

# Část 2 - Vypátrejte Bandu

## Herní čas

Čas	Scéna
00:15	Úvod do 2. části. Otázky družiny na PJe
00:10	Úvodní tajné setkání se Sparkem
00:05	Vyšetřování krádeže Diadému
00:30	Vyšetřování útěku Bandy z vězení
00:15	Vyšetřování místa činu posledního útoku Loutky (kněžka Berenika)
00:50	Pátrání po reziduích
00:25	Loutka se vrací zpět do města spolu s Lemuelem
00:30	Výběrové řízení na nové dozorce do blázince
00:30	Předstírání bláznovství - ověření před komisí
00:15	Tajné proniknutí na ostrov
00:15	Závěr, rezerva

## Události mezi 1. a 2. částí

Mezi první a druhou částí uplyne jeden rok. Níže uvedený text bude nabídnut družině na konci 1. části, aby si jej mohli v klidu přečíst a PJové neztráceli čas na začátku druhé části.

Až na Drystana všichni opouští po zatčení Bandy služby soudce Sparka. Drystan stále pátrá po zločincích, když najednou ve třech případech nalezne magická rezidua přítomnosti Plešouna ve městě Stone. Jinými slovy, Plešoun spolu s ovládacím diadémem, jsou mimo vězení. Respektive, Plešouna začal někdo využívat.

Drystan se poradil se soudcem Sparkem, který si ověřil, že z vězení zmizeli všichni členové Bandy včetně Plešouna. Věc je pro Sparka delikátní, protože je zodpovědný za správu věznice. Drystana proto pověří „neoficiálním“ pátráním, nemá zájem do záležitosti zatáhnout více svých podřízených, kterým nevěří. Jakákoliv informace, že se z nejstřeženějšího vězení ztratili vězni, by byla pro Sparka politickou vraždou. Čím méně lidí ví, či tuší, tím lépe. Spark vidí za zmizením Bandy politický motiv, který hráčům nabídne jako hlavní.

Drystan tedy ví, že Plešouna někdo používá, díky rozhovoru se Sparkem nikomu nevěří, a proto povolá svoji „bývalou“ družinu. Všechny postavy se tedy stávají „neoficiálními“ vyšetřovateli a nemají tak možnost se opřít o moc a práva „úřadu“.

## Dotazy hráčů / postav

Hráči ostatních postav mají prostor se vyptat PJe, co tak asi jejich postava během roku mimo Stone dělala, případně sám řekne, co měla jeho postava v plánu. Je na PJi, aby si vymyslel backstory spolu s hráčem sám.

**Hráči se budou ptát především na blízké postavy z Traumat.** Není problém říci, že Morvainova Alice byla Balderem odkopnuta/zabita kdesi mimo civilizaci, Sheanta, že byla prodána otrokářům kamsi na vzdálené ostrovy (a je pravděpodobně mrtvá) či, že Dewarek byl prodán jako otrok do stříbrných dolů u Veilportu, kde zemřel. Cokoliv je možné.

**Dále se můžou hráči pochlubit, co dělali členům Bandy při cestě zpět do Stone.** Tj., jak mučili, vyslýchali Bandu. Je na PJi, aby případné choutky korigoval, ale pokud dorazí Banda do Stone po svých s "vysvětlitelnými" zraněními, je vše v pořádku. Nutno poznamenat, že postavy budou mít možnost "navštěvovat" Bandu ve vězení do jejich odsouzení...

**V neposlední řadě se může družina vyptat na Plešouna a Didadém.** Vše je popsáno na konci Části 1. PJ potvrdí příběh o přepadení dostavníku s rakví a postupném zvládnutí Plešouna Biancou. PJ by se příliš neměl rozhovořit o detailech. Pokud se chce družina o přepadení dozvědět něco více, může to zkusit ve Stone.

## Družina a Stone

**Hráči se mohou též ptát, jak je to vlastně se známostí družiny ve Stone.** Jak už to bývá, družina byla velice slavná v loňském dobrodružství i v letošním po dopadení Bandy. Každý občan Stone by členy družiny poznal. Ale teď, rok po chycení Bandy, už jsou postavy opět anonymní a zřídka je někdo na ulici pozná. **Kdo však bezpečně družinu pozná, jsou jejich bývalí spolupracovníci v úřadu soudce Sparka a strážní (městští, vězenští).** Toto by měl popravdě PJ sdělit hráčům, aby s tím případně počítali.

## Shrnutí 2. části

Družina se po roce setkává v hlavním městě Stone. Drystan dostal od soudce Sparka neoficiální úkol - zjistit, kam utekla Banda z vězení a kam se ztratil Diadém ovládající Plešouna. Má na to čtrnáct dní, neboť po této době má dojít k popravě Bandy.

Družina pravděpodobně navštíví vězení a bude zjišťovat, jak Banda utekla. Přes sérii výsledků zjistí, že Banda neutekla, ale byla z vězení osvobozena někým cizím. Stopy Bandy končí pravděpodobně v místním přístavu.

Družina pravděpodobně také zkusí prozkoumat místa, kde se vyskytl Plešoun. Pomocí magických Reziduí, které Plešoun zanechává, se můžou dopídit, odkud Plešoun do města přichází. Družina zjistí, že stopy Plešouna přichází též z přístavu.

V ideálním případě bude mít družina možnost se setkat s Plešounem a jejím vodičem a stopovat je. Nakonec družina zjistí, že Banda se dostala na ostrov, kde sídlí blázeň Církev Stvořitele. Od tama též přicházel Plešoun.

V závěru druhé části by si měla družina rozmyslet, jak se dostane na přísně střežený ostrov s blázcem. Opět v ideálním případě by se tam měla dostat buď jako stráž, blázní, návštěvníci či na tajnačku. Druhá část končí v momentě, kdy se družina v převlečení dostane na ostrov.

**Důležité:** Během vyšetřování se může stát, že indicie povedou k vysokým představitelům města či Církve. Hráči by si měli uvědomit, že jít “jen tak” vyslýchat přední činitele Stone je nereálné (nemají čas na kdejakého obejdu) a nebezpečné. Pokud to hráčům nedojde, PJ by měl využít Sparka jako *deus ex machina*, a hráče varovat před netaktickým počínáním. Postavy by si měly uvědomit, že pokud začnou slídit u “mocných”, skutečný pachatel může reagovat tím, že Bandu odstraní či přemístí a začne zametat stopy...

