Otřesená postava nemůže útočit a kouzlit, může se alespoň bránit s postihem -3.

Nekouzelné zbraně mu ubližují jen za půlku životů a jedy na něj nikterak nepůsobí. Taky je díky Brohasovi rozlícený (Bojovnost 12) a nedá se zastrašit. Padnou-li jeho životy pod 30, teprve tehdy nazná, že má dost, a uteče.

Medojed má jedinou slabinu - med. Jakmile ucítí med, stane se zmámeným a jeho jediné myšlenky jsou na med. **Med lze velice dobře použít pro odlákání či zklidnění Medojeda.**

## Souboj s Medojedem

PJ odehraje souboj klasicky jako real-time. Před samotným soubojem si PJ vezme hraničáře z družiny pryč a odpoví jim na jakékoliv dotazy ke zvířeti:

- běžně nejsou agresivní a nepřibližují se k lidem, útočí jenom když se cítí ohrožení
- tenhle Medojed je zběsilý (berserkr), nechová se jako běžné zvíře - zřejmě byl vydrážděn a tudíž je VELMI nebezpečný
- oheň ho nezastraší, maximálně popudí k větší zuřivosti
- je velmi rychlý a běžný smrtelník nemá šanci mu utéci
- na svojí velikost je neskutečně mrštný - stále si vědom svého okolí, takže na něj není možné zaútočit ze zálohy (nelze na něj útočit „zezadu“).
- **(Tohle PJ řekne pouze, pokud se specificky zeptají na jeho slabiny!)** Medojed má jednu slabinu, kterou je nepřekvapivě **med**. Jeho vůně a chuť jsou pro něj neodolatelné až omamné.

- **(Tohle PJ řekne pouze, pokud se specificky zeptají na jeho slabiny!)** i přes svoji mrštnost není Medojed schopen lézt na stromy, jako třeba jeho vzdálený příbuzný medvěd; Je to dáno jeho váhou a také tlapami s absencí velkých a pevných drápů.

**Poznámka: Místo medu lze s úspěchem použít i medovinu.** Toto však v žádných učených knihách napsáno nebylo a je na hráčích, aby na tuto možnost přišli, případně vyzkoušeli. Theurgh Morvain má 2x medovinu, pokud o ni nepřišel při předchozí pasti (lavina na svahu).

**PJ by měl hraničáře významně upozornit, že porazit Medojeda je prakticky nemožné** (když budou mít štěstí, polovina jich přežije). Nemá smysl ani utíkat, Medojed je pochyťtá jak nic.

Po skončení dotazování mají hraničáři jako první možnost zahájit souboj. Je na hraničářích, co udělají či řeknou ostatním v rámci realtime. Pak následuje klasicky hod na iniciativu s tím, že Medojed má bonus +2.

Dříve či později by měla družina seznat, že musí Medojedovi utéct. Medojed není dobrý lezec, tedy vyšplhají-li postavy na strom, jsou v bezpečí. Medojed je sice nenechá slézt, ale může třást se slabším stromem s cílem setřást družiníka na zem. Vylézt na všudypřítomné balvany je také možnost.

Postavy v bezpečí si můžou naplánovat další postup. Medojeda je možné udolat (šípy, kouzla), jen to dlouho trvá a stojí zdroje. Lepší je sehnat med/medovinu a Medojeda odlákat.

Pokud se postava rozhodne doběhnout pro med, pro hraničáře není problém jej sehnat (Past č. 2 budiž jednou z možností). Pouze jde o to, aby družina odlákala Medojedovu pozornost a jedna z postav mohla nepozorovaně utéct pro med.

**Poznámka:** Špatná taktika družin by mohla vyústit ve smrt postavy. Pokud by k tomu mělo dojít, PJ nechá postavě 1 život a nechá ji omdlít. Medojed o nehybnou postavu ztratí zájem (nepředstavuje ohrožení) a soustředí se na ostatní členy družiny. Pokud je "smrt" postavy důsledkem špatných rozhodnutí (nikoliv hodem kostkou), zohlední se to v hodnocení družiny.

## Výslech Brohase

Obecně předpokládáme, že družina si pohlídá "lapaného" Brohase a před soubojem s Medojedem ho nějakým způsobem znehybní / zpomalí.

