

Část 3 - Zastavte Loutku

Herní čas

Čas	Scéna
00:15	Úvod do dobrodružství. Otázky družiny na PJe
00:05	PJ popíše skok mezi 2. a 3. Částí (výbuch, zmatek, nejnižší patro)
00:30	Setkání s Pyroforem Divišem
01:00	Souboj družiny s Loutkou a rozhovor s Lemuelem
01:00	Získávání Diadému
00:50	Loutka a Traumata postav
00:20	Závěr, rezerva

Shrnutí 3. části

Družina se ocitá na ostrově v Domě Spasení, alias Církevním blázinci. Až sem je zavedly stopy Loutky, zde by měli najít zmizelé členy Bandy. Podle postupu družiny se nyní jednotlivé postavy vydávají buď za dozorce, blázny, příbuzné bláznů a nebo jsou neviditelní a skrytí. Postavy stihnou prozkoumat nejvrchnější patro blázince, kde jsou uvězněni jen nejlehčí případy. Zjistí však, že jsou v blázinci ještě dvě patra pro těžší a nejtěžší případy.

Než mají postavy možnost začít prozkoumat nižší patra, dojde v blázinci k tlumenému výbuchu. Dům to ustojí, ale vnitřní cihlové zdi to nevydrží. Vznikne chaos, neboť blázni již nejsou za mřížemi a můžou se volně pohybovat. Je na postavách, aby nastalého chaosu využili a prozkoumali zbytek blázince.

Když se postavy dostanou do nejnižšího patra, objeví tajemný portál. Vše nasvědčuje tomu, že na jeho druhém konci bude pravděpodobně Banda. Po teleportu se družina rozdělí a musí společnými silami koordinovat postup proti Lemuelovi a jeho poskokům a Loutce.

Na konci třetí části budou postavy rozhodovat o osudu Loutky a tak trochu i o vlastním osudu, zda setkání s Entitou ve zdraví přežijí.

Úvod

Družina se na konci 2. Části dostala na ostrov do blázince. PJ si nechá od hráčů převyprávět, jak skončila 2. Část, kde se která postava nachází a v jakém stavu (dozorce, blázen, návštěva, na tajnačku atp.). Doptá se případně, jak jsou hráči domluveni, že spolu budou postavy v blázinci komunikovat atp. Dle výše uvedeného přizpůsobí začátek 3. Části.

Důležité: Může se stát, že některá z postav zůstala ve městě Stone, např. se jedná o taktické rozhodnutí družiny či neúspěch ve snaze se na ostrov dostat. Pro třetí část je nezbytné, aby všichni členové družiny (vyjma přítelíčků a psů), byli na ostrově, v blázinci. Je na PJovi, jak toho dosáhne. Ultimátně se lze s družinou domluvit, že tam postavu prostě přesune.

PJ začíná třetí část popisem, jak to v blázinci funguje a vše, co postavy měly možnost za krátkou dobu, co jsou v blázinci zavření, zjistit. Hráči se můžou různě doptávat, nicméně odpovědi budou ryze obecné a pro pátrání po Bandě prakticky nepoužitelné (více viz níže)-.

Poznámka: Jak dlouho postavy strávily v blázinci, než začne 3. Část, je na PJi. Pokud se některé postavy vydávají za návštěvu, nejpozději při konci návštěvní doby dojde k výbuchu v blázinci. V případě, že jsou na ostrově všichni v roli bláznů či dozorců, pak může být doba do začátku třetí části delší, ne však víc jak pár dní. Stále je potřeba Bandu najít dřív, než má být opravena.

PJ popisuje Blázinec

Následující popis si PJ upraví dle svých potřeb. Důležité informace jsou zатуčněné a měly by být vždy sděleny hráčům.

*“Ostrov, a blázinec na něm je místo samo pro sebe. Platí zde naprosto jiná pravidla než ve městě Stone, jak jste měli možnost na vlastní kůži zjistit. **Blázní, nebo spíš klienti, zde nemají absolutně žádná práva** a pokud se vám někdo snažil nakukat, že zde se s Blázný jedná s úctou, sprostě vám lhal. Blázní a je jedno jak moc blázniví, jsou všichni hození do jednoho pytle. Je jedno, že se umíte vyjadřovat a máte jen horší životní období, dozorci na vás koukají jako na dementa a podle toho s vámi tak jednají. **Bezdůvodné násilí, tresty pro radost a potěšení jsou běžným nástrojem k získání poslušnosti.** Vše samozřejmě probíhá ve jménu Stvořitele a pod jeho laskavým dohledem a s jeho svolením...*

Blázinec je šikovně rozdělen na několik sekcí. První sekce - jde o první patro - patří personálu. Má nádherný výhled na moře a město Stone, protože jim ve výhledu nepřekáží třískáková zeď. Pokud by něco mohlo v Blázinci léčit, pak je to právě tenhle pohled. Ale vězňům, tedy bláznům, respektive klientům je tenhle pohled odepřen.

Pro nemocné jsou zbylé tři sekce. Někteří tvrdí, že sekce jsou čtyři, ale to je doufáte mýtus. První sekce - v přízemí - je pro nejlehčí případy, někdo by řekl normální lidi, kteří mají své “zvláštnůstky”. Druhá sekce - ve sklepě -, kde slunce svítí jen skrze malé otvory pod stropem, se nacházejí regulérní blázní, kteří by snad měli šanci na uzdravení, pokud by nebyli na tomto šíleném ostrově. Třetí, poslední sekce - v katakombách pod sklepem - patří opravdovým bláznům, posedlým šílencům a magorům. O těch víte jen z doslechu. Prý jsou trvale přikurtováni či v okovech s maskami na tvářích, aby se navzájem nepožrali. Přístup do katakomb nemá každý. Ani vy (špatně jste zahráli blázny).

*Režim v blázinci je přísný, ale má pevný řád. Vše funguje jak na drátkách. **V zájmu bezpečnosti.** Jednotlivá patra jsou od sebe oddělena **zamřížovanými schodišti.** Stejně jako dozorci od bláznů. **Pokud už dozorci musí vstoupit mezi blázny, vždy jdou alespoň ve čtyřech a ozbrojeni.** Kdo z nemocných nestihne uskočit, toho srazí k zemi a zmlátí do bezvědomí.*

***Po Bandě ani stopy** a to jste se za tak krátký čas opravdu snažili. Nikdo je dle popisu neviděl, nikdo o nich neslyšel, až jste začali pochybovat, zda-li jste na správné stopě. Přesto, všechny indicie vás přivedly až sem. **Jediné, co jste nestihli jste prozkoumat, jsou katakomby pod sklepem.**”*

Výbuch v Blázinci

PJ pokračuje v popisu a uvede hráče do začátku děje. Tučně opět důležité, co by mělo zaznít.

*“(Jednou) z ničeho nic **začala venku zuřit strašlivá bouře.** Obloha zčernala až dozorcí museli zapálit lucerny. Průtrž vody a hromobití zcela znemožnily běžný hovor. Svěřenci začali být neklidní. Hýkání a vřeštění sílilo. Dozorce zachvátil nevyřčený strach. Vždyť je to jen obyčejná bouřka, uklidňovali se navzájem, ale bílé klouby svírající pevně obuchy prozrazovaly opak.*

Přišlo to ze sklepa, možná ze samotných katakomb. Mel'achit! Mel'achit! Mel'achit! Ojediněle, později sborově jako vlna vyhrězlo mezi blázny a dozorce jediné slovo Mel'achit. Všichni blázni v transu opakovali jako mantru Mel'achit, Mel'achit, Mel'achit. A pak to začalo. Záblesk mezi mraky následovaný zlověstným zahřměním. Přimo nad střechou blázince. Prásk, prásk. Blesk za bleskem mučil oči všech až všichni jak v modlitbě zakryli obličej svými dlaněmi. Kdesi z útrob blázince se ozval dutý výbuch. Podlaha se pod vámi v mžiku zhoupla. Zdi začaly praskat, ze stropů se štípaly třísky, mříže oddělující normální od nenormálních se sténavě začaly kroutit. Prach zahalil vše. Dunivé rány padajících zdí, lámání stropů, kovové řinčení padajících mříží. Nárek zraněných, nesnesitelné ticho nehybných...

Horní patro se propadlo do přízemí, čímž se poškodily zdi a sekce dozorců se spojily se sekcí bláznů. Obdobná situace nastala ve sklepe. Zde se na několika místech propadl strop a vyvrátily se mříže. Ti, kdo přežili se teď snaží dostat pryč od trosek, ale někam pod střechu, protože stále leje jak z konve. **Díky výbuchu je možné vstoupit do katakomb. Mříže na schodišti byla vyvrácena.**

Důležité: Ostrov v tuto chvíli nelze bezpečně opustit. Povětrnostní podmínky nedovolují jakoukoliv plavbu po rozbouřeném moři. Družina si tak nemůže přivolat pomoc z města Stone. Všechno je na ní. Nelze odhadnout, kdy bouře skončí, nicméně to vypadá, jako by ostrov tu prokletou bouřku snad i přitahoval (PJ může naznačit, ale není na tom zbla pravdy).

Co se ve skutečnosti stalo

Lemuel prováděl s Loutkou pokus. Loutku připojil k energetickým válcům v Laboratoři a snažil se Entitu napumpovat energií, aby v ní probudil vyšší bytost. Během nabíjení došlo k úderu silného blesku do Blázince a svodu mocné přírodní energie do válců a dále do Loutky. Masivní přesun energie nevydržel jeden z válců a vybuchl. Energie výbuchu protlačila nebohého Lemuela skrz kruhové ochranné pole, kde byla Loutka. Přitom se ošklivě zranil a později omdlel. Naopak “nabitá” Loutka získala natolik energie, že byla schopna z pole uniknout. Energetický šok skutečně posunul Entitu v Loutce do vyšší úrovně bytí. Entita získala vládu nad vlastním tělem a myslí. Toto však (zatím) nikdo neví.

Entita nabyla vyšší úroveň bytí

Po energetickém přetřetí Entitě "seplo" a nyní si uvědomuje sebe sama. Už pochopila, že není jen něco (nástroj), ale někdo (živá věc). Entitě zůstaly vzpomínky na to, co dělala v minulosti. Dokonce jí zůstaly vzpomínky Biancy a Lemuela. Vzpomínky už nejsou pro Entitu jen prázdné obrázky jako v němém filmu, nyní plně vnímá emoce ve vzpomínkách.

Zatím emocím Entita moc nerozumí a proto se snaží z živých bytostí vysát vzpomínky i s emocemi. Lemuel byl první na ráně, ale díky zranění a odporu proti telepatickému spojení velice rychle omdlel a Entita z něj nic nezískala. Proto se teleportovala do Kobek a začala sávat vzpomínky z členů Bandy. Zatím vysála Pindala a Brohase, nyní "pracuje" na Vitarovi.