## Časová osa

Čas	Scéna
T-1 rok	Banda chycena družinou
T-11 měsíců	Zahájen soud s Bandou, sběr důkazů, výslech svědků a poškozených
T-6 měsíců	Banda odsouzena k trestu smrti, vykonání rozsudku odloženo na oslavy založení města (cca za půl roku)
T-12 týdnů (3 měsíce)	Představený Lemuel převáží tajně členy Bandy do blázince (Dům Spasení)
T-10 týdnů	První pokusy Loutkovodiče používat Loutku ve městě Stone
T-9 týdnů	<b>První vražda</b> spáchaná Loutkou - Bezdomovec
T-8 týdnů (2 měsíce)	Vychází Sluncesvit VII, který družina dostane od redakce za peníze
T-6 týdnů	<b>Druhá vražda</b> spáchaná Loutkou - Obchodník Malcolm
T-5 týdnů	Drystan jde za soudcem Sparkem s podezřením na útěk Bandy z vězení. Spark potvrzuje Drystanovi, že Banda je pryč, stejně jako Loutka a diadém.
T-4 týdny (1 měsíc)	Vychází Sluncesvit VIII, který družina dostane od redakce za peníze
T-3 týdny	Drystan odjíždí do kraje a shání bývalé členy družiny zpět do akce
T-1 týden	<b>Třetí vražda</b> spáchaná Loutkou - Kněžka Berenika
T-1 den	Vychází Sluncesvit IX, který dostala družina po 1. Části
T-0	Příjezd družiny do města Stone
T+14 dní?	Oslavy výročí založení města Stone + plánovaná poprava Bandy

## Stone



Hráči dostanou mapu Stone velikosti A5, kde budou označeny hlavní budovy města (ty očíslované). Dále dostanou slepou mapu velikosti A3, kam si můžou psát své poznámky.

**Poznámka:** Křížkem na mapě je označeno místo, odkud vyráží Loutka s Lemuelem na výlety do Stone. Písmeny A, B a C pak místa prvních tří vražd Loutky.

## Informace před 2. Částí

Družina dostala od PJ po skončení 1. Části několik dokumentů, které hráčům umožnily seznámit se s ročním obdobím, které uplynulo mezi 1. a 2. částí. Podstatné info:

- hráči pro jednoduchost zůstávají na stejné úrovni (tj. deníky se nemění)
- pokud nepřišli o psy, přítelíčky, mají je na stejné úrovni jako na začátku 1. Části
- všechny životy a magy mají ve stejném množství jako na začátku 1. Části
- množství peněz mají stejné jako na začátku 1. Části (50 zl)
- Drystan potvrdí členům družiny, že budou pracovat v utajení a mimo judikaturu

**Důležité:** Družina se pravděpodobně zeptá, jak Spark ověřil, že Banda již není ve vězení. PJ sdělí hráčům následující:

*“Spark udělal ‘přepadovku’ ve věznici a v rámci přepadovky požádal ředitele, aby se mohl jít podívat do Kobek za Bandou. K jeho překvapení ředitel věznice Kadarim šel a ukázal mu prázdné kobky a dělal, jako, že je všechno v pořádku. Také dozorce byl úplně v klidu, že hlídá prázdné cely... Spark nehnul ani brvou a věznici opustil. Bylo mu jasné, že ředitel i strážný jsou pod vlivem kouzel. Každopádně, Banda byla pryč. Víc už nic neřešil.”*

## Siccova síť

V normálních časech Drystan sdílel svoji síť s institucí soudce Sparka. Až do 4. úrovně sítě nemusel Drystan žádat o povolení využití sítě a nemusel nic platit. Pokud chtěl využít síť úrovně 5 a výše, tak musel jít za Sparkem.

Nyní, když Drystan dostal speciální inkognito úkol, měl od Sparka zakázáno využívat síť soudní instituce. Drystan si musel vybudovat vlastní síť ve Stone. Drystan ji začal budovat týden před tím než jel hledat bývalé členy družiny (ca měsíc před začátkem 2. Části). **Na začátku 2. Části má úroveň 4.** Během hry ji může vesele budovat dál a zvyšovat její úroveň dle pravidel.

## Použití astrálních sfér

Theurgh Morvain má celkem dost prostoru vytěžovat sféry (viz např. Vyšetřování úniku z vězení). Dřív nebo později by se mohla družina pokusit lokalizovat členy Bandy pomocí astrálních sfér. **Nabízí se astrální sféra Jéssel** - vědění toho, co je (300 magů) a doptání se na to, co právě dělají členové Bandy. V tomto případě PJ zcela nepokrytě popíše, jak leží ve tmě v zatuchlých kobkách Stvořitel ví kde.

**Poznámka:** V případě špatných družin je možné spojení s astrální sférou využít jako deus ex machina, tj. hráčům napovědět. V případě hodně dobrých družin může styk s astrálními sférami pomoci se "ujistit", že jsou na správné stopě. V obou případech by náповěda/ujistění neměl PJ použít dříve než v druhé polovině hry. Možná náповěda je: ***"Kobky, kde je Banda, jsou vlhké a nasáklé slanou chutí"***.

Vzhledem k tomu, že oslovení vyšších sfér na 7. úrovni je velký hazard s pravděpodobností, je tu pro Morvaina nachystaná možnost zvýšit si pravděpodobnost úspěchu. **Když Morvain osloví theurgy z university, může zvýšit svoji pravděpodobnost úspěchu o 33%.** Stát ho to bude ve zlatých tolik peněz, kolik magů potřebuje ke styku s danou sférou. Např. u sféry Jéssel si zvýší šanci na úspěch z 35% na 68%, ale bude ho to stát 300 zlatých.

**Důležité:** Morvain při spolupráci se zkušenějším theurgem sdílí vše, co se sférou řeší! Družina by na to měla myslet. **Pomoc zkušenějšího theurga z university je možné použít jen 2x během 2. Části.**

## Přístup ke zdrojům (zlatáky, magy)

Družina pracuje v utajení. Spark sám od sebe postavám nenabídne žádnou pomoc. Nicméně pokud si o ni hráči řeknou, Spark je neodmítne. Ví, kolik toho je v sázce. **Peněz má de facto neomezeně.** Pokud by postavy chtěly nějakou službu, bude záležet, o co půjde. Pokud si Spark (PJ) bude myslet, že ho žádost neohrozí, vyhoví ji.

## Úvod - tajné setkání se soudcem Sparkem

Dle dohody se hned po příjezdu setkáváte se soudcem Sparkem v temné uličce u Východní brány. Spark vypadá strašně. Jakoby týdný nespál, horečnaté podlité oči těkají po každém temném koutu. S nervama je jedním slovem v prdeli.