Pokud se družině nepodaří zabránit Brohasově útěku, budou jej muset ještě po souboji s Medojedem dohonit. Teď už to nebude tak těžké. Brohas má minimální náskok a namísto kladení pastí dává přednost rychlosti čímž zanechává výrazné stopy. K Brohasově smůle, resp. díky nízké karmě se Brohasovi stane nehoda a při útěku si vyvrkne kotník. Družina ho tedy najde zraněného - teď už skutečně zraněného :-)

Jakmile mají postavy Brohase lapaného, mohou ho začít vyslýchat. Ten už nemá žádnou motivaci klást odpor a celkem bez zábran (ale ne ochotně a sám od sebe) poví družině vše, co bude potřebovat. Informace, které může poskytnout jsou:

- zbytek družiny běžel do Podborné a možná i dál
- (po doptání) - Banda se měla setkat ve zřícenině Tvrze za Podbornou za kopcem
- Vitar je těžce zraněný - museli ho odtáhnout
- na louce došlo k masakru, nějaké čáry máry zapříčinily výbuch některých vojáků, vznikl zmatek, kterého využili k útěku

Po vypořádání se s Brohasem budou moci postavy dál pokračovat ve stopování Bandy. Dle předpokladu míří stopy do **vesnice Podborná**. Družina se může ptát místních, ti potvrdí, že tudy Banda táhla (ne přímo vesnicí, ale byli spatřeni). Nakonec k nim příběhne hostinský **Pepík Kořínek** a potvrdí družině, že se mu **Banda nasáčkovala do hostince** a zabarikádovala se tam.

## Banda uniká do podzemí

Když se Banda oddělila v lese od Brohase, pokračovala směr vesnice Podborná. Tu však obešla a zamířila rovnou k zřícenině Tvrze. Zhruba uprostřed cesty do tvrze je vstup do podzemí. Podzemím se lze dostat do tvrze, ale i zpět do vesnice přímo do sklepa taverny “U Staré Lípy” hostinského Pepy Kořínka.

V podzemí se Banda opět rozdělila. Lupič Pindal se vydal do hostince, kde měl působit dojmem, že je hospoda obsazena. Vitar, Bianca, Balder a Loutka se vydali podzemím do tvrze. Mapy podzemí jsou v příloze (**PŘÍLOHA - “Cast 1 - Podzemí”**)

Lze očekávat, že družina narazí v Podborné na hostinského Kořínka a ten je navede nejprve na Pindala v taverně.

## Hobit lupič v hospodě (Pindal)

### Příchod k hospodě a zjištění situace

Lupič Pindal dostal od Vitara za úkol obsadit hostinec “U Staré Lípy” v Podborné, aby mu zajistil čas. Pindal se tajným podzemím dostal do hostince, odkud vyhodil pár hostů včetně hostinského Kořínka. Celou nevelkou hospodu zabarikádoval (zavřené okenice, zamčené a zatarasené dveře). Pindal chce, aby se pronásledovatelé začali do hostince dobývat, čímž ztratí cenný čas pro pronásledování dalších členů bandy.

O vyklizené hospodě se družina dozví poměrně snadno - nadávající chlapi v Podborné, radující se služka Bětko, která má díky tomu volné odpoledne, či samotný hostinský Kořínek, který postavám bude asi nejnápomocnější ohledně celé situace, protože chce Bandu co nejdřív pryč, ale sám si proti ní netroufne.

**Poznámka:** Všichni obyvatelé Podborné, kteří spatřili Bandu, mohou odpřisáhnout, že Banda do vesnice nešla, pouze vesnici obcházela. Hostinský Kořínek bude jako jediný (logicky) tvrdit, že Banda do vesnice zašla a zabarikádovala se u něj v hostinci. Tento markantní rozdíl ve výpovědích by měl družinu donutit přemýšlet, jak to bylo s Bandou v Podborné doopravdy.

Když si družina vyslechne hostinského Kořínka, tak jim nejdřív řekne toto:

*“Meju si korblíky a Bětko se chystá na obědový nápor. Najednou se objevil hobit u pultu a začal na všechny řvát, bylo to trochu vtipný jak vztekalej byl, ale když jsme se začli smát, vytáhl nůž a protože jsme tak nějak věděli, že bysme neměli krást extra odpor kvůli Bandě, tak jsme teda poslechli. Pak to tam začal přestavovat, zaházel dveřma vším možným a nosit různě, moc oken tam nemáme, ale ty zabarikádoval taky. Jídla tam mají dost, tak tam asi nějakou dobu vydrží. Jenom prosím pánové, jestli po nich nějak jdete, tak mi to tam moc nezničte, prosím. Půlměsíc zpátky jsem spravil židle, stoly a celkově to tam dal do pucu...”*

Co dalšího se družina může dozvědět:

- Objevil se tam (Pindal) zničehonic.
- Měl sebou nějaký svoje nářadí, neví jestli tam nenastražil nějaký pasti a tak.
- Není to extra bojovník, ale jednou ho viděl se prát a člověka zmasil pořádně, rozhodně nebojuje čestně.
- Uvnitř jsou i ostatní členové Bandy (slyšel další dva mužské hlasy a jeden ženský)
- Asi přišli zezadu (ale tam po nich nejsou stopy...)