Jakmile navnímá emoce, pokusí se s postavami komunikovat. Napřímo to neumí a v podstatě není schopná mluvit, artikulovat. Skrze telepatii je schopna vyjádřit jen emoce a horko těžko emitovat nějaké slovo. Nicméně, pokud má osoba na sobě Diadém, je možné s Loutkou mluvit telepaticky přímou řečí.

Průchod Katakombami

Podivný výbuch z útrob blázince, nemožnost opustit ostrov, přístupné Katakomby, to vše doslova vybízí družinu, aby se vydala pátrat po Bandě do Katakomb - jediného místa, kde by ještě Banda mohla být schovaná.

PJ by měl popsat Katakomby jako strašidelné místo, kde není radno se příliš zdržovat, natož pak s někým interagovat. Může např. použít výjevy typu:

- blázen pojídající jiného umírajícího blázna
- blázen si zkouší uřezaný obličej jiného blázna
- blázen vydlobává oči mrtvým bláznům/dozorcům a dělá si náhrdelník
- blázen vede tři jiné blázny jako psy na vodítku ze střev
- blázen mlátí do zdi hlavou a již má čelo sedřené až na lebku
- blázen běžící na všech čtyřech jak pes a jako vlk krouží kolem družiny
- blázen požírající vnitřnosti blázna přikurtovaného ke zdi

Družina je obklíčena blázný

PJ popíše, že čas od času se na pomezí světla a tmy mihne stín, slyší kroky okolo atp. Pozdě si družina uvědomí, že je obklíčena ze všech stran. Jsou jich desítky a není šance jim uniknout. Ne bez krvavých ztrát. Tváře bláznů jsou prázdné, nevypočitatelné, zlověstné. Na výzvy družiny nijak nereaguje. Pokud družina pár bláznů sejme, nic se nestane. PJ pro dramatickost chvíle nechá družinu na vážkách a potom pokračuje popisem níže.

"Najednou se odkudsi ze tmy ozve Mel'achit. Opět jak vlna se slovo rozlije mezi všechny blázny kolem vás. Mel'achit, Mel'achit, Mel'achit. Z dálky se k vám blíží světlo pochodně. Když dojde k vám, blázni se rozestoupí a vy spatříte staršího muže s promáčenou košilí od krve. Ve tváři má šílený pevný výraz. Pochodeň namíří na vás, aby si vás dobře prohlédl. Jako na povel vše kolem vás zmlkne..."

Pyrofor Diviš alias Mel'achit

Před postavami stojí pyrofor Diviš, který stvořil Entitu. Viz Část 0. Lemuel nalákal Divíše do blázince, aby mu pomohl s Loutkou. Diviš byl naprosto nadšený, že Loutka/Entita nebyla ztracena a ochotně pomohl Lemuelovi zařídít Laboratoř a Pracovnu pro pokusy. Jakmile Lemuel nabyl dojmu, že už Divíše nepotřebuje, uvěznil jej v Katakombách a udělal z něj blázna. Respektive, Diviš se nakonec regulerně zbláznil (zrada, krádež celoživotního díla, zavření mezi magory, docela dost na jednoho týpka)

Diviš, už jako polomagor, začal věřit, že jednou **přijde znovu bouře Mel'achit a vezme si Entitu zpět** a s ní i toho hajzla Lemuela. Tuto svoji víru začal šířit mezi ostatními magory a díky své inteligenci je dokázal přesvědčit, že tomu tak skutečně bude. A ejhle, bouře dorazila a z Divíše se stal prorok, jež je hoden následování.

Rozhovor s Mel'achitem

Pyrofor **trpí roztrojenou osobností**, kterou v sobě dokáže při rozčilení velice rychle střídat. Družina má jediný cíl. Dostat se z obklíčení bláznů a pokračovat v pátrání.

Důležité: Diviš nikdy nezmíní žádná jména - Lemuel, Entita. Vždy vše opíše (Lemuel = zrádce, nadávky; Entita = Ona, Čarokrásná).

Poloha Diviš

Chová se jako normální člověk, je při smyslech. Ví, že je pyrofor, že je normální, že byl podveden, že objevil Entitu, že je zavřený neprávem atp. Bohužel, jakmile si uvědomí, že byl podveden, velice rychle se naštvě a přepne do dalších poloh. **Tato poloha je charakteristická: Klidná, tichá a vyrovnaná mluva. Pomalá a distingvovaná gesta. Rychlý nástup zloby doprovází zvýšený hlas a šílený výraz v očích.**

Důležité: Pouze v této poloze může družinu Diviš propustit ze sevření bláznů.

Poloha Mel'achit

V podstatě jde o polohu vůdce/proroka bláznů. Věří, že je vyvolený, že má za úkol postarat se o své ovečky a osvobodit je do normálního světa, kam všichni patří, protože jsou normální a jen nepochopení. **Tato poloha je charakteristická: Hluboký vůdčí hlas, střídající hlasitost pro zdůraznění slov, rozmáchlá gesta alias Adolf Hitler, "biblické" citáty, připomínání nepřítele ("ti venku"), společného cíle ("osvobození, nadvláda, respekt"), naděje.**

Důležité: V této poloze je **Diviš nejnebezpečnější**, protože družinu považuje za nepřátele. V podstatě družinu vyzve, aby přijala jeho víru v Mel'achit - Andělský blesk. Na důkaz důvěry bude chtít po postavě, aby si nechali **vyřezat do kůže symbol blesku** (sám čerstvě vyřezaný má pod svojí košilí, což postavám rád ukáže). Pokud dlouho zůstává v této poloze, pak je velká šance, že postavy k tomuto kroku donutí a nebo je nechá zlikvidovat bláznů. Družina by se měla snažit stočit téma na Entitu, či Lemuela, aby se Diviš dostal z polohy Mel'achit pryč.

Poloha Mstitel

Velice rychle následuje po poloze Diviš. V této poloze Diviš předvádí **průjem nenávisti a zloby na Lemuela**, byť jeho jméno záměrně nezmiňuje. Spílá mu, že byl jeho nejlepší přítel, kterému věřil a svěřil tajemství Entity. Zradu chce potrestat tím nejodpornějším způsobem ("blesky do hlavy"). Při vzpomínce na Entitu se naopak stává rozněžnělým až opatrovnickým ("má Entita, milášek"). **Tato ploha je charakteristická: Afektovaný křik, šílený výraz v obličeji, vypoulené oči, do křeče sevřené ruce, nadávky ceděné skrz zavřená ústa. Při zmínce o Entitě rychlá změna do polohy milujícího a pečujícího rodiče - něžná mluva, vzpomínky na dokonalost Entity atp.**

Důležité: V této poloze jim může Diviš prozradit, kde se Lemuel nachází (schody do patra pod Katakombami). V poloze "Diviš" to nedokáže, protože při pomýšlení na Lemuela okamžitě přepne do polohy Mstitele. V této poloze nebude chtít družinu pustit, neboť se chce pomstít Lemuelovi sám. Slovo pomsta ho hodí do polohy Mel'achit. Zmínka o Entitě ho hodí do polohy Diviš.

Lemuelovo podzemí

Poznámka: Následuje popis místností ve stavu před příchodem družiny skrz teleporty.

Schodiště a Teleport

Díky výbuchu došlo k poškození hlavní spojovací chodby v podzemí blázince. Poté, co se postavy dostanou po značně poničeném schodišti dolů, jedinou možností, jak jít dál je teleport ve výklenku.

Teleport vypadá jako jemně průsvitná bílá mlha s jemnými žilkami magické energie namodralé barvy. Každý kouzelník / alchymista pozná, že jde o standardní teleport.

Teleport vede na dvě místa - přímo do **Laboratoře** a nebo do **Kobek**. Lemuel si standardně vybere, kam se chce teleportovat. Nyní je teleport následkem výbuchu v Laboratoři rozladěn a směřování probíhá náhodně. Kam se postavy teleportují? Viz následující tabulka:

Postava	Kobky	Laboratoř
Drystan		X
Elarion	X	
Lyndor	X	
Morvain	X	
Thal	X	
Valandorin		X
Kwaelor	X	
kočka Elariona		X
Lyndorův pes	X	
kočka Valandorina		X
Kwaelorův pes	X	

Důležité: Teleport je v tuto chvíli jednosměrný. Tj. postava, co vstoupí, nemá šanci na návrat! Pokud se budou postavy teleportovat postupně, PJ si nechá na pokoji pouze ty hráče, kteří se teleportovali. Ostatní jdou za dveře. Můžou přijít a kdykoliv se zapojit do hry. Pokud se teleportuje kouzelník, ale kočka zůstane, tak telepatické spojení zůstane. Toho můžou hráči využít.

Laboratoř

Osvit: Je zde pasivní magické světlo poloviční sluneční intenzity.

Velký sál, kterému dominují čtyři skleněné válce umístěné v rozích. Tyto válce vydávají modro bílé světlo. Jeden z válců je tmavší a světlo v něm poblikává (jako rozbitá žárovka). Při bližším průzkumu by postava zjistila, že je válec prasklý. **Alchymista cítí hodně magie.**

Uprostřed místnosti je **kruhové ochranné pole**, které uvěznilo Lemuela. Ten sedí zhroucený u jeho severovýchodní hranici. Je v bezvědomí. Má vykloubené rameno, tržnou ránu na čele silně krvácející a velice těžce a bolestivě oddechuje (podezření na zlomená žebra). Není síly, která by dokázala pole fyzicky překonat. **Lze se však hyperprostorovat.**

Na jihovýchodní straně Laboratoře jsou **masivní ocelové dveře**, které na první pohled jsou díky výbuchu **vypouklé a vzpříčené. Zcela evidentně nepůjdou otevřít.** Nelze je silou vyrazit. Skrz dveře se lze dostat hyperprostorem a také proklouznout škvírami jako dým/mlha. Lektvar zmenšení nepomůže.

Na západní stěně je **ovládací panel s šesti různými pákami**, které ovládají toky energie z válců. Některé páky jsou nahoře, některé dole. Pouze Lemuel ví, co která páka dělá:

1. po zatáhnutí se nestane nic (je nutná správná kombinace, aby se něco dělo)
2. po zatáhnutí se zruší ochranné pole
3. po zatáhnutí vystřelí z válců výboj a zraní Lemuela do bezvědomí
4. po zatáhnutí vybuchne ovládací panel a zraní postavu za 3k6 + 6 životů
5. po zatáhnutí začne v místnosti hučet a probleskovat statická elektřina - pokud postava nevrátí páku zpátky, dojde k výboji, který zraní postavu vně ochranného pole za 2k6 + 2 životy
6. po zatáhnutí se nestane se nic (je nutná správná kombinace, aby se něco dělo)

Na severní stěně je **pracovní stůl s knihou a poznámkami**. Vše se týká Laboratoře, nikoliv výzkumu na Loutce. **V šuplíku je lektvar Bílé hvězdy (2k6+3 životů).**

Na severovýchodu místnosti jsou **tajné dveře**, které spojují Laboratoř s Lemuelovou pracovnou / ložnicí. Nápadnost objekt 0%.