*“Konečně. Nejvyšší čas, že jste zpátky ve městě. Všechno je v hajzlu, někdo mi bere moje město! Už jste čeli noviny? Máme další. Nemohl jsem na vás čekat, její zbytky jsem musel nechat spálit. V kostele! Chápete to? Ta drzost! Nevím, jak se Banda dostala na svobodu, kdo jim případně pomohl a proč. Ale jdou po mě. Nepřímě, ale jdou. To jsem si jist. Chtějí mě znemožnit, přímo zesměšnit! Už vidím ty titulky: **“Vrazi dobývají Stone a soudce Spark nečinně přihlíží!”** nebo **“Banda utekla! Položí místo nich hlavu na špalek sám neschopa Spark?”**. Musíte Bandu najít za každou cenu. A hodně rychle. Za 14 dní jsou slavnosti a mají být popraveni. Když to do té doby nestihnete, jsme ztracení, rozumíte? Pátrejte, hledejte, ale našlapujte opatrně! Nikdo nesmí pojmout podezření, že nám Banda upláchla. Jinak je okamžitě konec. Nemusím vám snad připomínat, že jste na to sami. Nemůžu vás veřejně podporovat, nepracujete pro mě, neznám vás. A teď už jděte. Jděte!”*

Spark dá po své úvodní řeči postavám prostor na doptání se. Spark se však nebude cítit v temné uličce komfortně a proto bude velice nervózní a bude se snažit setkání co nejvíce zkrátit.

**Důležité:** Spark družině jasně nařídí, že jakmile lokalizují Bandu, musí se za ním stavit a konzultovat další postup. Logicky - může dle zjištění postavám výrazně pomoci zdroji či informacemi. Hráči by toto neměli ingorovat.

## Ztracený Diadém

Spolu s Bandou se podařilo představenému Lemueli ukrást i Diadém ovládající Loutku. Kouzelný šperk byl ukryt u Sparka v pracovně, v nedobytném sejfu v pytlíku s jinými šperky. Spark si zatím ztráty Diádemu nevšimnul. Nijak si nespojil, že s únosem Bandy může dojít i k ukradení Diádemu. Družinu by však mělo napadnout ověřit si, že Diadém je stále na svém místě ve Sparkově sejfu.

## Sparkova pracovna

Pracovna je jedna z nejstřeženějších místností ve Stone. Místnost je magicky střežená a neumožňuje pobyt v místnosti lidem, které soudce Spark osobně neurčí. Spark má možnost vstup udělit jednorázově - když má audienci (stačí pronést “dále” nebo “pojdte dál”. Jednorázový vstup je ukončen, jakmile daná osoba opustí pracovnu. Vedle těchto jednorázovek umožnil Spark opakovaný vstup hrstce lidí. Jedná se o významné osoby, případně osoby, kterým bezmezně věří:

- všichni členové rady města (Peredur, Aharon, Garrick, Nubia, Zefyrus)
- členové kongregace Církve Stvořitele (Lemuel, Camillo, Filibert, Nubia, Quentin)
- Drystan
- komorník

Sejf vypadá sice nedobytně, ale mocnějšímu kouzlu neodolá. Lemuel měl k dispozici velice mocné kouzlo, kterým zlomil uzamykací kouzlo k sejfu a ukradl Diadém. Krádež provedl v okamžiku, kdy si Spark musel na chvíli odskočit. Takových momentů, kdy Spark opustil pracovnu a ponechal tam návštěvu o samotě, bylo více (a nejenom s Lemuelem).

## Co znamená ztracený Diadém?

Hráči by vyšetřováním krádeže Diadému neměli ztratit víc jak pět minut. Nelze určit, kdy ke ztrátě došlo. Spark do sejfu lezl několikrát, ale nevšiml si, že v pytlíku se šperky Diadém není. Nelze ani určit, kdo jej ukradl. Diadém je prostě ztracen. Samozřejmě, Spark (a družina) by měla krádež Diadému spojovat s únosem Bandy.

Spark si ze ztráty Diadému (a Bandy) navíc jasně odnáší to, že **okruh podezřelých je velice malý. V podstatě jde s nejvyšší pravděpodobností o členy rady a nebo Círke Stvořitele.**

## Vyšetřování úniku z vězení

### Jak to bylo s unesením Bandy

Představený Lemuel je průměrný čaroděj, který si ke svému charismatu občas pomáhá i magií. Aby dostal Bandu z vězení, vymyslel vcelku jednoduchý plán.

Banda je uvězněna ve vězení ve speciálním oddělení zvaném “kobky”. Ty jsou určeny pouze pro nejtěžší zločince. Přístup do kobek je omezený, v podstatě do nich můžou pouze dozorci, kteří donášejí vězňům jídlo. V době únosu byly kobky až na Bandu prázdné.

Lemuel se metamorfoval na soudce Sparka a navštívil s hrstkou věrných ředitele vězení **Kadarima**. Řediteli věznice řekl, že má tajné informace o plánovaném útoku na vězení s cílem osvobodit vězněnou Bandu.

Pro jejich ochranu se soud rozhodl odvézt Bandu na bezpečné a utajené místo. Řediteli Kadarimovi Spark nakázal, aby nadále ve všech hlášeních uváděl, že Banda je nadále vězněná v kobkách. Dále Spark určil, kteří tři (prověření) dozorci budou nadále chodit jako jediní do kobek, i když už tam celý budou prázdné. Tito “ověření” dozorci budou nadále nosit jídlo a předstírat, že je Banda stále v kobkách. Jsou tři, aby se střídali na směnách.

Ředitel s plánem souhlasil a skutečně falešnému Sparkovi vězněnou Bandu vydal. Nepřipadlo mu divné, že to bylo v noci, bral to jako součást konspirace a bezpečnostních opatření. Tři vyvolení dozorci již dříve byli zpracováni kouzlem Hypnóza, aby spolupracovali na konspirační akci. Skutečně nosili jídlo do kobek, ale to buď spláchli do latríny, snědli nebo odnesli domů.

Ředitel věznice Kadarim zahrál svoji roli idiota dokonale, nikdy se skutečnému Sparkovi o akci nezmínil. Hrál konspiraci naprosto dokonale.