**Poznámka:** Pindal jako lupič umí velice dobře přetvářku včetně napodobování hlasů. Toho nyní v hostinci využívá, aby navodil dojem, že není v hostinci sám.

## Hospoda U Staré Lípy

Jedná se o podsklepenou dvoupatrovou budovu. Dole je klasicky výčep se sálem, v zázemí kuchyně, suchá spíž a vejminek pro služku/kuchařku. V patře je pak ubytování hostinského a dva malé pokoje pro hosty. Sklepení slouží jako sklad potravin. Nachází se v něm také **vstup do podzemní štoly**, o kterém Kořínek ví (*“Mám tam pevnou mříž a dřevěné dveře, všechno pěkně na zámek”*), ale kam vede, neví, bál se to kdy zjišťovat.

Lupič Pindal není schopen sám ubránit celý dům a proto se stáhnul pouze do hlavního sálu v přízemí. Vstup do horního patra zatarasil. Vstup do sklepa nechal volný jako únikovou cestu. Uvnitř si svítí petrolejkou, neb okna mají zavřené okenice.

## Jak se dostat do hospody

Lupič Pindal není včerejší a zná všechny triky dobrodruhů. Dobře se na pronásledovatele připravil. PJ může zkraje rovnou postavám skrze Pindala sdělit, že zná “klasické” triky a ví, jak se jim bránit:

*“Jestli se sem hyperprostorujete nebo něco takovýho, použijete mlhonohu, nebo něco takovýho, tak počítejte, že vás oddělám dřív, než se zorientujete! Jednou jsem viděl co zbylo z člověka co ten lektvar použil a jinej ho rozfoukal!”*



**První možnost**, jak se družina může do hostince dostat, je použití svých zvláštních schopností a magie. Družina si však musí taktiku vstupu do hostince promyslet. Je na P.Ji, aby posoudil vhodnost řešení, které družina zvolí.

**Druhá možnost** je objevit vchod do podzemí. Stačí, když si postavy uvědomí rozkol ve výpovědi mezi vesničany a Kořínkem. Půjdou-li hráči tímto směrem, všimnou si, že se Kořínek při výslechu začne ošívát a nabídne řešení rozdílu ve výpovědích:

*“No víte, jak jsem říkal, že se objevil zničehonic... Tak mě to došlo před nějakou chvílí, ale je možný že se tam proplížil štolou. Nikdy jsem si nemyslel, že to někam vede, ale přijít dveřma jsem ho neviděl, a to já mám oči jak vosťříž! Na druhou stranu je to blbost, protože tam mám mříž a dveře, řádně zamčené!”*

**Třetí možnost** je klasické vyjednávání. Z výše uvedeného je zřejmé, že Pindal vyjednávat bude (zdržovací taktika), ale nevzdá se. Dokud má únikovou cestu, nemá důvod se vzdát.

## Pindalova taktika

**Lupič má jediný cíl - zdržovat.** Ze začátku bude předstírat, že je v hostinci zabarikádovaná celá Banda. K tomu využije svoji schopnost napodobovat cizí hlasy. Později může na družinu vyzkoušet trik s rukojmím. Obyvatele Podborné povrchně zná, vzpomene si, že si ve vesnici hrála nějaká **cácorka jménem Maja**. Napodobí dětský hlas a bude předstírat, že má rukojmí. Družina může projít vesnici a zjistit, že kecá a že Maja je živá a zdravá. Pindalovi to nevadí, ušetří čas. Když sezná, že se družina brzy do knajpy dostane, pokusí se s družinou vyjednávat, za jakých podmínek se vzdá. Bude smlouvat a natahovat čas. Nakonec nebude váhat, rozleje pár lahví oleje a hospodu podpálí. **Sám se pokusí utéct štolou.**

**Poznámka:** Opět předpokládáme, že družina vymyslí elegantní způsob, jak Pindala zpacifikovat (á la URNA) a tudíž podpálení hospody nedopustí.