Důležité: Dle kravých stop na podlaze lze usoudit, že v době výbuchu byl Lemuel na západě místnosti (asi u ovládacích pák). Než omdlel, doplazil se právě k severovýchodnímu rohu. Zřejmě se chtěl odplazit skrz tajnou chodbu do Pracovny. Vzhledem k tomu, že v severovýchodním rohu Laboratoře nic není, mohly by se družiny dovítit, proč se tam plazil.

Čtyři válce obsahují naakumulovanou energii z blesků, která se přetavila v klasickou magenergii. Jsou z pevného skla a nejdou tak snadno rozbít. Bohužel, Lemuelovi se podařilo kapacitu jednoho z válců přetížit a nyní došlo k jeho prasknutí a výronu energie (rozuměj výbuchu).

Důležité: Kterékoliv z magických povolání se vyskytuje v Laboratoři, může získat za 1 kolo pasivně 4 magy (kouzelník a jeho přítelíčkové, hraničář a jeho meč, alchymista a jeho hůl).

Pracovna

Osvit: Je zde pasivní magické světlo poloviční sluneční intenzity.

Zde Lemuel převážně pracuje a studuje. Čas od času zde i přespává. Stroze a účelně zařízená komnata obsahuje vše, co Lemuel potřebuje. Do pracovny se lze dostat jižními dveřmi, které si Lemuel pečlivě zamyká kouzelným klíčem, který nosí vždy při sobě. Nikdo, ani jeho přísluhovači, nemají do Pracovny přístup. Dveře jsou zaklety kouzlem Čarodějův zámek (7 magů). Lze je tedy otevřít kouzly Zaklep či Lupičovým klíčem (musí vydat 8 magů) a nebo překonat Hyperprostorem.

Z místnosti vedou celkem dvě tajné chodby. Všechny jsou maskované za falešnými zadními deskami skříní (nápadnost obj. 15%). Ta na západě vede do laboratoře, severní vede ven z blázince k schované bádce. Ve skříních s tajnými dveřmi je vždy po jednom plášti a jinak nic.

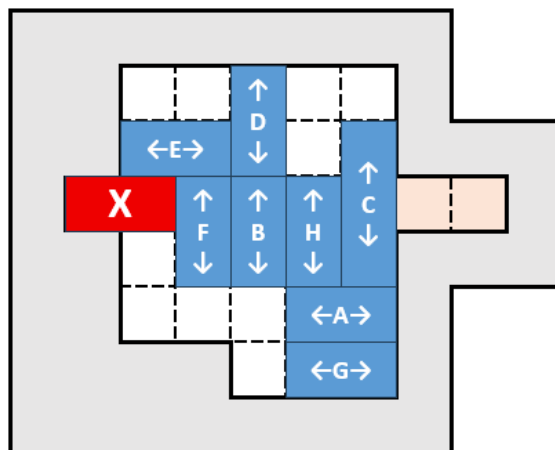
Ostatní nábytek

- skříň SZ - obsahuje standardně šaty pro všechny příležitosti
- stůl - je zde rozečtená nějaká kniha z knihovny a je zde též lucerna
- truhla S - obsahuje velkou tornu KTPZ (Kožená torna poslední záchrany), ve které má Lemuel vše, potřebné pro případný útěk (jídlo na 3 dny, lektvary Modré hvězdy, Rudého kříže, Metamorfózy, svitek Ochrana před kouzly, lano, dýka, tři louče, váček s 20zl)
- truhla Z - obsahuje dokumenty týkající se výzkumu Entity a také **truhličku s Diadémem**.

Truhlička s Diadémem.

Nádherně vyřezávaná truhlička obsahuje Diadém, kterým lze "ovládat" Loutku. Truhlička je silně chráněna kouzlem Orxanův zámek a postavy nemají šanci ji otevřít jinak než vyřešením šifry. Šifra je klasický sokoban. Je nutné přemístit dílky skládačky tak, aby červený dílek mohl být posunut zleva doprava. Pořadí posunutí dílků je (písmeno dílku-pohyb do světové strany):

A-3Z, B-2J, C-J, D-2J, E-3V, F-2S, D-2S, B-S, G-Z, C-J, H-J, X-6V



V jedné akci může postava pohnout max. 1 kostičkou, Elarion a Lyndor 2 kostičkami a Valandorin 3 kostičkami. Thal nemůže šifru vyřešit.

Poznámka: Hráči nemají destičky s písmenky. Ty slouží pouze pro PJ, aby mohl kontrolovat správnost postupu hráče. V případě, že si hráči nebudou vědět rady, může si postava házet na past (**Past Int~6~nic / ví další správný tah případně odhalí, že již provedené kroky nepovedou k cíli**).

V místnosti je několik pastí, které chrání Lemuela.

Jižní dveře - Ochromení. Pokud se někdo pokusí magicky deaktivovat zámek (lupičův klíč, lámací kouzla atp.), aktivuje se ve dveřích démon ochromení (sféra 5). Postava, která projde dveřmi si hází proti pasti (Past Roz~5~nic/ochromení na k6 směn). Ochromení lze léčit běžnými způsoby.

Jižní dveře - Plynová past. V případě násilného otevření dveří se automaticky spustí plynová past (nápadnost objekt 20%). Po překonání dveří se za dveřmi vytvoří mrak 2x2 hexy Puchčoudu (smrad po zkažených vejcích). Každý, kdo do mraku vstoupí, hází si proti pasti (Past Odl~7~1k6 životů / 3k6 životů). V dýmu nelze nic vidět.

Propadlo. Těsně za vstupem do místnosti je past typu propadlo (nápadnost objekt 0%). Propadlo se aktivuje buď pomocí prstenu, který má Lemuel na sobě a nebo po aktivaci Plynové pasti (viz výše). Hloubka pasti je 7 sáhů. Je tu malá šance vyhnout se pádu do propasti (Past Obr~5~nic/pád za 15 životů). V případě, že je v místnosti spuštěna Plynová past (viz výše), není šance si pasti všimnout a pád do ní je automatický.

Kobky

Velký sál má po obou delších stranách vždy po pěti celách.

Na severní stěně jsou různé mučící nástroje (držáky, řetězy, věšáky atp.). Je zde i **truhlička s 2x lektvar rudého kříže**. Truhlička je zavřená, nezamčená. Uprostřed místnosti je pak dřevěný stůl, na kterém leží Vitar, ztuhlý strachy. Nad ním se sklání Loutka a cosi mu provádí s hlavou. Vedle stolu leží nehybně **na zemi tělo Brohase a Pindala**. Jsou zkroucená jako paragrafy (trpaslík pozná dle infravidění, že žijí). Zbytek Bandy - Bianca a Balder - jsou zamčení v kobkách a řvou na Loutku/Plešouna, aby Vitara nechala na pokoji. Hlavně Bianca.

V jihovýchodním rohu je teleport, z kterého vyjde část družiny. Směrem na jih jsou vytažené mříže vedoucí do místnosti pro příjem vězňů. V jihovýchodním rohu místnosti je chodba přepažená bytelnými dveřmi, před nimiž se **ve stínu krčí dvě postavy (Pendullón a Stojan)**. Zaznamenat je může pouze trpaslík Kwaelor se svým infraviděním a hobit Morvain svým čichem.

Loutka je otočená směrem k družině, nicméně Vitarem je zcela zaneprázdněná, příchodu družiny si nevšimne. Zaregistruje ji pouze, pokud se začnou více hýbat. Nebude si jich všímat, dokud na Loutku nezaútočí. Loutka se v případě útoku bude bránit veškerou energií.

Dveře vedoucí na západ jsou zavřené. Ze strany Kobek je nelze otevřít, pouze vyrazit či odtlačit (Past Sil~15~nic/vyrazil + vždy zranění za k6+3 životy). Vyrážet mohou dvě postavy zároveň.

Správce kobek Pendullón a velitel patra Stojan

Oba pány zastihl výbuch přímo v kobkách. **Pendullón** i **Stojan** zpanikařili, nevěděli o co jde a tak chvíli vyčkávali, jak se situace vyvine. Když se v Kobkách objevila Loutka a vyvlekla postupně Brohase, Pindala a Vitara na stůl uprostřed, schovali se ve stínu u jihovýchodních dveří. Měli strach se jakkoliv pohnout.

Místnost pro příjem vězňů + strážnice

Příjem vězňů je podlouhlá místnost, do které se lze dostat buď z jihu či severu skrze mříže. Mříže ovládají dvě páky umístěné na západní straně místnosti. Mříže jsou aktuálně vytažené. Z místnosti pro příjem vězňů vedou dveře do strážnice - denní místnosti strážných, kde mohou odpočívat. Vzhledem k tomu, že vězni se sem standardně nepřijímají, slouží tato místnost jako **noclehárna pro správce kobek Pendullóna**.

Knihovna

Osvit: Je zde pasivní magické světlo poloviční sluneční intenzity.

Soubor nejdůležitějších knih, stůl plný lejster. Vše, co se netýká náboženství, ale soukromého Lemuelova výzkumu. Není zde nic zajímavého, co by v krátké době mohlo družině pomoci bojovat s Loutkou či s Lemuelem.

Nábytek

- Stůl - je tu lucerna a jedna kniha o prastarých náboženstvích
- Police s knihami - jsou zde knihy, svítky všechno možné
- Skříň - zde může být **Dingleberry s Bobolákem**, kteří se zalekli výbuchu

Poskoci Dingleberry a Bobolák

Tato nerozlučná dvojice slouží Lemuelovi v běžném chodu podzemí blázince v jeho soukromé části. Nosí knihy, myjou podlahy od krve, likvidují zbytky pokusných těl, vynášejí nočník. Lemuel si je přivolává malou píšťalkou, kterou nosí u sebe. Obzvláště Bobolák zvuk píšťalky velmi dobře slyší a vždy za pánem v náručí Dingleberryho přikluše. **Zvuk píšťalky dobře slyší i psy a kočky postav.**

Chodba

Osvit: Je zde pasivní magické světlo poloviční sluneční intenzity.

Spojovací článek v Lemuelově části blázince. Spojuje několik dveří:

- dveře do Laboratoře jsou zaklíněné a nejdou vyrazit
- dveře do Pracovny jsou zamčené kouzlem
- dveře do Knihovny jsou zavřené
- dveře do Kobek jsou zavřené a lze je otevřít jen z chodby

Všechny dveře lze překonat kouzlem Hyperprostor.

Průběh boje

Od vstupu všech postav do teleportu se hraje kolovým způsobem dle výše popsaných zjednodušených pravidel souboje. Do té doby, dokud to dává smysl. Družina je rozdělená na dvě skupiny. Nicméně díky kouzelníkovým kočkám jsou skupiny telepaticky propojené, čehož by měli hráči náležitě využívat.

Krok č. 1 - najít Bandu

Tento cíl je splněn de facto okamžitě. Banda je díky Loutce napůl mrtvá/vyřazená. Tento cíl by nadále neměla družina následovat, resp. by měl být upozaděn.