Jakmile ředitel umožnil falešnému Sparkovi a jeho věrným vstup do kobek, Spark všechny členy Bandy zdrogoval, nasadil jim kukly a vyvedl zadním vchodem z věznice do přistaveného kočáru. Kočár zavezl Bandu k řece na Hlavním náměstí, kde už čekala malá loď. Ta vzala Bandu a falešného Sparka po proudu až do přístavu k ústí do moře. Odtud plula loď přímo na ostrov do blázince. **Ředitel Kadarim pozoroval kočár až na Hlavní náměstí, kde v dále viděl, jak jsou členové Bandy převáděni na loďku.**

**Dozorci mají posthypnotický příkaz**, který jim ukládá vůbec nemluvit o Bandě a o čemkoliv, co se Bandy týká. Tzn. pokud se postavy budou vyptávat, dozorci vždy odmítnou cokoli říci. Druzině by mělo být podezřelý ten odmítavý postoj. Mělo by jim dojít, že jde o poshypnotický příkaz, který lze snadno zlomit. Po zlomení zopakují strážu přesně, jak to bylo (přišel Spark + čtyři tajní policisté a odvedli si Bandu neznámo kam, a Spark jim řekl, že jsou součástí plánu na záchranu Bandy před osvobozením a že o tom nesmí s nikým mluvit a předstírat, že tam pořád jsou).

**Ředitel Kadarim nemá žádný poshypnotický příkaz**, popíše postavám přesně jak to bylo s tím, že uvede, že viděl odcházet Bandu s tajnou policií, jak nastupují do přistaveného kočáru, odjíždí směr Hlavní náměstí, kde nastoupili do loďky a odpluli po proudu směr přístav.

**Poznámka:** Skupina, která byla s falešným Sparkem ve věznici, byla ve skutečnosti skupina věrných věřících Církve Stvořitele z Corlagonu. Byli převlečení do šatů soudní stráže a po únosu zmizeli ze Stone. Loďku, která převážela Bandu směr ostrov, kormidloval Lemuelův spolupracovník Stojan (viz Část 3), kterého však Lemuel pro jistotu zhypnotizoval, aby nic neprozradil. Díky posthypnotickému příkazu si myslí, že převážel oné noci VIP blázny.

## Co může družina dělat

Jak již bylo napsáno v úvodu, Drystan ví, že ve vězení dělají, jako by Banda byla stále pod zámekem, ačkoliv kobky jsou již prázdné. Je na družině, aby zjistila něco víc. Osoby, které hrají "divadlo" jsou ředitel věznice Kadarim a celkem tři dozorci, kteří jako jediní mají na starosti obsluhu kobek. Družina si musí uvědomit, že hráli divadlo před Sparkem, tj. **Kadarim a dozorci si myslí, že Spark o "divadlu" ví!**

Případné výslechy ředitele a dozorců by měly proběhnout mimo věznici. Postavy nemají oficiální krytí a tudíž nemůžou jen tak nakráčat do věznice a vyptávat se. Stačí, když družiny PJ popíší, jak se k výše zmíněným osobám chtějí dostat, a PJ jim umožní se s nimi setkat.

**Poznámka:** Nezapomenout, že tři dotčení dozorci mají posthypnotický příkaz nemluvit o Bandě. Tedy před jejich výslechem bude nutné příkaz magicky zlomit (Zlom kouzlo, Rozptyl kouzla).

Z hlediska hodnocení je nejlepší, **aby se družina vydávala za soudce Sparka (metamorfóza)**, a dostala z ředitele a dozorců co nejvíce informací "po dobrém" a bez podezření. Pokud na to půjdou silou, mohlo by se stát, že Kadarim či dozorci, budou družinu považovat za hrozbu a mohou vyvolat kolem vězení rozruch, což by bylo pro Sparka naprosto smrtící.



Ředitel Kadarim se bude chovat k metamorfovanému Sparkovi velice úslužně, ALE bude hrát svoji roli, tj. na dotazy Sparka ohledně Bandy bude odpovídat, jako by bylo všechno v pořádku, protože si myslí, že ho Spark jenom "zkouší", že hraje svoji roli. Aby hráč z ředitele něco dostal, bude muset hodně zvýšit hlas a být velmi důrazný (*"Konec hry! Ted' mi budeš odpovídat na otázky, jinak končíš!"*). Na ostatní lidi je ředitel Kadarim přísný až pohrdavý.

**Důležité:** Při výslechu dozorců a ředitele by tito mohli nabýt dojmu, že Banda byla osvobozena a že byli oklamáni falešným Sparkem. Je na družině, jak tuto domněnku roleplayově potlačí a zároveň, **jak si pojistí, aby ředitel a dozorcí nezačali někde ve městě šířit informaci, že Banda utekla.** Družina, která na to pomyslí, bude mít body navíc.

## Co ví astrální sféry

Družinu může napadnou využít astrální sféry. Hodí se např. sféra **Elémiah** (vědění myšleného, 200 magů) či **Achaiah** (vědění toho, co bylo, 350 magů). Obě sféry můžou zaměřit buď na ředitele věznice Kadarima či na dozorce, který v den osvobození Bandy byl v práci. U Elémiah je potřeba dobře naformulovat dotaz, u Achaiah ještě přesně určit den osvobození, což nelze učinit bez předchozího výslechu ředitele/dozorců.

**Elémiah** - otázky směřující na to, co si kdo myslí, jak něco vnímá atp.:

- co si myslel Kadarim o návštěvě Sparka?
- jaký je Kadarimův názor na možnost únosu Bandy a způsobu řešení?
- kam si Kadarim myslí, že Spark Bandu odvezl?
- jak vnímal dozorce informace o propuštění Bandy?
- na co myslel Vitar, když ho vedli z věznice ven?

**Achaiah** - otázky směřující na konkrétní místo a čas, co se tam dělo a nebo, konkrétní člověk, co v daný čas dělal:

- co se dělo v kanceláři věznice dne XXX v čase YYY
- co dělal Kadarim dne XXX v čase YYY
- co dělal Vitar, když ho dne XXX v čase YYY vedli z vězení

**Důležité:** Družina se nesmí ptát na Sparka! To by byl totální fail, neboť Spark nenavštívil vězení! Automaticky body dolů. Pokud se družina bude ptát na členy Bandy, pak má též smůlu, členové jsou zdrogovaní a přes hlavu mají pytel. Tedy jejich myšlenky jsou jeden velký guláš. **Jediné, co může všem prozradit, že všichni členové Bandy měli strach a báli se, co s nima bude (tj. o svém osvobození nic dopředu nevěděli!).**

Úspěšný pokus umožní theurgovi ověřit, co se skutečně stalo a navíc získá 5 dotazů na PJe, aby se doptal na detaily. Je na PJovi, aby na dotazy odpověděl a případně odměnil hráče zajímavou informací za dobře položenou otázku.