## Výslech Pindala

Stejně jako Brohas, není Pindal hrdina. Bude arogantní a k rozvázání jazyka a zjednání respektu bude potřebovat pár ran. Pindal prozradí, že zbytek Bandy utekl do Tvrze.

**Poznámka:** Pokud družina doposud neví o tajném podzemí, Pindal se o něm nezmíní. Pokud už postavy o podzemí ví, Pindal jim potvrdí, že jedna chodba vede i do tvrze, ale je chráněna hádankou, jejíž řešení nezná (to je pravda).

## Vstup do podzemí a hádanky

Podzemí kolem vesnice Podborná je systém dlouhých štol a několika místností. O existenci podzemí se relativně ví, ale nikdo do něj nechodí - párkrát už se někdo nevrátil...

Banda podzemí využívá pro utajené přesuny a také v něm má jednu ze svých dočasných základů. Pro účely dobrodružství je podstatná jen ta část podzemí, která se nachází mezi

vesnicí Podbornou (výlez na západ od vesnice a do hostince) a starou tvrzí (výlez v donjonu). Na této trase se nachází dvě překážky v podobě hádanek, které je potřeba vyluštit, aby se člověk dostal dál. Viz mapa níže.

**Poznámka:** Předpokládáme, že se družina do podzemí dostane skrze vlez, který se nachází mezi tvrzí a Podbornou.

**Důležité:** Vzhledem k tomu, že není zcela nutné hádanky luštit - do Tvrze i do Hospody se lze dostat jinak - může se družina rozhodnout hádanky neluštit, pak dostanou body i tak.

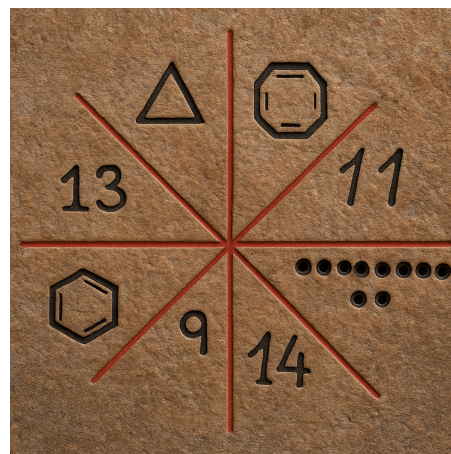
## Hádanka směr Hostinec

Tato hádanka je umístěna na kamenných dveřích (**PŘÍLOHA - “Cast 1 - Hadanka hospoda”**). V poli rozděleném paprskovitě na osm dílů se nachází jednak symboly (trojúhelník, šestiúhelník a osmiúhelník), čísla (9, 11, 13 a 14) a také deset otvorů pro prsty.

Řešení hádanky je prosté. Jednotlivé díly jsou spojené do dvojic. Z hlediska orientace jsou dvojice na opačné straně středu, tj. k sobě patří:

- číslo 11 a šestiúhelník
- osmiúhelník a číslo 9
- trojúhelník a číslo 14
- číslo 13 a otvory pro prsty

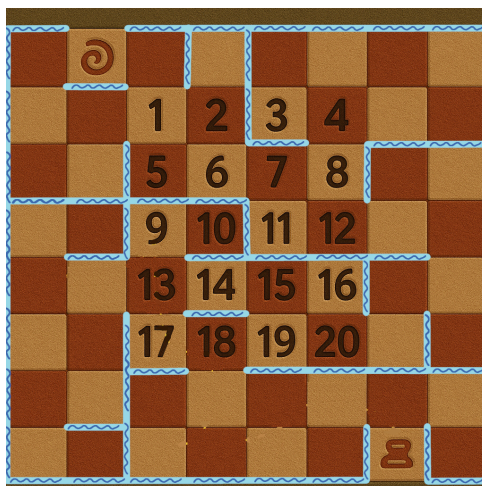
Součty čísel a úhlů v úhelnících je pro známé dvojice 17. Pro poslední dvojici je nutné k číslu 13 přičíst číslo 4, aby **součet odpovídal číslu 17**. Pro otevření dveří tedy stačí zasunout **právě 4 prsty** do otvorů pro prsty v pravé části hlavolamu. Pokud postava vsune jiný počet prstů do otvorů, budou mu tyto prsty useknuty.