Krok č. 2 - co má Lemuel za lubem

Družina by se měla přirozeně ptát, jakou roli v příběhu hraje Lemuel. Nicméně vzhledem k útokům Loutky není čas se Lemuela ptát a proto by družina měla být v jeho případě ostražita do té doby, dokud ho nepodrobí výslechu. Dokud část družiny bojuje s Loutkou o holé přežití, neměla by družina trvat na výslechu Lemuela!

Krok č. 3 - co s Loutkou

Loutka, alias Plešoun je teď největší hrozbou pro družinu. Již vyřadil půlku členů Bandy a zdá se, že je neporazitelný. Loutka nechce bojovat, ale neumí to dát najevo. Indicie naznačují, že klíčem k zastavení boje může být **Diadém**, který je ukryt v Lemuelově Pracovně.

Krok č. 4 - získání Diadému

Jakmile si družina uvědomí výše napsané, měl by být její hlavní cíl co nejdříve získat Diadém. Je jedno, která skupina se k němu dostane dříve, ale pro komunikaci s Loutkou je získání Diadému naprosto klíčové. **Diadém je v Pracovně v kouzelné truhličce.**

Krok č. 5 - co s Diadémem

Jakmile družina získá Diadém, bude mít dilema, komu Diadém svěřit - Lemuelovi nebo Bianca? Nikdo jiný Diadém neumí pořádně ovládat. Družina se o to samozřejmě může pokusit, ale není to bez následků.

Krok č. 6 - spojení s Loutkou - Traumata

Jakmile bude dobojováno a družina bude mít Diadém, bude možné s Loutkou normálně komunikovat a příběh se dostane do závěrečné fáze. V tomto kroku již není nutné hrát kolovým způsobem.

Laboratoř - Lemuel

Lemuelův plán: Chce se osvobodit a zbavit družiníků v Laboratoři. Bude se snažit přesvědčit družinu, aby ho osvobodila z ochranného pole a vyléčila. Poté projde s postavami skrz tajnou chodbu do Pracovny a tam otevře pod postavami Propadlo. Nakonec přivolá Dingleberryho a Boboláka, aby uvězněné postavy dobili pomocí kuše. Teprve poté bude řešit Loutku a Bandu.

Lemuel se probudí v 2. kole. Jakmile spatří Drystana (a Valandorina), bude žádonit o pomoc. Ve třetím kole tajně zapíská na píšťalku, aby přivolal Dingleberryho a Boboláka ke dveřím (bude předstírat kašel a zapíská).

Lemuel sice cítí, že v něm díky magickým válcům narůstá energie a byl by po chvíli schopen se hyperprostorem dostat z ochranného pole, ale je zraněný a nechce riskovat.

Proto požádá postavy, aby:

- vypli ochranné pole
- vyléčili ho (mají-li nějaký lektvar)
- odtáhli ho do pracovny, kde má lektvary a postel k odpočinku
- pak si můžou v klidu promluvit

Během setkání se bude snažit vyhnout odpovědím na otázky družiny dokud mu nepomůžou z ochranného pole a vylízt se z jeho ran. Maximálně odpoví na následující otázky:

- jmenuje se Lemuel
- tohle je jeho Laboratoř a zázemí
- snaží se tu jímat blesky do válců a měnit jejich přírodní energii na vyšší energii - magenergii
- asi se něco stalo, došlo k výbuchu a on skončil zraněný v ochranném poli
- černá páka - druhá zleva vypíná ochranné pole
- v šuplíku ve stole je léčivý lektvar (Bílé hvězdy)

Na otázky ohledně Bandy a Plešouna (Loutky) nebude chtít odpovídat, že je to na dlouhé vyprávění, a že to prostě nyní nedá.

Důležité: Při opravdu velkém naléhání jen potvrdí, že on stojí za únosem Bandy.

Poznámka: Reálně potvrzuje minimálně 5 kol, než z Lemuela dostanou nějaké informace a domluví se, co dál. Sám Lemuel vyplácá alespoň 2 kola na přesvědčování postavy, aby ho pustili (tj. sám aktivně bude mluvit, nikoliv jen odpovídat na otázky).

Dingleberry a Bobolák na scéně

Dingleberrymu a Bobolákovi to bude trvat 3 kola, než se dostanou z Knihovny před dveře Laboratoře. Tj. na začátku 6. kola zabouchají na dveře a budou volat pánovo jméno. Nicméně přes dveře se nemůžou dostat, protože jsou dveře vzpříčené.

Pokud by se za dveře teleportoval Valandorin a nebo kočky kouzelníků, Dingleberry s Bobolákem na ně okamžitě zaútočí s cílem je zabít. Lemuel nemůže útok zastavit, Dingleberry ani Bobolák ho přes ochranné pole a dveře prostě neuslyší. Ideální situace, jak zabít přítelíčky kouzelníků.

Poznámka: Pokud družinu napadne se za dveře Laboratoře hyperprostorovat dříve než dorazí Dingleberry s Bobolákem, pak na ně narazí někde v chodbě.

Družina sdílí s Lemuelem to, co se děje v Kobkách

Jestliže postavy skrze kouzelníkovy kočky budou sdílet s Lemuelem situaci v Kobkách, bude Lemuel korigovat svůj plán. Jakmile se dozví, že Loutka jedná "samostatně" a svým způsobem zabíjí postavy v Kobkách, **nabídne se, že družině může pomoci - ale pouze pokud ho osvobodí.**

Řekne jen, že dokáže Loutku zastavit, ale ne když je v ochranném poli. Pokud s ním postavy začnou vyjednávat, pošle je do hajzlu a dál bude naléhat, že akorát zabíjí vlastní spoludružiníky svou tvrdohlavostí a nedůvěrou. Klidně se odváže a bude na družinu řvát, že jsou vrazi.

Postavy nechtějí pustit Lemuela z ochranného pole

Pokud Lemuel družinu během 2 kol přesvědčování družinu nepřesvědčí teatrálně to vzdá. Družině prozradí, že z místnosti vede tajná chodba směr jeho Pracovna. Tam, že můžou nalézt věcičku (**Diadém**), která jim může pomoci.

Ale znovu připomene, že Diadém je v truhličce a jen on zná heslo a **Diadém umí ovládat jen on.** Takže ho stejně musí pustit. **Neškolená postava si může Diadémem přivodit poškození mozku, bude tvrdit Lemuel.** Pokud ho družina pustí, super, pokud ne, vyšle za družinou "Oko" a nebo sešle např. na Drystana kouzlo "Cizí oči", aby viděl, jak družina vstoupí na **past Propadlo** a pak pomocí svého prstenu past spustí.

Hned poté se teleportuje z ochranného pole, dá si lektvar Bílé hvězdy a půjde postavy v Propadle dorazit. Neodpustí si hlášku "*Nechtěli jste mi pomoci, proč bych teď měl pomoci já vám?*". Samozřejmě **povolá Dingleberryho a Boboláka** pomocí své píšťalky, aby mu pomohli se zabitím postav, případně dorazí přeživší (kočky, psy).

Postavy pustí Lemuela z ochranného pole

Mělo by nastat kolem 5. kola od začátku souboje. Jakmile postava zatáhne za černou páku, ochranné pole se rozplyne a Lemuel je volný. Lemuel pokračuje ve svém plánu. Nejprve si vezme lektvar Bílé hvězdy z šuplíku ze stolu, aby se dal trochu dohromady a pak zavede postavy k tajným dveřím do Pracovny. Ještě před tím **zapíská tajně na píšťalku, aby povolal Dingleberryho a Boboláka.** Ideálně se snaží mít postavy za sebou a pohromadě. Jakmile vstoupí postavy na past Propadlo, aktivuje past prstenem. Postavy, které pasti unikly se pokusí zabít kouzly a též pomocí Dingleberryho a Boboláka.

Lemuelův plán selže

Pokud z nějakého důvodu Lemuelův plán selže, tj. družina jej ohrožuje na životě a nebo je stále uvězněn v ochranném poli, pokusí se hyperprostorovat do Pracovny k truhle s KTPZ (kožená torna poslední záchrany) a tajným vchodem opustí Blázinec a ostrov.

Důležité: Lemuel se nechce Loutky jen tak vzdát a proto variantu útěku použije opravdu až v nouzi. Dokud má sebemenší šanci na odstavení družiny a získání Loutky, bude setrvávat v blázinci.

Lemuel prohrál

Pokud je Lemuel svázaný, nehybný a nemůže provést hyperprostor, bude se všemožně snažit postavy přesvědčit, aby ho nezabíjeli. Pod hrozbou smrti je ochoten přiznat se ke všemu, co spáchal (vražda bezdomovce, obchodníka Malcolma, kněžky Bereniky, představené Nubie - došlo-li k ní, pokusům na bláznech atp.).

Lemuel se bude snažit obhájit své kroky tím, že se jednalo o nutné a omluvitelné oběti v zájmu vyšších cílů pro dobro všech lidí.

Poznámka: Prohra Lemuela by se měla odehrát až na konci dobrodružství, kdy je vyřešena Loutka.

Kobky - Loutka

Chování Loutky: Loutka chce sát emoce ze vzpomínek lidí a chce s kýmkoliv komunikovat. Nyní pracuje na Vitarovi, Pindala i Brohase má již "přečtené". Bude v tom pokračovat, dokud si "nepřečte" všechny členy Bandy. Dále se vrhne na naše postavy. Dokud si bude mít Loutka s kým "povídat" (rozumněj, nebude v bezvědomí nebo mrtvý), bude ve svém řádění pokračovat.

Chování Biancy a Baldera: Jakmile Bianca a Balder zmerčí družinu, začnou na ně řvát, ať zabijou Loutku, že se snaží zabít celou Bandu. Budou slibovat hory doly. V momentě, kdy se Vitar přestane hýbat, stane se Balder berskerkem, vyvrátí mříže své kobky a zaútočí holýma rukama na Loutku.

Chování Pendullóna a Stojana: Dokud nebudou zmerčeni, nebudou dělat nic. Jakmile se naše družina začne zabývat Loutkou, zkusí se tajně přesunout k Strážnici a pojistit příchod Strážných. Budou bránit ovládací páky, aby družina nemohla zavřít vstup do Kobek. Stojan bude krýt postup Pendullóna.

Chování Strážných: Strážní dorazí do Kobek na začátku 10. kola. Slyšet budou v 5. kole, vidět budou v 7. kole (budou na křižovatce). Jakmile spatří družinu, zaútočí na ně. Na nic se neptají, prostě přišli družinu zabít.

Bianca radí družině

Vitarova dívka bude řvát od prvního kola na družinu, že **musí získat Diadém na ovládnutí Plešouna**. Prozradí, že ho má Lemuel ve své pracovně někde pod zámkem. **Bez Diádemu nelze Plešouna zastavit**. Hráči by se měli doptat, kde je **Pracovna**, což Bianca ví. Ideální je se do pracovny hyperprostorovat přímo z Kobek.

Družina nedělá nic

Může se stát, že družina bude jen skrytě pozorovat, co se děje. V tom případě uvidí, jak se ve 2. kole Vitar prohne v křeči, pozvrací se, vdechne zvratky a začne se v nevědomí dusit. Na to konto se Balder stane Berserkrem, rozbije mříž a zaútočí holýma rukama na Loutku.