**Poznámka:** Morvainův styk se sférou Elémiah má 45% šanci na úspěch. S Achaiah jen 30%. Pokud by Morvainův hráč váhal, PJ mu může nabídnout tzv. "podporu" zkušenějších theurghů, která mu zvýší šanci na úspěch o 33% (na 78%, resp. 63%). Viz podkapitola Použití astrálních sfér v kapitole Informace před 2. Částí.

## Co se družina o únosu dozví

Suma sumárum, množství informací o únosu není příliš mnoho, nicméně i tak jsou informace získané pátráním po událostech ve věznici cenné:

- Bandu osvobodil falešný Spark
- s falešným Sparkem byli čtyři lidi, které ale nejde dohledat
- únosce použil na dozorce hypnózu (tudíž je to čaroděj)
- Bandu přepravil po loďce po řece směr přístav
- Banda o únosu nic nevěděla, navíc byla zdrogována
- (na doptání) Plešoun byl s Bandou a nechal se postrkovat ven

## Sledování reziduí

### Loutka (Plešoun) a Rezidua

Lemuel trénuje spojení s Loutkou. K dispozici ji má zhruba tři měsíce. Co se zdálo snadné, se změnilo v noční můru. Ovládat Loutku není vůbec jednoduché. První krůčky, jež se odehrály na ostrově, byly spojené s řadou neúspěchů (pár bláznů a zdí blázince to odneslo). Lemuel byl však velice učenlivý a vytrvalý. A chytřejší než Bianca. Po cca měsíci mu Blázinec nestačil a rozhodl se přeplout řeku a vyzkoušet Loutku v ulicích Stone.

Pohyb Loutky připomíná teleport kouzelníková Ďáblíka. V mžiku se tělo Loutky rozplyne, aby se v zápětí objevilo o kousek dál. Loutka samozřejmě umí i standardně chodit. Rozhodnutí, zda se Loutka teleportuje a nebo přesune běžnou chůzí, závisí na Lemuelovi. Teleport provází “magické” jevy jak v místě zmizení, tak v místě zjevení.

Míra/síla jevu obecně závisí na jak velkou vzdálenost se Loutka teleportuje. Čím je teleport delší, tím jsou projevy silnější. Vizuální stránka teleportačního projevu je nevyzpytatelná a zcela náhodná. Představivosti se meze nekladou.

Pro projev teleportu se vžil nepřesný název **Reziduum**. Rezidua můžou mít dočasný charakter (zmrzne voda, která po chvíli roztaje) a nebo i trvalý charakter (uschnul strom). Díky Reziduím je možné pohyb Loutky do jisté míry vystopovat.

**Důležité:** Lemuel, který nosí Diadém, je před projevy teleportující se Loutky ochráněn klasickým kouzlem Ochrana před kouzly.

Je nutné si uvědomit, že staré “výlety” Loutky do Stone sice vytvořila spoustu Reziduí, ale tyto jsou už v drtivé většině pryč. Fyzicky je objevit tak není možné. Nicméně jejich výskyt zůstal zaznamenán. Ať už v paměti lidí či na papíře v různých institucích. Na hrách tak bude tyto zdroje informací objevit a vytěžit.

Zdroje informací jsou uvedena níže:

- místa činu - A - vražda bezdomovce; B - vražda obchodníka Malcoma; C - vražda kněžky Bereniky
- paměť prostých lidí - úkol pro siccovu síť / prosté vyptávání lidí na ulici
- noviny města Stone - vícero dílů (1x před začátkem 2. části, 2x extra na vyžádání)
- svodky strážných města Stone
- student magie Koršpín - sběratel divů podivných

Každý výše uvedený zdroj poskytne různé množství míst, kde se Reziduum vyskytlo. Některé výskyty Reziduí jsou logicky zaznamenány ve vícero zdrojích. Přístupnost a popis jednotlivých zdrojů výskytu Reziduí je uvedeno v samostatných přílohách:

- Zdroje informací k reziduím a jejich přístupnost - [Zdroje k Reziduím](#)
- Seznam reziduí, jejich popis a info, kde se k nim dostat - [Seznam Reziduí](#)

**Důležité:** Družina info o Reziduích považovat za nedůležité, nebude je spojovat s vraždami a bude je tak ignorovat. PJ může družinu navést tím, že zmíní, že během vražd nastaly v blízkosti místa činu podivné události (bezdomovec - vůně levandule; obchodník - rozpadlá zeď domu ~ průsvitná zeď hostince; kněžka - roztavená klika a zářící ulička). Pokud to nepomůže, lze zmínit skrze výslechy lidí, stráží či siccovy sítě, že v dny vražd se udála spousta podivností (lidé - *“ty dny byly celkově prokleté”*, strážní - *“ten den jsme se nezastavili”*)

## Loutka se vrací do města

Poslední možnost, jak se dopátrat, kde je ukryta Banda, je chytout Loutku při další návštěvě města Stone. **Tato možnost je dobrá v momentě, kdy má družina již prošetřený útěk Bandy z vězení a vystopovanou trasu pohybu Loutky při vraždách.**

V obou případech vedly cesty do přístavu, respektive k moři. Družinu by mělo napadnout rozestavit hlídky v přístavu a čekat, zda-li se Loutka znovu neobjeví. Je to taková krajní možnost, ale při troše dobré vůle, by měla být družina úspěšná. Na co je potřeba myslet:

- zapojení Siccovy sítě je ideální pro zvýšení šance na spatření Loutky v přístavu (a taky to neomezuje družinu v její práci)
- uvědomění si, že Loutka zanechává Rezidua - hlídači by se měli soustředit nejen na přístav, ale i okolí, kde Loutka může zanechávat Rezidua
- Loutka útočila v noci (což je super, protože družina funguje hlavně přes den)
- za 14 dní jsou slavnosti a očekává se poprava Bandy - družina by se neměla pouze spoléhat na hlídkování

A skutečně, **Loutka se do města vrátí cca sedmou noc od začátku 2. Části (dle tempa hry a postupu družiny PJ přizpůsobuje)**. Opět připluje spolu s Lemuelem do severní části přístavu do chudinské čtvrti. Loutka i Lemuel jsou velice dobře zahalení a na první pohled nevzbudí žádnou pozornost. Nicméně zkušené oko si nemůže nevšimnout teleportace Loutky, jakmile se dvojice schová v nejbližším stínu.