## Hádanka směr Tvrz

Tato hádanka je násobně složitější a je pravděpodobné, že na ni družina nepřijde. Na kamenných dveřích je vyobrazena klasická černobílá šachovnice (**PŘÍLOHA - “Cast 1 - Hadanka tvrz”**). Na šachovnici jsou vytvořeny mezi poli překážky. Střední pole jsou očíslována. Na spodku šachovnice je umístěn “kůň”, na vršku pak cílové pole se spirálou.

Řešení hádanky spočívá v tom, dostat figurku koně ze startu na cílové pole s tím, že kůň nesmí svým pohybem jít skrze překážky. Po cestě skáče na očíslovaná pole. Pořadí navštívených čísel: **18, 9, 13, 19, 12, 6, 5**. Tyto čísla je potřeba na šachovnici zmáčknout, ne nutně v uvedeném pořadí.



## Barbar bojovník před Tvrzí (Balder)

V závěru dobrodružství zbývá družině polapit už jen barbara Baldera a pak Biancu s Vitarem. Balder se rozhodne pro "čestný souboj" muže proti muži, aby ochránil šéfa a jeho holku. K dispozici bude mít dva pohůnky - věrné patolízaly, kteří stihli z tábora utéct a náhodou je potkal v tvrzi samotné.

Balder bude čekat u studny na nádvoří, vedle sebe položený meč bastard. Pod rozhalenou košilí má několik šrámů, nicméně je při plné síle.

## Tvrz

Posledním útočiště Vitara, Biancy a Baldera, je malá tvrz opřená o skalní masiv. Tvrz chrání kolová hradba tvořící před skalou téměř dokonalý půlkruh. Za hradbou se nachází přízemní dřevěná stavení (stáje, ubikace služebnictva, sklady, ...). Hlavní budova - donjon - tvoří hrázděný třípatrový dům:

- přízemí bez oken, přístupné vnitřkem budovy schodištěm z prvního patra
- 1. patro přístupné po schodišti a ochozu - zde se nachází Bianca, Vitar a Loutka
- 2. patro přístupné schodištěm z 1. prvního patra - ubikace

Do tvrze se lze dostat buď hlavní dřevěnou branou a nebo tajnou chodbou, která je vytesána do skály. Tajná chodba začíná v pokoji v 2. patře a pokračuje do sítě chodeb kolem Podborné (viz předchozí kapitola).

## Vyjednávání o souboji

Balder není žádný extra bojovník. V podstatě celý život "bojoval" hlavně proti slabším a bezbranným. Těch pár střetů s žoldáky, kteří chránili karavany, by spočítal na prstech svých rukou. Balder tak nabyl falešného dojmu, že je opravdu dobrý. Nyní cítí, že jeho mise je u konce a chce odejít se ctí. Navrhne tedy družině, aby jej porazila v čestném souboji muže proti muži.

Balder nemá, jak postavy přesvědčit. **Maximálně bude hrát na jejich hrdost a čest.** Balder bude celou scénu dramatizovat (zahodí meč bastard), roztrhá si zkrvavenou košili (pod kterou má kroužkovku), rozpaží ruce a dá najevo, že se smrti nebojí, aby družinu donutil k souboji muže proti muži.

V případě, že družina nepřistoupí na jeho hru, bude se zatčení bránit. **Při přecíslení / zranění se okamžitě mění v berserkra a v šíleném běsnění jde přes mrtvoly.** Platí vše o vyčerpání a možnosti smrti v případě, že nebude po poražení léčen. Družina by neměla zapomínat na to, že má Baldera získat živého.

**Balder, barbar bojovník**

Životů:	70
Útočné číslo:	(+3 + 6/0) = 9/0 (meč bastard)
Obranné číslo:	(+1 +5) = 6 (kroužková zbroj)
Odolnost:	18/+3
Velikost:	B
Zranitelnost:	humanoid
Bojovnost:	12
Intelligence:	8/-1

## Kostkovaná

Pokud družina kývne na Balderovy podmínky, bude muset ze svého středu vybrat jednoho dobrovolníka, který se s Balderem osobně utká (beze zbraní, magie, lektvarů atp.).