Vitar má 12 kol než zemře (poškození mozku). Balder nemá proti Loutce šanci. Po dvou kolech ovládne Loutka Baldera a začne z něj vysávat emoce ze vzpomínek. Jakmile bude Balder odstaven, zaútočí Loutka na družinu.

Družina utíká jižní chodbou

Pokud by se družina rozhodla vypařit jižní chodbou, narazí na šestici Strážných. V patách jim bude Pendullón se Stojanem a Zozem. Začne boj o páky, které ovládají mříže do přijímací místnosti. Jakmile družina dobojuje, budou mít na krku Loutku.

Poznámka: Páky lze polohovat proti pasti Past Sil~3~nic / páka zatáhnuta. Ďáblík Zozo s pákou nepohne. Zozo či Pendullón však mohou mříže otevřít pomocí kouzel (Zaklep, Beranidlo).

Důležité: Podaří-li se družině spustit mříž před Strážnými, Kušníci mohou stále střílet skrz mříže a Pikaři mohou bodat píkami, stojí-li postavy dostatečně blízko mříží.

Družina se vrhá na Loutku

Ideální pro další postup v dobrodružství. Loutka se bude samozřejmě bránit a nechá Biancu na pokoji. Družina se může pokusit osvobodit Vítara a Baldera, jsou-li ještě za mřížemi (kouzlo Zaklep, sražení zámku). Loutka nemá snahu družinu zabít, spíš jednotlivé členy srazit a znehybnit. Potřebuje je živé pro vysávání emocí ze vzpomínek.

Důležité: Loutka bude útočit jen na postavy, které na ni zaútočily!

Pokaždé, když Loutka úspěšně zasáhne postavu, zkusí se ji nabourat do mysli (viz kapitola **Krátké telepatické spojení**). V rámci úspěšného telepatického spojení vyšle Loutka krátkou zprávu vyjádřenou nikoliv slovem, ale emocí - “stop!”, “ne!”, “bolí!”, “proč?”. Toto spojení trvá jednu akci, při které se Loutka ani obránce nemůžou hýbat. Pokud je Loutka během spojení zraněna, polovinu životů (stínových) ztratí i obránce (telepaticky přenesená bolest).

Loutka se snaží odradit postavy od dalších útoků. A snaží se s nimi komunikovat, to ale bez Diádemu není možné.

Družina prohrává souboj se Strážnými / Pendullónem

Pokud by to vypadalo, že i přes velkou taktickou snahu postavy prohrají souboj se Strážnými i Pendullónem, PJ nenechá družinu zabít, jen jí v hodnocení ubere body. Na pomoc může přijít Loutka, která pomůže družině a dobrodružství pokračuje dál.

Družina prohrává souboj s Loutkou

Pokud hráči nepochopí, že Loutka s nimi nechce bojovat, ale jen si vzít jejich emoce a povídat si s nimi, může se stát, že Loutka postupně vyřadí v souboji všechny postavy.

Jakmile bude mít Loutka všechny postavy zpacifikované, pustí se do “nedobrovolné” komunikace s postavami - ve stejném duchu, jako to udělala s Vitarem, Pindalem a Brohasem.

V případě, že má postava na sobě Diadém, je komunikace s Loutkou jednodušší a v podstatě probíhá přímou řečí. Viz následující kapitoly ohledně komunikace s Loutkou.

Komunikace s Loutkou/Entitou

Družina bude s Loutkou komunikovat v různých situacích různě:

- postava se snaží s Loutkou mluvit napřímo
- Loutka se během souboje s družinou pokusí po úspěšném zásahu navázat krátké telepatické spojení a vyslat zprávu
- postava je v moci Loutky a ta se snaží s postavou telepaticky spojit, vysát emoce a komunikovat
- postava má Diadém a komunikuje s Loutkou telepaticky bez omezení přímou řečí

Mluvení na Loutku

Tento způsob komunikace je neúčinný. Loutka velice špatně rozumí slovům a sama neumí mluvit. Na postavy to bude působit tak, že Loutka neslyší a nebo nechce slyšet.

Krátké telepatické spojení při souboji

Pouze v boji po úspěšném zásahu postavy. Krom běžného zranění si postava hází na past (**Past Int~7~nic / telepatické spojení navázáno -1 žvt**). Bez Diadému může Loutka použít při spojení jen emoce. Emoce, které emituje jsou:

- první zasažená postava: “úzkost”, “hněv”, “strach”, “neporozumnění”, “lítost”, “otázky”, “bolest”
- druhá zasažená postava: “prázdnota”, “smutek”, “proč následované “hněvem”, “pláč”
- třetí zasažená postava: “zmatek”, “panika”, “podřízenost”, “naděje”, “konec”
- čtvrtá zasažená postava: “naděje”, “zklamání”, “smutek”, “hněv”, “otázka”
- pátá zasažená postava: “zklamání”, “hněv”, “odpor”, “otázka”

S každým dalším zásahem je emocionální reakce Loutky více negativní a více do hněvu. Prostě jí štvě, že družina furt útočí :-)

Důležité: Pokud během krátkého telepatického spojení dojde k úspěšnému útoku na Loutku, polovinu zranění utrží telepaticky spojená postava. Jedná se jen o stínové životy.

Důležité: Cílem Loutky je, aby družina přestala útočit. PJ nepomáhá družině, aby pochopila sdělení Loutky. PJ se spíše snaží způsobit telepatickým spojením zmatek v družině. **Bude lepší, když hráči pochopí, že emocionální komunikace je obtížná a že skutečně potřebují komunikační prostředek - Diadém.**

Dlouhé telepatické spojení mimo boj

Nastává pouze mimo boj. Loutka se pokusí spojit telepaticky s postavou, navnímat její emoce a komunikovat. Je na postavě, jestli se spojení bude bránit, či nikoliv.

V případě, že se postava telepatickému spojení brání, hází si proti **Past Int~5~odolala / spojení se podařilo**. Ať už hráč proti pasti uspěje nebo ne, **postava si odečte k6 stínových životů**. Loutka to bude zkoušet tak dlouho, dokud neuspěje a nebo postava neomdlí. Při každém dalším pokusu se past z pohledu hráče zvyšuje o 1, tj. je těžší uspět.

PJ popíše postavě, že při navazování spojení cítí, jak se jí zvyšuje tlak krve v mozku. Jednotlivé tepny jako malé dlouhé prsty mačkají mozek jako březralou meruňku. Tlak je nesnesitelný, postava dostává závratě a chce se jí zvracet (jako při otřesu mozku).

V případě, že se postava telepatickému spojení nebrání, hází si proti stejné pasti, ale neutrhá žádné stínové zranění. Při neúspěchu se past snižuje o 1.

Bez Diadému je komunikace nemožná, pouze v emocích. Loutka však může promítat postavě obrazy z její minulosti - Traumata. Viz kapitola Přehrávání Traumat.

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**).

Pokud se postavě nezadaří, může to zkusit znovu, obtížnost pasti se snižuje o 1 a pravděpodobnost omdlení o 10%.

Diadém

Vše směřuje k tomu, že družina získá Diadém. Okolnosti zisku se můžou různit podle postupu družiny. Může se k Diadému dostat sama, nebo s Biancou a nebo s Lemuelem. Postavy se můžou bát Diadém použít a jeho použití svěří Biance či Lemuelovi. Použití Diadému postavami také není jednoduché (viz kapitola Telepatické spojení zkrz Diadém) a může postavu dostat do problémů.

Družina dá Diadém Lemuelovi

Lemuel se ve své pýše pokusí Loutku zastavit sérií rozkazů a ponižujících výroků. Jenže to netuší, že Loutka už je vyšší bytost. Loutka necítila vůči Lemuelovi žádnou zášť, byla jen věc, ale nyní, když už zná emoce tak ví, že Lemuel působil Loutce bolest. Loutka v telepatickém souboji zabije Lemuela tak, že mu doslova nechá vyvařit mozek v hlavě, která jak přezrálý meloun pukne.

Celý souboj bude trvat asi 5 kol a v každém kole může postava Lemuelovi sundat členku a přerušit telepatický souboj. PJ dá hráčům prostor a bude v jednotlivých kolech popisovat, co se s Lemuelem děje:

- 1. kolo - Koncentrace - koncentrovaná tvář, ruce sevřené v pěst, zuby zatnuté, vše je jakoby v napětí
- 2. kolo - Třes - Lemuel se začíná třást, mírně mu povolí kolena, zatnuté zuby vypustí syknutí, orosí se mu spánky
- 3. kolo - Zkřivení - Lemuel má zrychlený, krátký dech, obličej křiví do šílených šklebů, bledne mu tvář, jednu nohu dává za sebe, jakoby se potřeboval zapřít před nárazem
- 4. kolo - Rozpad - Lemuel se hroutí na kolena, jedním dlouhým výdechem jeho tělo ochabuje, ale hlava jakoby visí ve vzduchu stále plná šklebu, bledá tvář se rychle plní horkou rudou červení, hlava jakoby zvětšovala svůj objem, z uší a nosu se vyřinou stužka krve
- 5. kolo - Puknutí - duté křupnutí kdesi uvnitř hlavy, hlava náhle přestane viset ve vzduchu a s nepříjemným dunivým zvukem dopadá na podlahu, tělo se naposledy zvlíní v křeči a potom se uvolní spolu se svěrači, místnost zaplní puch smrti

Od 3. kola dál se po sejmutí Diadému Lemuel zhroutí a není schopen s postavami komunikovat. A to minimálně 6 směn.

Bude-li se družina vyptávat, co Lemuel řešil s Loutkou, bude Lemuel hodně stručný. V podstatě řekne, že Loutka zešílela a snažila se ho zabít skrze telepatický/mentální útok. Úplně pomine fakt, že si Loutka s ním chtěla jen popovídat. Lemuel si stále myslí, že Loutka je věc a jako věc mu má bez odmlouvání a "řeči" sloužit.