## Jaká je šance na objevení Loutky?

Níže uvedené faktory ovlivňují pravděpodobnost objevení Loutky:

- každý hlídkující člen družiny = +1% pravděpodobnosti
- při použití siccovy sítě = 3% za každou úroveň sítě
- družina soustředí hlídání jen na noc = +5%
- družina ví, že Loutka začíná v přístavu = +10%
- družina pomocí siccovy sítě hlídá i objevení reziduí = +10%

**Příklad:** Družina vyčlení na hlídkování 2 členy družiny. Zároveň zaúkoluje siccovu síť na 7. úrovni. Ví, že má hlídkovat v přístavu, ale neřekne, že chce hlídkovat hlavně v noci a nevzpomene si, že má monitorovat výskyt Reziduí. Pravděpodobnost objevení Loutky je v tomto příkladu =  $2 \times 1\% + 7 \times 3\% + 10\% = 33\%$ . Čistě statisticky by měla v pátrání uspět třetí den.

## Cíl Lemuela/Loutky?

**Nubia, členka kongregace Církve Stvořitele a zároveň radní města Stone.** Ano, Lemuel má ambice stát se radním a upevnit si tak moc ve Stone a v Církvi. Navíc, dalším útokem na představené Církve, vyvolá paniku ("může za to kult chaosu Akuri") a soucit s Církví. Lemuel bude volat po zvýšení výdajů na ochranu a podporu Církve, protože ona jediná má v potírání kultu chaosu největší úspěchy.

Nubia žije přímo v Chrámu Církve uprostřed Stone v meandru řeky. Nemá žádnou ochranu, její světnice není nikterak zabezpečená. V chrámu se sice nachází něco jako ochranka, ale jsou to obyčejní věřící ozbrojení nanejvýš obuchy.

Lemuel s Loutkou půjdou do Chrámu Církve nejkratší cestou, přičemž řeku překonají oba teleportem. Do Chrámu vstoupí pěšky a vyhledají dormitář, kde bydlí Nubia. Tam ji po krátké debatě ve stylu "*Je mi líto Nubio, ale překážíš mi v cestě k vyšším cílům, ale neboj, zemřeš ve jménu Církve a boje proti chaosu...*" nechá Loutkou přenést do hlavní lodě chrámu a tam ji nechá explodovat na oltáři do všech světových stran. Poté v klidu odejde zpět do přístavu, nalodí se a odpluje směr Dům Spasení (blázinec).

## Jak se bude chovat Loutka / Lemuel při odhalení?

Je na družině, jak moc bude chtít zasáhnout do konání Loutky a Lemuela. Představený církve není nováček a je velice dobře pojištěn pro případy přepadu. Je chráněn Diadémem, který mu poskytuje ochranu proti kouzlům. V případě napadení se teleportuje do bezpečí. Loutku instruuje, aby zaútočila jen jednou a pak se také odfázovala do bezpečí. Ideální příležitost zabít družině psa či přítelíčka :-)

Pokud bude družina jen sledovat Loutku a Lemuela, budou mít jasný důkaz, že minimálně Loutka je na ostrově s blázcem.

**Důležité:** I sebelepší nápad družiny na lapení Lemuela / Loutky vždy selže. Lemuel je navíc metamorfovaný do podoby Divíše (viz Část 0 a Část 3), takže ho nelze na první dobrou identifikovat.

## Dům Spasení (blázinec)

Jakmile družina zjistí, že Banda byla “unesena” na ostrov, kde se nachází blázinec (alias Dům Spasení), a že z ostrova podnikala vražedné výlety i Loutka, měla by družina tuto skutečnost oznámit Sparkovi. Soudce Spark je pochopitelně pověří, aby se na ostrov infiltrovali a našli Bandu.

Ostrov je v područí Církve Stvořitele, kde tedy platí její pravidla. Církev zakazuje vstup na ostrov běžným lidem - každý musí mít povolení, které vydává kancelář Církve. Prakticky se dá říci, že na ostrov (a do blázince) mají přístup jen zaměstnanci, dozorcí, blázni, čas od času výzkumníci z university a příbuzní pacientů. Návštěvní režim je však velice přísný a prakticky bez dohledu strážných není možné se po ostrově (a blázinci) pohybovat.

Církev nebývalou přísností vysvětluje nutnou ochrannou pacientů před “vnějšími” vlivy.

**Poznámka:** Díky kutlu Akuri se zvýšil počet šilenců a pomatenců nejen ve městě Stone, ale i v celém archipelagu.). Tlak společnosti na to, aby se zvýšený počet šilenců řešil, vedl k tomu, že Církev Stvořitele vytvořila institut “blázince” - oficiálně Dům Spasení. Církev si zřízením Domu Spasení vylepšuje PR a tím si zvyšuje prestiž mezi církvemi.

Oficiálně slouží Dům Spasení k záchraně zbloudilých duší nešťastníků, kteří podlehli kultu Chaosu a nebo jiným, zákeřným démonům. Ve skutečnosti je Dům pouze blázinec, kde k léčení v dnešním slova smyslu (terapie, sezení, práce s klienty) vůbec neprobíhá.

## Jak se dostat na ostrov

Družině se nabízí celkem tři možnosti, jak se na ostrov a do Domu Spasení dostat:

- nechat se najmout jako dozorce
- nechat se zavřít jako blázen
- proniknout na ostrov tajně
- vystupovat jako návštěva umístěného klienta

Všechny tři možnosti mají své pro a proti. Být (oficiálním) dozorcem je jistě nejlepší volbou, neb poskytuje největší volnost pohybu na ostrově. Být zavřený jako blázen je odvážná možnost, díky které se také dá dost vytěžit. Tajné proniknutí na ostrov je asi nejjednodušší, ale skýtá největší riziko odhalení a na zdroje je nejdražší.

Obecně by PJ měl motivovat postavy, aby využily všech možností. Diverzifikace rovná se snížení rizika odhalení. V následujících kapitolách budou popsány jednotlivé způsoby, jak se na ostrov dostat.

## Výběrové řízení na nové dozorce

První z možností, jak se dostat do blázince, je stát se dozorcem. Dozorování bláznů má na starosti městská stráž, nikoliv představitelé Církve Spasitele. Je to pro to, aby se případné excesy daly jednoduše svést na bachaře a nikoliv Církev.

**Důležité:** Aktuálně jsou volná pouze dvě místa dozorců (hra v 5 hráčích), resp. tři místa (hra v 6-7 hráčích). Aby se víc postav z družiny stalo dozorcí, museli by cíleně odstranit některé stávající dozorce ze služby.