Boj pro větší atraktivnost nebude duel probíhat dle pravidel, ale pomocí následující mechaniky:

- Na začátku souboje má postava i Balder k dispozici 8 kostek k6 a také určitý počet kartiček efektů (viz dále)
- Hraje se na kola. Každé kolo spočívá ve třech krocích:
  - hod kostkami a porovnání výsledků
  - volitelné zahrání kartiček efektů
  - stavba "kostkové věže" (kostky vyskládané do sloupečku na sebe)
- Hod kostkou: ten, kdo hodí na kostkách v součtu více, vyhrává dané kolo. V případě remízy se hází znovu.
- Zahrání kartiček efektů: hráči se ve vynášení kartiček efektů střídají, přičemž začíná hráč, který prohrál v hodu kostkami
- Stavba kostkové věže: V každém kole oba soupeři odevzdají jednu kostku na stavbu kostkové věže přičemž výherce hodu kostkou určí, kdo s pokládáním kostek na věž začne
- Když příkládajícímu hráči spadne kostková věž, souboj končí a příkládající hráč prohrává.
- V duelu proběhnou celkem **tři souboje**.

Kartičky efektů odpovídají bojovým trikům. Hráč je může získat především před soubojem, ale i během něj. Stačí, když PJovi popíše, co dělá pro to, aby zvýšil svoji šanci na výhru. Příkladem budiž:

- využití zvláštní schopnosti bojovníka (zastření, odhad soupeře, ...)
- zakázané použití lektvarů či jedů
- zakázané použití kouzel
- použití špinavých triků (hrst hlíny do očí, lupič před bojem poradí bojovníkovi nějaký trik, využití slunce ve svůj prospěch, předstírání slabosti či zranění, předstírání zakopnutí, chodec udělá mečem prasátko, okolostojící rozptylují Baldera atp.)

Pokud si hráč o kartičky neřekne, PJ odehraje první souboj, kde použije vlastní kartičky. Před druhým soubojem může hráč zkusit nějaké kartičky získat, ale už to nebude tak jednoduché - Balder vidí, co postava činí a pokusy o pití lektvaru bude odmítat. Představitivosti se meze nekladou. Za každý zajímavý nápad obdrží hráč od PJe náhodně jednu kartičku efektu (**PŘÍLOHA - "Cast 1 - Kostkovana"**). Balder, resp. PJ má k dispozici stejný set kartiček efektů, které může během duelu použít.

## Výsledek souboje

Když Balder prohraje, okamžitě se vzdá. Uznale poděkuje svému soupeři a celá scéna končí. V případě, že Balder vyhraje, je na hráčích, jak se zachovají. Vyčerpaný Baldur bude snadnou kořistí, pokusí-li se ho zaujmout. **Sice se promění v berserkra, ale jeho životy budou poloviční.**

## Průzkum tvrze během souboje

Část družiny by měla využít průběhu čestného souboje k průzkumu tvrze. Bude to i hodnotící kritérium. Vycházím z toho, že Balder může zdržovat a získávat čas, aby Bianca a Vitar mohli z tvrze uniknout.

## Bianca, Vitar a Loutka v Tvrzi

Jakmile skončí souboj s Balderem, na ochozu donjonu se objeví Bianca. Je celá od (cizí) krve, v obličeji bledá, ale s tvrdým neústupným výrazem. Na dotaz PJ potvrdí, že Bianca nemá na hlavě Diadém. Ve stínu dveří stojí zarostlý muž - Plešoun/Loutka. Po Vitarovi ani vidu, ani slechu.

## Motivace Vitara

Zraněný Vitar chce v první řadě přežít. Jeho zranění je dost vážné - má zabodnuté (Talabovo) kopí v boku. Vzhledem ke zmatku ho nemohl věrný hraničář Brohas vyléčit a proto teď trpí jako pes. Vitar se navíc chce vzdát, jak bude řečeno dále (koketuje s vírou Církve Stvořitele) a má v úmyslu odčinit své hříchy. Nicméně nyní není ve stavu, aby mohl vyjednávat - leží v krvi na posteli v donjonu a je rád, že je rád. Než přišla družina, přemlouval Biancu, aby nebojovala a vzdala se s ním. Ještě než upadl do bezvědomí, nakázal Biance, aby mu dala Diadém. Bylo mu jasné, že v táboře vraždila Loutka.

## Motivace Biancy

Bianca je proti všem. Démony dětství/mládí z ní udělali "schizofrenního" šílence. Nemá ráda lidi, vždy k nim byla krutá a vždy se jim mstila za něco, za co ani nemohli. Lidem nevěří, pro ni jsou původcem všeho, co se jí kdy špatného v životě stalo. Naproti tomu je Vitar pro ni něco jako Bůh. To on ji miluje, to on se o ni stará, to on jí dal smysl života a pocit, že tu pro někoho je. Vitara za normálních okolností ve všem poslouchá (byť díky své povaze je schopna si říci svůj názor i nahlas), ale nyní je Vitar odstaven a poprvé v životě je Bianca vystavena situaci, kdy rozhoduje sama za sebe a i za Vitara.