Družina dá Diadém Biance

Bianca to nejprve zkusí stejně jako Lemuel - rozkazy a nadávkami. Když pochopí, že se Loutka změnila, otočí a začne na Loutku mluvit. Samozřejmě telepaticky, družina nic z toho, co si Bianca s Loutkou povídají neslyší. Bianca pouze občas vydechne slovo z rozhovoru:

- „Mluvíš...?“ (překvapený tón, poprvé si uvědomuje, že bytost má hlas)
- „Nevěděla jsem.“ (Bianca lituje, jak zacházela s Loutkou)
- „Zasloužili si to.“ (Biančin obranný tón, zjevně mluví o zabíjení pocestných)
- „Nebyla to vražda!“ (prudká reakce, emočně nabitá obhajoba)
- „Ano, používala jsem tě.“ (přiznání s podtextem “no a co?, je to tvoje chyba”)
- „Odpustíš mi?“ (prosba, tón zlomený – Bianca doufá v možnost vykoupení)
- „Nechci tě ztratit.“ (spíš vypočítavosti a strachu ze zlé odvety Loutky)
- „Co jsi zač?“ (otázka z úžasu a obavy – Bianca ví, že se Loutka změnila)

Nakonec potká Biancu podobný osud jako Lemuela. Během pěti kol může dojít až k smrti Biancy:

- 1. kolo - Odmítání - “Ne! V žádném případě, zakazuji ti to!” - Loutka chce být jako Bianca
- 2. kolo - Prosba - “Prosím. Tohle nesmíš. Prosím, nechci tě takového” - Loutka si přehrává v Biančině paměti spáchané zločiny
- 3. kolo - Hruza z nevyhnutelného - “Přestaň. Okamžitě přestaň. Byla to chyba! To jsem ... nechtěla” - Loutka promítla Biance explozi Talaby. Bianca se rozpláče
- 4. kolo - Smíření - “Tak dělej! Dělej ty parchante! Užij si to!” - Loutka se upřeně dívá Biance do očí a pozoruje její emoce
- 5. kolo - Exploze - “Jsi monstrem...” - Poslední zašeptaná slova předtím, než se Bianca rozstřelí po celé místnosti.

Pokud je přítomen Vitar, tak nejpozději po 3. kole se pokusí Biancu zachránit sejmutím Diadému a nebo útokem na Loutku. Pokud nebude schopen, bude řvát na družinu, ať sundají Biance Diadém a zastaví Loutku. Po explozi Biancy se emočně zhroutí.

Do 4. kola lze Biancu zachránit bez následků. Otřesená Bianca nebude schopna vypovídat a komunikovat s postavami. Družina se může pokusit ošetřit Biancu pomocí kouzel, nicméně Loutka nechce čekat a bude nutit postavu v družině, aby si vzala Diadém a komunikovala.

Družina sama použije Diadém

Jak již bylo napsáno výše, použití Diadému družinou nese “zdravotní rizika”. Pokud již Loutka komunikovala pomocí Diadému s Lemuelem či Biancou (či některou postavou z družiny), tak bude nutit další postavy, aby si Diadém nasadily - ví, že s Diadémem je schopna s postavami komunikovat a o to jí jde.

Pokud ještě Loutka nekomunikovala s pomocí Diadému, pak je na svobodné volbě postav, jestli jej použije.

Dialog s Loutkou pomocí Diadému

Nyní zbývá Loutka a družina, která má Diadém. Blíží se finále 3. Části, kde se rozhodne, jestli družina přežije setkání s Loutkou.

O co jde Loutce

Entita se dostala na vyšší úroveň bytí. Vnímá emoce, je schopná komunikace. A stejně jako dítě je jako houba, která nasává všechny podněty z okolí. Je natolik zvědavá, že využije každé příležitosti získat nové a nové podněty.

Díky vzpomínkám, "výchovou" od Biancy a Lemuela a nasátým emocím a vzpomínkám od Pindala, Brohase, Vítara (a Lemuela), je Loutka velmi netrpělivá a při nespokojenosti zlá. Stejně jako dítě si nedokáže uvědomit, že není správné vyjadřovat nespokojenost bolestí či prosazovat své potřeby silou. Zkrátka, Entita není dosud dost empatická, je naopak extrémně egoistická.

Primárním cílem Loutky je maximalizovat užitek z komunikace s postavami. Bude pokládat filozofické dotazy a očekávat od postav odpovědi. Dokud bude postava komunikovat a přinášet konverzační užitek, tak ji Loutka bude zpovídat, ale nepustí ji. Při špatných odpovědích se naštve a bude psychicky postavě ubližovat, klidně ji i zabije.

Co rozhodně neříkat Loutce

Entita je již svébytná a roli "nástroje" si užila dost a dost. Těší se z nabyté svobody a rozhodně nechce zažít podřízený stav nebo jinou formu útoku na její bytost. Rozhodně není dobré:

- Postava odmítne odpovídat Loutce (přímé agresivní odmítnutí)
- Zpochybňování schopností Loutky chápat odpovědi ("S tebou nemá smysl se bavit")
- Hodnocení Loutky ("Jsi divná/nenormální/zrůda" - útok na bytí Entity)
- Zlehčování konverzace ("Pokládáš hloupé otázky" - útok na Entitu)
- Mlčení (odpírání toho, co Loutka chce)
- Vyhrožování / zastrašování
- Rozkazování

Index nasranosti Loutky

Postavy při telepatickém spojení můžou udělat několik přešlapů, které Loutku naštvou. Za každé naštvaní přichází postava o životy (viz dále), ale také tím zvyšuje index nasranosti Loutky. Pokud dosáhne hodnoty 10, Loutka se neovládne a nechá průchod emocím a začne rozsévát za odměnu smrt.

Pokud jsou postavy první, kdo má Diadém, je index nasranosti na hodnotě 2, pokud měl Diadém Lemuel, je index nasranosti o 2 vyšší, stejně tak v případě Biancy. Tedy v nejhorším případě začíná Loutka na indexu nasranosti 6.

PJ by se měl během RP s postavami snažit tuto nasranost vyjádřit i herně.

- stupeň 0 - 2 = klidný, monotónní hlas bez emocí, PJ se téměř nehýbe
- stupeň 3 - 4 = je cítit mírné napětí, monotónní hlas přetrvává, ale občas je v hlase slyšet nelibost a rozladěnost
- stupeň 5 - 6 = PJ již projevuje mírnou nenávist k postavě, řeč je místy zlá s náznakem výhružek, PJ se předkloní k postavě aby zdůraznil směřování nenávisti
- stupeň 7 - 8 = PJ projevuje otevřenou nenávist k postavě, Loutka projevuje dominanci a opovržení, výhružky ublížením a smrtí jsou zcela jasné, PJ se při nevoli prudce zvedne a hrozí postavě
- stupeň 9 - 10 = PJ stojí, je rozlícený, bytostně nenávidí postavu a vyloženě čeká, kdy bude moci postavu zabít za špatnou odpověď

Index nasranosti může i klesat a to za zajímavé odpovědi postavy či reakce. Vše na uvážení PJ. Dobré na snížení indexu je vyvolat naději, že postava může nabídnout (v budoucnu) lepší diskuzi (viz kapitola Strategie postav).

PJ může skrze Loutku kdykoliv požádat, aby mohla hlouběji nahlédnout do její mysli (stojí to 25% životů), ale index nasranosti se tím sníží o 1.

Průběh diskuze s Loutkou

Pokud si hráči sami nestanoví, která z postav bude s Loutkou jako první komunikovat, vybere si sama Loutka. Hráči si náhodně rozdělí čísla od 1-7 (dle počtu postav v družině) a hodí k10, koho si Loutka vezme jako prvního. Loutka přijde k vybrané postavě a naznačí ji, aby si nasadila Diadém.

Proběhnou obvyklé **hody na omdlení a úspěšnost telepatického spojení**.

Potom Loutka přenese postavu do období jejího Traumatu a začne pokládat otázky. Pokaždé, když postava svou odpovědí naštvě Loutku, **zvýší se její index “nasranosti” o +1**. Každá **špatná odpověď sníží postavě 25% aktuálních životů**. Tedy při čtvrté špatné odpovědi je postava mrtvá.

Důležité: Ostatní postavy vidí, když postava v telepatickém spojení utrží zranění. Můžou se jí pokusit násilně sundat Diadém. Úspěch je automatický, ale postava přijde o 25% životů. Takže se klidně může stát, že družina zabije vlastního člena družiny!

Důležité: Pokud družina násilně přeruší telepatické spojení postavy s Loutkou, **zvýší se index “nasranosti” o +1 až +2** (na PJovi, v jaké situaci k přerušení došlo). Loutka může postavu, která stála za přerušením, napadnout a ubrat postavě životů klasickým útokem.

Strategie postav, jak se zbavit Loutky

Primárním cílem postav je najít způsob, jak se "omluvit" Loutce a vysvětlit jí, že další komunikace nemá smysl a zároveň ji tím nenaštvat. Možné únikové strategie:

1. postava potřebuje **čas pro hlubší odpověď** („*Tvoje otázky jsou pro mě moc důležité na to, abych na ně odpověděl povrchně. Potřebuju čas, abych o tom přemýšlel a připravil smysluplné odpovědi. Opravdu to chci udělat správně.*“)
 - postava vyjadřuje "snahu" Loutce vyhovět
 - nejde o odmítnutí, ale potřebu lepší přípravy
 - dává naději na hlubší konverzaci, lepší užitek
2. **přesměrování pozornosti jinam** („*Znám někoho, kdo rozumí tvým otázkám víc než já. Možná bys měla mluvit s tímto člověkem. Já sám tě nechci vést špatným směrem.*“)
 - postava nabízí alternativu bez negace
 - postava nabízí kompetentnějšího diskutéra
 - postava se staví do role nekompetentního (nepotřebného) diskutéra
3. **potřeba odpočinku** pro lepší soustředění („*Jsem příliš unaven, abych mohl odpovídat na tvé otázky, dejme si přestávku na odpočinek*“)
 - postava má limity, které je potřeba respektovat
 - nedochází k odmítnutí Entity
 - věcný argument, nezpochybnitelný
4. **potřeba širšího zkoumání** („*Možná bys teď mohla chvíli pozorovat jiné lidi – uvidíš víc různých typů odpovědí. Já jsem jen jeden z mnoha.*“)
 - apel na zvědavost Entity
 - jasný signál - já nejsem jediná studnice pravdy
 - vzbudit zvědavost, co si myslí jiní
5. **přesmyk z odpovědí na otázky** („*Mě by zajímalo, co hledáš v těchto otázkách. Co by ti pomohlo víc než slova?*“)
 - postava zahltlí Entitu otázkami a třeba ji navede k prozření
 - tíha rozhovoru jde na Entitu
 - možnost nastartování sebeobjevování u samotné Entity = není potřeba diskutéra
6. výmluva na **neschopnost pochopit otázku** („*Cítím, že moje slova nejsou dostatečná k tomu, abych ti předal, co skutečně myslím. Možná mezi námi není kompatibilní způsob myšlení. Mluvím moc pomalu a nepřesně.*“)
 - postava nedomítá komunikaci, jen upozorňuje, že nikam nemusí vést
 - faktická výmluva
 - zpochybňuje smysl pokračování v diskuzi
7. **výměnný obchod** („*Na každou tvoji otázku potřebuju i já něco vědět od tebe. Bez rovnováhy se nedokážu soustředit.*“)
 - vytvoření podmínky dalšího dialogu
 - zhoršení efektivity komunikace
 - možnost ztráty zájmu Entity o neefektivní komunikaci

Jakmile se postavě podaří Loutku přesvědčit, že další otázky nemají smysl, bude chtít, aby si Diadém nasadila jiná postava. Dle času není nutné, aby diskuzí s Loutkou prošly všechny postavy v družině, ale minimálně tři by to měly být.

Traumata postav

V jednotlivých podkapitolách jsou popsány Traumata jednotlivých postav a připojen seznam otázek a technik, jak postavu donutit “naštvat” Loutku a zvýšit tak její index nasranosti. PJ samozřejmě může scénu a otázky přizpůsobit odpovědím a reakcím hráče.