Práce dozorce je velice náročná a fluktuace dozorců veliká. Proto se neustále hledají bachaři noví (viz inzerce v novinách, případně vyvolávači na náměstích). Náborová kancelář je v přístavu a vede ji setník Borůvka. Je potřeba si dopředu domluvit schůzku, protože standardně přebývá Borůvka na ostrově v blázinci, kde má svoji kancelář.

**Poznámka:** PJ může nedostupnost Borůvky použít k lepšímu plánování sledů jednotlivých scén. Pokud není potřeba, PJ může "povolat" setníka k náboru na počkání.

## Setník Borůvka

Náborář Borůvka je velice specifická osoba, což zájemce o práci dozorce pozná vzápětí. Pokud zájemce nabyde dojmu, že Borůvka patří na opačnou stranu mříží, tak ho PJ hraje správně. Borůvka je svým projevem tak trochu blázen.

Borůvka je postarší kudůk. Má rozčuchané delší prošedivělé vlasy, které rámuji oválný nesouměrný obličej s hlubokými vráskami. Nejvíce na první pohled zaujmou oči, které neustále těkají, jako v nějaké schýze. Celkem nevýraznou postavu doprovází trhané pohyby paží a hlavy, které propůjčují Borůvkovi vizáž chaota. Vše pak korunuje řeč, která připomíná praskání bičem. Slova setníkovi rázem vystřelí z úst, aby v mžiku odezněla do ticha. Po delší pauze opět prask, chrlení slov následované prudkým tichem.

## Průběh výběrového řízení

Borůvka si je vědom, že nemůže mít výběrové síto příliš jemné, jinak by měl hluboký podstav dozorců. Přesto mu svědomí nedovoluje proces náboru úplně devalvovat.

**Poznámka:** PJ se může neskutečně odvázat. V rámci řízení nejsou žádné dobré či špatné otázky či odpovědi. Cílem je rozhodit hráče a vytvořit maximum komických situací, které pobaví celou družinu. Borůvka je blázen, zahrajte blázna a vtáhněte do komedie i hráče.

Příklady otázek:

- co vidíte na obrázku (omylem ukáže obrázek nahé necudné ženy), nakonec se opraví a ukáže klasicky Rorschachův test s tím, že to odkoukal od nějakého medikuse (**PŘÍLOHA - Holka\_Rorschach**)
- ukáže prstem za hráče a vykřikne d'ábel! - Borůvka čeká reakci, jestli se postava otočí a jak bude reagovat - "není dobré se otáčet zády k těm pošahancům..."
- požádá postavu, ať ukáže kolik kliků/dřepů udělá a pak ho seřve, že to dělá pomalu
- požádá postavu, aby ho zkusila uklidnit, načež začne pronikavě brečet jako malé dítě
- požádá postavu, aby ho zkusila zpacifikovat - zkroutit ruku za záda (předpokládáme, že hráč se bude stydět a nepůjde do toho tvrdě, což Borůvka ocení vytýkacím tónem)
- vezme další dva členy družiny jako komparz a vezme je na chodbu a společně budou simulovat vzpouru bláznů (1 vs 3)

## Předstírání bláznovství

Na první pohled je tato možnost velice jednoduchá - stačí předstírat bláznovství - ale to je veliká mýlka! **Církev nechce zavírat za mříže flákače a nemakačenka, kteří se chtějí schovat pod střechu a mít třikrát denně teplé jídlo zdarma. Každý blázen musí prokázat, že je blázen.**

Aby se člověk dostal do blázince, musí si být Církev jista, že člověk bláznem skutečně je. K tomu je potřeba:

1. **Doporučení:** Oficiální doporučení od váženého občana města (případně lékaře, kněze, strážníka) - způsob jak se dostat do klidnějších částí blázince, kde si jednotlivci "psychicky vyčerpanější", ale kdysi zámožní občané Stone a klidnější blázni odpočívají. Naprosto jednoduché sehnat - sám soudce **Spark** ho může vystavit. Druhou možností je **Obvinění:** Také není složité získat **Spark** může jednotlivé postavy z družinky obvinít, že jsou nebezpeční pro město a měli by jít na rehabilitaci. To si samozřejmě budou muset pohůnci blázince ověřit, ale Sparkovo slovo stačí na to aby přišli na strážnici, kde se bude zkoumat "bláznovství".
2. **Vyplnění a ověření záznamu:** V rámci ověřování bláznovství bude potřeba vyplnit dotazník, který se zabývá samostatností, nebezpečností a duchapřítomností budoucího pacienta. Ten jim Spark taky klidně sežene. Musí ho dopředu vyplnit a donést inspektorovi (**PŘÍLOHA - "Cast 2 - Dotazník blazna"**).
3. **Svědectví:** Je potřeba sehnat dva svědky, kteří dosvědčí, že byli u toho když šlel. Lze podplatit nějaké lidi ve městě, svědci by měli přijít k výsledku a hráči by měli stručně popsat co vypoví, poté co je přesvědčili, případně to před nima i reálně sehráli (lze i odvyprávět).
4. **Předběžné vyšetření:** Samotné vyšetření vede jeden člověk z církve - kaplan, inspektor **Ferfi** a dva strážé města. Kaplan jen stojí v rohu a většinou přikyvuje. V místnosti jsou dva strážní, kteří bedlivě čekají na to, kdyby pacient měl projev agrese. Pokud má pacient v kolonce agresivita něco vyplněného, co by ji nasvědčovalo, dají ho do pout už během výsledku. Pokud je naopak klidný pacient jen netušící o světě, zohlední to a mluví na něj klidněji. Případně podle hrubosti stupňuje i vyslýchající svoji hrubost. Ferfi během výsledku/vyšetření zapisuje věci do notesu a zaujatě pozoruje, případně doprovází zamyšleným "*Hmmm, zajímavé takového jsme tu ještě neměli...*". Popis vyšetření je popsán v následující kapitole.

## Předběžné vyšetření

### Úvodní otázky na začátek vyšetřování - sebeidentifikace, vnímání reality

- *“Dobrý den, vážený pacoš-, eh pardon, paciente/pacienti. Mé jméno je inspektor Ferfi, váš případ mi byl přidělen k přezkoumání. Odpovídejte, prosím, co nejupřímněji. Víte, jaké je dnešní datum?”*
  - Hráčova odpověď, případně krátké mlčení.
- *“Jak se **dnes** jmenujete?”*
  - Čekáme, že hráč bude improvizovat a dá absolutně jiné jméno (případně jakékoli iracionální chování), vlastní (*shodné s dotazníkem*) je vnímáno jako příčetnost a Ferfi na to bude reagovat něco ve smyslu: *“Hmm, trochu příčetnosti rozhodně má...”*
- *“Kde se podle vás právě nacházíte?”*
  - Hráčova fantazie.
- *“Řekněte mi... Co vás trápí?”*
  - Hráčova odpověď
- Doplňující otázka podle PJ, co uzná za vhodné podle udaných odpovědí.
  - ...