Na jednu stranu dostala jasné instrukce od Vitara vzdát se bez boje. Dokonce to musela Vitarovi odpřisáhnout těsně před tím, než mu odevzdala Diadém a on upadl do bezvědomí. Na druhou však vzdání se znamená konec, vězení a oprátka. A to přeci nemůže Bianca dopustit, aby její "Bůh" visel. Navíc, když má k dispozici Plešouna/Loutku, kterou již velice dobře ovládá, a kterou lze použít a pobít nepřítele. Nakonec, jako vždy, uposlechla Vitara, Diadém schovala Vitarovi do šatů a vydala se na ohoz vyjednávat s naší družinou. Má v plánu se alespoň pokusit družinu zastrašit...

## Vyjednávání s Biancou - RP výzva

Na ohozu stojící Bianca si přeměřuje družinu a zvažuje své možnosti. Je ozbrojena ostrou dýkou, je celá od zaschlé krve a vypadá dost hrozivě. Za ní stojí nehybný Plešoun/Loutka. V první fázi vyjednávání se pokusí družinu zastrašit - bude vyhrožovat, že bez boje se nevzdá. A boj skončí krveprolitím.

Argumenty, které použije:

- unikli jsme většímu počtu žoldáků, než jste vy
- družinu neplatí tolik, aby riskovala životy členů; minimálně polovina zemře
- mají dost zbraní a jídla, aby přežili dlouhé obléhání
- má Plešouna (Loutku), která je neporazitelná (*"tady s Plešounem vám natrháme prdel, raz dva"*)

Argumenty, které by mohla využít družina:

- mají již polovinu členů Bandy (Brohas, Balder, Pindal) - *"můžete je mučit, jsou mi ukradení"* (miluje jen Vitara)
- z průzkumu mohou zjistit, že Vitar je mimo boj a potřebuje rychlou pomoc (tu může družina nabídnout) - *"kecáte, Vitar vám pláchnul"*
- pokud zmíní milenecký vztah Biancy s Vitarem, můžou tuto informaci také využít (nezabijeme ho) - *"co je vám do toho, koho milují"*
- postavy mají Traumata spojená s Bandou - dobře využitá zmínka může ochladit snahu Biancy bojovat
- ví o Diadému, resp. si tipnou, že členka ovládá Plešouna/Loutku - mrtvá Bianca = nepoužitelná Loutka
- můžou tvrz rovnou zapálit (nemůžou, ale to Bianca neví)
- použití nějakého efektu (čaroděj) - ukázání svých schopností = nejsme obyčejní pěšáci, ale rovnocenní soupeři
- slib, že nebudou zabiti, ale půjdou k řádnému soudu (na to můžou mít papír od soudce Sparka) - **důkazem budiž živí Pindal, Balder a Brohas**
- můžou chtít vyjednávat pouze s Vitarem, jako šéfem Bandy

Hodnotit se bude především roleplay a způsob argumentace. Družina nesmí zapomenout, že Biancu musí dostat živou. Bianca má jediné slabé místo - Vitara. Vzdá se pouze tehdy když ji přesvědčí, že je Vitar v nebezpečí:

- Vitar umírá a pokud Bianca nesloží zbraně, chcípne po tom všem jako prašivý pes sám, zatímco Bianca oddaluje nevyhnutelné (emoce Bianca není se svým milovaným Vitarem, který umírá sám)

- Dostanou se k zraněnému Vitarovi a přímo mu vyhrožují smrtí (Vitar musí být mimo dosah Biancy a přímo v rukou družiny)

V případě nutnosti může PJ scénu ukončit příchodem Vitara, který se z posledních sil vypotácí na práh ochozu a sám se vzdá. V ten moment Bianca svěsí ramena, odhodí zbraně a rozpláče se.

## Vyjednávání s Vitarem

Díky vyčerpání a zraněním Vitara nebude možné s ním hovořit příliš dlouho. Hraničářská kouzla a alchymistické lektvary určitě pomohou, ale Vitar ztratil příliš mnoho krve a nyní potřebuje jen odpočinek.

Družina mu tak může položit jen 3 otázky a potom upadne do bezvědomí.