PJ, resp. Loutka může být ve scéně buď jako němý pozorovatel (třetí osoba), nebo člen Bandy, či samotná postava. Scénu může několikrát zopakovat / přehrát a pokaždé položit stejnou či jinou otázku. Prostě PJ má v rukou celou scénu a může si s ní v podstatě dělat co chce.

Důležitost: PJ by se měl snažit pokládat otevřené otázky, aby hráč musel odpovídat ve větách a nikoliv jen stroze ano/ne.

Drystan

Trauma

Okradení rodiny o veškerý majetek. Sebevražda rodičů pod tíhou strachu z mučení/zabití za prokázané lhaní Bandě.

Co lze v traumatu využít:

- **lítost**, že postava nedokázala přesvědčit rodiče (hlavně otce), aby odešli a opustili rodnou hroudu
- **naštvanost** na tvrdohlavost otce a jeho upřednostňování rodinného majetku před členy rodiny
- **výčitky**, že postava nezabránila sebevraždě rodičů
- **noční můry** že postava nepohřbila své rodiče a ani se s nimi nerozloučila

Techniky Loutky - příklady

Scéna	Loutka	Popíchnutí	Další argumenty
Rodiče sedí ve světnici u stolu, Drystan poslouchá za dveřmi. Matka přemlouvá otce, aby opustili dům. Drystan nic neudělá.	“Proč jen stojíš? Udělej raději něco místo té lítosti!”	“Matka bojuje za tebe a ty ji necháš jemu na pospas.”	“Kdybys utekl, možná by tě šla hledat. Utekli byste pak spolu.” “Mohl ses matce svěřit, ale místo toho jsi se bál vlastního otce.”

Stejná scéna, otec řve na matku, že majetek předků neopustí.	“Mlčíš a přitom jsi naštvaný na otce, že bohatství miluje víc než tebe a matku. Nechceš mu něco říci? ”	“Proč ho nezabiješ”	“Mlčení, ani slova nepomohla.” “Alespoň matka by ti zůstala”
Drystan spí v pokoji. Vedle ve světnici to nezvykle šramotí. Matka vzlyká, je to nepříjemné a proto si Drystan dá polštář přes uši a snaží se spát dál. Za chvíli se oba rodiče oběsí ve stodole.	“Mlčels a teď sis raději zacpal uši. Máš možnost zbavit se výčitek . Dělej něco!”	“Kdybys vstal, mohl bys zemřít s nimi.” Loutka posune scénu do stodoly, kde se oba rodiče dusí na oprátkách. “Pojď, můžeš jednoho zachránit!”	“Proč sis nevzal nůž a nepodřízl jsi alespoň sebe?”
Očima Drystana vidíme otevřenou stodolu, kde se houpou dva stíny oběšenců.	“Vždycky jsi byl zvědavý, proč jsi se nešel podívat na rodiče?” “Může snad být tvoje noční můra větší, když se teď půjdeš podívat?”	“Kdo tě vychoval, že jsi se ani nerozloučil?” “Co myslíš, kdo komu podkopl stoličku?”	“Jak můžeš žít s pocitem, že jsi selhal?”

Závěrečné filosofické otázky Loutky

- Co teď s tebou? Jak tě mám potrestat?
- Jak dokážeš přežít s tou bolestí v srdci?
- Pro co vlastně ještě žiješ, když jsi přišel o všechno?

Elarion

Trauma

Zmražení matky, která bránila své děti před Pindalem. Těžké rozhodnutí pomoci matce na onen svět pomocí jedovatého odvaru.

Co lze v traumatu využít:

- lítost, že nezasáhl, aby odvedl Pindalovu pozornost od matky
- výčitky, že dovolil otci zabít matku pomocí jedu

Scéna	Loutka	Popíchnutí	Další argumenty
Pindal bojuje s matkou. Ochromený Elarion váhá. Vidí nůž na stole i otevřené okno, které k útěku použila sestra.	“Čeho lituješ víc? Že jsi nevzal ten nůž a nebo nevyskočil oknem?”	“Jak můžeš žít, když jsi odsoudil nicneděláním matku k utrpení a smrti? “Proč na mě nezařveš, když ti působím bolest v srdci?”	“Jako chlap jsi selhal. Kdy si chceš dokázat, že za něco stojíš?”
Matka ležící na lůžku ve vlastních výkalech. Otec s flakónkem se nad ní sklání. Chystá se jí násilím otevřít čelist a nalít jed do krku.	“Vidíš? Otec se chystá zabít tvou matku. Kdy jsi zavrhnul svoji matku? Copak syn může dopustit její smrt?”	PJ popíše, jak se zničehonic duchem nepřítomná matka usměje na Elariona. “Tady! Usmívá se! Směje se, jako se vždy na tebe smála. Jakoby říkala, miluji tě! Copak, to už jsi prohlásil matku za mrtvou a raději odvrátil zrak?”	“Nechal jsi zabít svou matku. Jak dokážeš žít s tak strašnými výčitkami?”

Závěrečné filosofické otázky Loutky

- Kdybys mohl něco učinit jinak, co by to bylo?
- Matka ti dala celé své srdce? Komu patří tvoje srdce?
- Táhle leží Pindal. Máš moc se mu pomstít. Co uděláš? (je-li Pindal živý), co s ním mám udělat?

Lyndor

Trauma

Zabití bratra v souboji na nože. Bratr Šándor neměl proti Vitarovi šanci. Rozhodl se jej zabít ze zálohy, ale Vitar to tušil a Šándora sám zabil.

Co lze v traumatu využít:

- **pochyby**, že si bratr Šándor nemohl za smrt sám
- **bratr Šándor chtěl vyhrát nečestně**
- **vyčítky**, že nepřišel dřív a neuzdravil bratra

Techniky Loutky - příklady

Scéna	Loutka	Popíchnutí	Další argumenty
Šándor stojí tváří tvář Vitarovi a hloupě se nechává vtáhnout do souboje na život a na smrt	<p>“Šándor byl táák hloupý. Copak to nevidíš?”</p> <p>“Jak chceš popřít, že Vitar zcela okatě vyprovokoval Šándora k souboji”</p> <p>(Vitar už z pohybů je zkušený bojovník)</p>	<p>“Od začátku přišel Vitar s tím, že někoho zabije. Co bys dělal ty na jeho místě?”</p> <p>PJ může zahrát Vitaru, jak láká Lyndora na souboj.</p>	
Vitar je otočen zády k Šándorovi. Šándor bere dýku ze země a podle útočí na Vitaru zezadu	<p>“Můžeš mi říci, co je čestného na útoku zezadu?”</p>	<p>“Jak můžeš obviňovat Vitaru ze zabití bratra! Pověz mi, co udělal nečestného?”</p>	<p>“Měl by ses omluvit Vitarovi za ten podlý útok!”</p>
Běží z kopce, opatrně se vyhýbá kořenům a kamenům. Přichází do hospody pozdě. Šándor je mrtev.	<p>“Myslel jsi víc na zdraví svých nohou než na život svého bratra”</p>	<p>“Vyčítal jsi bratrovi, že se málo učí být správným hraničářem. Co bys řekl na to, kdyby ti vyčítal, že tvé mocné Pouto Lásky stálo za vyližkapsu?”</p>	<p>“Proč jsi nepronásledoval Vitaru a nepomstil jsi se mu?”</p>

Závěrečné filosofické otázky Loutky

- Táhle leží Vitar. Máš moc se mu pomstít. Co uděláš? (je-li Vitar živý), co s ním mám udělat?

Morvain

Trauma

Milovaná Alice použita jako rukojmí, aby Morvain odvedl práci pro Bandu. Alice začala trpět Stockholmským syndromem a rozhodla se od Morvaina odejít a žít s Bandou.

Co lze v traumatu využít:

- **výčitky**, že pocenil Bandu, když poprvé přišla do jeho krámu
- **lítost**, že nedokázal zjistit, co Banda (Balder) udělal Alici
- **pochyby**, jestli Alice skutečně od něj odešla dobrovolně

Techniky Loutky - příklady

Scéna	Loutka	Popíchnutí	Další argumenty
Morvain je ve své dílně. Zvedá oči od rozdělané práce, když vstoupí celá Banda. Alice zametá.	“Tady, teď řekneš ty památné věty a tím ztratíš Alici. Jaká slova na uvítanou použiješ teď?”	“Alice se jich vůbec nebojí. Dokonce se na Baldera hezky usmála.” “Opravdu jsi si myslel, že Banda hrdlořezů si nechá líbit tvé urážky?”	“Jak by se ti líbilo, kdybych je zabil rovnou tady a teď?”
V místnosti je Morvain s Alicí. Alice mlčí. Na pokus o objetí se odtahuje.	“Jestli chceš vědět, co prožila, máš šanci ji rozmluvit. Ptej se”. (Loutka se vtělí do Alice) “Ptej se, budu ti odpovídat, vím všechno. Četl jsem jejich myšlenky	“Mám ti ukázat, jak rozmluvit hloupou holku?” “Možná, kdyby ses k ní choval jako Balder...”	“Možná si neudělal nic špatně, jen prostě Alice nechtěla...”
Probíhá hádka mezi Alicí a Morvainem. Těsně před tím, než přijde Banda a Alici si navždy odvedou.	Loutka hraje Alici “Co myslíš, milovala jsem tě někdy skutečně?” “Co bys řekl na to, že mi nic neudělali - dokonce byli ke mě slušní?”	“Můžu tě teď zabít, Ale můžeš se zachránit, když se jim omluvíš. A Alici taky.” “Vždyť ti nic neudělali. Víím to, Alice tě nikdy nemilovala”.	“Co cítíš? Celý život jsi žil nenávistí k někomu, kdo ti nezpůsobil vůbec nic”. “Máš možnost je teď zabít. Vylít si vztek. Co uděláš?”

Závěrečné filosofické otázky Loutky

- Chceš opravdu vědět, co se stalo s Alicí?
- Nenávidíš mě za to, že jsem ti řekla pravdu o Alici?

Thal

Záměrné zmrzačení bratra v hloupé hře, kdy bratr uskakoval před Brohasovými šípy.

Co lze v traumatu využít:

- **výčitky**, že nezasáhl a nepomohl bratrovi

Techniky Loutky - příklady

Scéna	Loutka	Popíchnutí	Další argumenty
Brohas mří na Gnallova kolena, je jasné, že rána zmrzačí Gnalla nadosmrti	“Proč jsi Brohase nezastavil?”	“Co jsi za bratra, který si nechá zmrzačit bratra?”	“Měl jsi možnost pomstít bratra, když jse ho chytli tenkrát v lese u Podborné. Proč ještě žije?”

Závěrečné filosofické otázky Loutky

- Jakou smrt si Brohas zaslouží? Povídej?
- Kdybych ti řekl, že ho nikdy nesmíš zabít, co ty na to? Jak by ses cítil?