### Test osobnosti

- *“Kdybyste byl/byli kouzlo, jaké by to bylo?”*
  - Pokud Ferfimu odpoví reálným kouzlem, Ferfi si to zapíše, zeptá se na nějaké upřesňující otázky jako: *“Oheň? Jako takové to vytvoření ohně z ničeho?”*, koukne na kaplana, kterému dá významný pohled a řekne jen: *“Roubík.”*
- *“Jakou barvu má vaše **krev**, když sníte?”*
  - Otázka cílí na to jestli pacient slyší na slovo krev a vyhodnocuje jeho agresivitu.
- *“Existuje nějaké **slovo**, které, když je zašeptáno do větru, tak vás naprosto ovládne?”*
  - Pokud na to pacient nějak odpoví (**ovládací slovo**) je potom podroben krátké zkoušce, jestli se dá lehce ovládat. **Ferfi** pak ovládací slovo použije a donutí ho udělat krátký úkol (dá mu papír a řekne mu aby nakreslil kolečko) splnění kvituje s radostí: *“Výborně, poslušný pacoši jsou vždycky fajn.”*

Pokud postava odpovídá příliš nudně (*“Byl bych blesk”, “Mám červenou krev”*), Ferfi se na ni podívá, nadechne se, zapíše a řekne: *“Příliš pevné ukotvení v realitě – vysoké riziko rebelie.”* Pokud odpoví šíleně a barvitě, zapíše Ferfi: *“Ideální kandidát – rozpad hranice snů a reality potvrzen.”*



## Fyzicko-mentální reakce

- *“Nyní prověříme vaše reflexy, soulad duše s tělem a schopnost naslouchat hlasům zdravého rozumu... pokud tedy nějaké slyšíte.”*
  - (Dostanou do ruky rohlík/mandarinku/něco - PJ jim to hodí stylem “na - chytej!”)
- Během tohoto segmentu by měl PJ zapojit lekavý prvek a zkusit jestli na něj pacienti zareagují. Něco jako: *“Bacha, vlk!”* toho by se pacienti měli leknout a případně i nějakou chvíli bát.

Ferfi to bere jako že v nich vyvolal živou iluzi. Dále taky může využít **ovládací slovo** z minulého segmentu výslechu.

- Před další otázkou se **Ferfi** obrátí na Kaplana: *“Pamatuješ na toho Hobita co každé týden předstíral, že je blázen aby dostal zdarma mandarinku? To byl vykuk ty vole...”*
- *“Nyní přejdeme k testu obrácené poslušnosti. Dělejte prosím opak všeho toho, co vám řeknu.”* Následuje řada pokynů typu:
  - Sedni
  - Zvedni pravou ruku
  - Dej mandarinku člověku vedle tebe
  - Udělej pochod ke dveřím a zpět
  - Zakruťte se doleva a zařvěte jméno svého strýčka!

Pokud hráči budou plnit podle zadání je to špatně - naslouchají jeho pokynům. Pokud budou hráči plnit to, co řekne bez záporu, je to lepší, Ferfi si něco napíše, poznamená něco o lehkých náznacích demence či hlouposti a přesune se dál. Nejlepší je, pokud budou dělat něco absolutně jiného nebo nic. *“Pacient je zjevně neschopný vnímat a vykonávat jiné než velmi jednoduché pokyny a odpovídat na otázky. Komplikovanější kooperace nemožná.”*

PJ může stále využít **ovládací slovo**, které bylo v minulém segmentu. Teď by hráč měl poslechnout, pokud jej dal.

- *“Nyní vyzkoušíme vaše přemýšlení. Já řeknu slovo další řekne další slovo, které s ním souvisí. Je to jasné?”*
  - Hráči by měli pochopit že jde o to neříkat daná logicky spojená slova. Ferfi se občas může zeptat: *“A jak to jako do prdele souvisí? To mi teda vysvětlí”* Pokud to hráč i zajímavě nesmyslně vysvětlí je to plus.
- *Dobře poslední otázka. Co je špatně na tomhle předmětu?* PJ vezme do ruky jakýkoliv předmět. Není s ním nic špatně. Hráči by ale měli něco vymyslet.

Tím končí pohovor/výslech. Následně jsou jedinci odvedeni strážemi, ten kdo řekl konkrétní kouzlo dostane již avizovaný roubík a agresori pouta. Před převozem může být ještě nějaké zpracování pacientů (sprchy, oholení hlavy, bílá/šedivá roucha, zbavení majetku).

**Poznámka:** Jsou-li postavy prohlášeny za nesvéprávné, již nemají možnost svobodně odejít, ale jdou rovnou do blázince.

## Tajné proniknutí na ostrov

Tento způsob proniknutí na ostrov se neodehrává. PJ pouze vyslechne družinu, jak si tajnou akci představují. Je na hráčích, aby svůj plán co nejlépe popsali. PJ bude hodnotit, nakolik je plán dobrý. V podstatě se hodnotí následující:

- způsob dopravy na ostrov
- způsob pohybu na ostrově, v Domě Spasení
- způsob komunikace s ostatními hráči
- záložní plán úniku z ostrova

## Vydávání se za návštěvu

Pokud si družina dokáže najít jméno alespoň jednoho klienta, může se pokusit dostat na ostrov v rámci návštěv. Nabízí se použití Siccovy sítě. Návštěvy jsou možné jen jednou za týden v neděli. Je možné navštívit jen klienty s lehčí formou šílenství (1. patro). Družina by měla mít na paměti, že Církev je dost opatrná, ví, že informace o klientech musí bránit před čmuchaly a senzacechtivými novináři. Družina musí být připravena na otázky, kdo jsou a proč jdou navštívit klienta X, když u něj nikdy na návštěvě nebyli atp. Obecně, bude-li družina pamatovat na eventuality, neměl by jim PJ bránit.

**Poznámka:** Platí pravidlo, že ke klientovi můžou najednou jen 2 dospělé osoby a max 2 děti.

## Konec 2. části

Druhá část končí v momentě, kdy družina překoná veškeré překážky a dokáže na ostrov dostat celou družinu. Tj. uspěje ve výběrovém řízení na dozorce, úspěšně se nechá zavřít jako blázen, či se tajně dopraví na ostrov.