Odpovědi na očekávané otázky:

- Plešoun / Loutka - je to Biančina hračka, kterou jsme jednou našli, mrtvák, kterého Bianca přivedla k životu a udělala si z něj poskoka
- Co způsobilo výbuchy v táboře Bandy? - asi Plešoun/Loutka, jiné vysvětlení nemám, ale zeptejte se Biancy, ta by mohla tušit
- Diadém - našli jsme jej společně s Plešounem, nějakým způsobem jsou ty dvě věci propojené

**Důležité: Vitar je domluven s představitelem Církve Stvořitele Lemuelem**, že se vzdá a bude zařazený do programu převýchovy á la Mechanický Pomeranč s tím, že program ještě finančně podpoří z ukradených věcí. Představitel Církve si slibuje od této spolupráce vylepšení obrazu Církve, že dokáže ze zločince udělat ctihodného člověka. **Tuto informaci ale družině Vitar nikdy neřekne**, pouze to vysvětluje jeho smířlivé chování k zadržení.

## Konec 1. Části

### **POZOR!!! NA KONCI 1. ČÁSTI PJ PŘEDÁ DRUŽINĚ NÁSLEDUJÍCÍ INFORMACE:**

- Pro všechny - Sluncesvit, který vychází den před začátkem 2. Části (**PŘÍLOHA - "Cast 1 Sluncesvit IX"**)
- Pro Drystana (ale čte pro celou družinu) - Drystanovo poznámky k událostem mezi 1. a 2. Částí (**PŘÍLOHA - "Cast 1 Drystanuv text"**)

PJ může družině říci následující informace:

- mezi 1. a 2. částí uplynul zhruba 1 rok (viz výše předané dokumenty)
- Drystan jediný zůstal ve Stone, ostatní se vrátili do rodného kraje
- Drystan naháněl družiníky po kraji celkem 3 týdny před začátkem 2. Části
- Sluncesvit, který družina obdržela je čerstvý, byl vydán den před příjezdem družiny



## Diadém

Někteří hráči budou mít tendenci si Diadém schovat pro sebe. Toto je samozřejmě možné, nicméně do druhé části se Diadém postavám vezme a bude u Sparka. **Toto je potřeba říci hráčům na konci 1. kola.**

*“V rámci soupisu majetku Bandy se zjistilo, že Diadém chybí - nakonec ho družina musela vydat.”*

Pokud se na to zapomene, tak pokud si hráči vzpomenou na Diadém (že ho mají u sebe), tak jim PJ řekne, že nikoliv, protože:

*“Před rokem Banda osočila Sparka, že si přivlastnil jejich majetek pro sebe a postavy ho musely vydat”.*

Družina se může cestou do Stone dovyptat Bandy, co je Diadém zač a jak funguje. Ideálně Biancy, které jej nosila a používala. Bianca prozradí jen to nejdůležitější:

- před půl rokem **přepadli dostavník, jež převážel rakvi s Plešounem a Diadém**
- zjistila, že **při nasazení Diadému se jí udělalo velmi špatně**
- zjistila, že při nasazeném Diadému byla schopna hýbat Plešounem, který byl v rakvi
- Vítar nakonec souhlasil a Bianca si mohla Diadém i Plešouna nechat
- půl roku s Plešounem trénovala a **nakonec byla schopna jej používat jako “návnadu”** při přepadávání lidí
- bez Diadému je Plešoun k ničemu

**Diadém si můžou postavy nasadit**, ale vzhledem k tomu, že se k němu dostanou až v závěru 1. Části, **PJ by se měl nasazení Diadému družinou vyhnout**. Pokud se tak stane, postupuj dle pravidel v Části 3:

### Telepatické spojení skrz Diadém

Ideální způsob, jak si pokecat s Loutkou. Navazování spojení je automatické. Loutka může použít běžnou přímou řeč a dorozumívat se s postavou. **Má to však jeden háček.** Diadém si musí na postavu zvyknout a vyladit se s jejími mozkovými vlnami. Proto prvotní nasazení Diadému může způsobit bolest a nebo dokonce ztrátu vědomí. Postava, která si nasadí Diadém, si musí házet proti pasti:

- Nemagická povolání - Past (**Odl~7~spojení navázáno / k6 stínových životů + 60% šance na omdlení**).
- Magická povolání - Past (**Odl~5~spojení navázáno / k6 stínových životů + 40% šance na omdlení**)

## Plešoun / Loutka

Při doptávání na Plešouna se dozví podobnou story jako s Diadémem. Plešoun je opravdu netykavka, nemluví, neprojevuje emoce a bez Diadému jej nelze ovládat. Pouze popostrkovat žadaným směrem (něco jako s opilcem).