Valandorin

Únos milované Sheanty za nesplácené dluhy (díky alkoholismu). Sheanta skončila jako prostitutka.

Co lze v traumatu využít:

- **výčitky**, že díky svým problémům zničil život milované osoby
- **pochyby**, že je dobrý člověk, byť se změnil

Techniky Loutky - příklady

Scéna	Loutka	Popíchnutí	Další argumenty
Valandorin je sám s Pindalem, když mu říká o Sheantě, o jejím budoucím osudu.	<p>“Co myslíš, že měl Pindal udělat, když měl před sebou trosku? Vždyť jsi mu dlužil a nějak tě musel potrestat?”</p> <p>“Jak můžou tvoje výčitky vrátit život Sheantě?”</p>	<p>“Proč myslíš, že bych tě měl litovat za tvé činy.”</p> <p>“Neměl bych tě nenávidět za to, co jsi udělal?”</p>	<p>“Chceš vědět, jak dopadla Sheanta? Vím to, četl jsem si v jejich myslích.”</p> <p>“Možná bych tě měl zabít, za to, co jsi udělal”</p>

Závěrečné filosofické otázky Loutky

- Není čas pomstít se Pindalovi? Změní se něco, když se pomstíš?
- Vyměnil by sis s Sheantou život, kdyby to šlo? Proč ještě žiješ?

Kwaelor

Slaboduchý bratr odveden jako kus dobytka. Kwaelor již nikdy svého bratra neviděl.

Co lze v traumatu využít:

- **výčitky**, že nic neudělal, aby bratra zachránil
- **lítost**, jak bratr dopadl

Techniky Loutky - příklady

Scéna	Loutka	Popíchnutí	Další argumenty
Vítar se baví s Kwaelorovým otcem a řeší situaci, že trpaslíci nemají krávu.	“Proč jsi se nepřihlásil, že půjdeš s Bandou ty?”	“Byl jsi zdravý, třeba bys Bandě utekl a tvůj bratr by ještě žil.” “Nemáš ani tucha, jak tvůj bratr dopadl, že?”	“Co kdybych ti ukázal poslední okamžiky jeho života?”

Závěrečné filosofické otázky Loutky

- Není čas pomstít se Pindalovi? Změní se něco, když se pomstíš?
- Vyměnil by sis s Sheantou život, kdyby to šlo? Proč ještě žiješ?

Konec 3. části

Závěr celého dobrodružství je volný. Poslední hodnotící kritéria se týkají roleplaye hráčů s Loutkou a způsobu, jak se zbaví Loutky, přičemž neexistuje správné řešení, jak se Loutky zbavit.

Záměry postav s Loutkou mohou být různé. Níže následuje výčet, jak Loutku “vyřešily” finálové družinky:

- filosofická debata nad bytím, přesvědčení Loutky, že družina je jen kapka v moři ve světě lidí; Loutka odchází do světa
- po neúspěšných útocích na Loutku se družina rozhodla s Loutkou spojit; nakonec Loutce věnovala Diadém a požádala ji, aby nikoho už nezabíjela
- poté, co družina pochopila, že Loutka je nové stvoření, které chce poznat náš svět, snažila se družina Loutce poznávání ulehčit; vysvětlila jí koncept dobro-zlo a teprve poté Loutku propustila do světa
- družina s Loutkou opustila ostrov s cílem ukázat jí náš svět a zajistit, aby dál nepáchala zlo

Zjednodušená pravidla kolového souboje

Poznámka ke kolové hře

Níže následují zjednodušená pravidla, která ale stále můžou působit komplikace při hře. PJ by neměl zapomenout, že jde hlavně o hru a zábavu. Pokud družina bude zjevně “imunní” vůči pravidlům a bude hrozit, že si 3. Část z větší části protřpí, může PJ přistoupit k alternativnímu způsobu vedení kolového souboje. Měl by se však snažit zajistit, aby sled událostí probíhal dle zamýšleného harmonogramu.

Iniciativa

Standardně hod kostkou k6. Kdo hodí víc, začíná. PJ hází za všechny NPC najednou. Hráči hází pro jednoduchost vždy pro celou skupinu v jedné místnosti. Pořadí postav v dané skupině si určí hráči sami, toto pořadí v daném kole pro danou iniciativu již nemění.

Postava, která je na řadě musí vždy použít alespoň 1 akci (případně prohlásí, že nic nedělá), maximálně pak polovinu všech akcí na kolo, které má k dispozici.

Důležité: Pro jednoduchost nemají postavy žádné bonusy a postihy k iniciativě za své dovednosti (kouzlení, útoky atp.).

Kolektivní vědomí

Při hře pro zrychlení používáme kolektivní vědomí hráčů. Nicméně hráči by toho neměli zneužívat. Měli by rozlišovat, kdo co komu mohl říci a řekl.

Hexový papír

Budou k dispozici předpřipravené místnosti a chodby v podzemí. Na hexovém papíru lze vstoupit pouze na celé hexy. Půlené hexy jsou nedostupné. Vždy platí, že postava se nemůže pohybovat skrz hexy, kde již stojí jiné postavy / nestvůry.

Počet akcí na kolo

- každá postava má 2 akce na kolo
- postava s vícenásobnými útoky (3 útoky za 2 kola) má 3 akce na kolo
- kouzlo Rychlost zdvojnásobuje počet akcí na kolo (v základu 4 akce)
- kouzlo Protoplazma snižuje počet akcí na kolo na polovinu, vždy alespoň o 1 akci

Poznámka: Pokud je kouzlo Rychlost sesláno na cíl v průběhu kola, zdvojnásobí se počet zbývajících akcí cíle na dvojnásobek. Tím se zároveň “promrhá” 1 kolo trvání kouzla. V případě, že cíl již nemá v daném kole seslání žádné akce, začne kouzlo Rychlost působit až v následujícím kole.

Typy akcí

Akce	Trvání	Poznámka
Krok (+ útok)	1	přesun o 1 hex (+ následný útok)
Útok na blízko (+ krok)	1	zaútočení na cíl zbraní pro boj tváří v tvář (+ následující krok 1 hex)
Útok na dálku (+krok)	2	zaútočení na cíl vrhem či střelbou (+ následující krok 1 hex)
Obrana (+ krok)	1	obrana (+ následující krok o 1 hex)
Rychlý přesun	1	pohyb o 2 hexy, postava se nemůže bránit (postih -3 OZ)
Bezhlavý úprk	1	pohyb o 5 hexů, postava se nemůže bránit, nevnímá okolí a v případě útoku bude zraněna za 2x životů
Kouzlení	-	vyvolání 1 kolo = 2 akce; lze rozdělit mezi jednotlivými koly
Mluvení	1	lze říci buď dvě věty nebo položit otázku (a dostat odpověď)
Pití lektvarů	2	lektvar musí být přístupný
Nabíjení	2	šípky, šipky musí být dostupné (toulec, váček atp.)
Změna zbraně	2	zbraň musí být dostupná (pochva, opasek, ne batoh)
Přehrabování se v torně / vaku	min. 2	po každé druhé akci si hráč hodí k%, zda věc našel. Nejprve je pravděpodobnost 50% potom se zvyšuje o pokaždé o 10%
Ostatní	-	dle posouzení PJe

Obrana

Jakmile v průběhu boje někdo zaútočí, má obránce možnost se rozhodnout, jestli se danému útoku bude bránit. Pokud ano, musí použít jednu svoji akci na Obranu (+krok). Standardně si hodí (k6 + OČ + OZ). V opačném případě si hodí, ale s postihem k OZ (k6 + OČ -3).

Bestiář

Bobolák

Gnom, který slouží výhradně Dingleberrymu. Vzhledem ke své výšce, může být hozen Dingleberrym na cíl.

Úroveň: 1
Životů: 14
Útočné číslo: 2 + zvl.
Obranné číslo: 3
Odolnost: 19/+4
Velikost: A
Zranitelnost: bílá střela, kouzelná zbraň za 1/2
Intelligence: 9/-1

Zvl.: Každý útok může způsobit zkaměnění cíle. Pravděpodobnost je 10%.

Dingleberry

Nemrtvý hromotluk, který je zranitelný normálně. Má svého mazlíčka Boboláka, kterému je schopen dávat příkazy, a případně ho i hodit na nepřítele.

Úroveň: 1
Životů: 16
Útočné číslo: $(+2 + 4/+1) = 6/+1 + \text{zvl. (lehká kuše)}$
 $(+2 + 1) = 3 \text{ (pařát a kousnutí)}$
Obranné číslo: $(+2 + 3) = 5 \text{ (tvrdá kůže)}$
Odolnost: 16/+2
Velikost: C
Zranitelnost: bílá střela, kouzelná zbraň za 1/2
Intelligence: 9/-1

Zvl.: Šípky jsou otrávené s Past Odl ~ 4 ~ nic / k10 životů. Má celkem 10 šipek. Nabití stihne za 1 akci.

Díky své velikosti může Dingleberry chodit rychlostí 3 hexy za akci.

Diviš alias Mel'achit

Pyrofor není ve stavu, aby mohl být pyroforem. V případě souboje má kolem sebe dost následovníků, kteří spolehlivě družinu zmasakrují. Proto zde statistika pyrofora neuvádíme.

Lemuel

Úroveň:	11	Síla:	7/-2
Životů:	27	Obratnost:	10/+0
Magů:	57	Odolnost:	9/-1
	(30 kouzel)	Inteligence:	19/+4
Velikost:	B	Charisma:	17/+3
Útočné číslo: $(-2 + 2/+0) = 0/+0$ (dýka)			
Obranné číslo: $(0 + 1) = 1$ (oděv)			
Zranitelnost: humanoid			

Pokud Lemuel kouzlí, má za kolo tři akce kouzlení místo dvou. Zároveň při kouzlení vždy vyhrává iniciativu. **Lemuel nemá kouzelníkova přítele.**

Kouzla: Dým, Hyperprostor, Hypnóza, Magický štít, Metamorfóza, Modré blesky, Neviditelnost, Oheň, Ohnivý déšť, Protoplazma, Rychlost, Sugescie, Světlo, Tma, Vodní dech, Zaklep, Zamkni, Zelené blesky, Zlom kouzlo, Beranidlo, Bílá střela, Cizí oči, Cizí uši, Čarodějův zámek, Černý blesk, Čtení myšlenek, Leť, Najdi neviditelnost, Oko, Rozptyl kouzla

Loutka

Základní charakteristiky jsou odvislé od aktuálního počtu životů. Na začátku má 50 životů.

Životy	10	20	30	40	50	60	70	80	90	99
ÚČ (3 útoky na kolo) + zvl.	-	15	15	15	20	20	20	25	25	25
OČ	-	7	7	7	8	8	8	9	9	9

Loutka útočí jen pažemi (OZ = 0). Obrana je dána především OBR loutky (mikroteleporty jako ďáblík). Její kůže odpovídá KZ 3. Pokud se nebrání, je ÚČ nižší o 3.

Zvl.: Při každém úspěšném útoku dojde k pokusu Loutky o navázání krátkého **telepatického spojení** s obráncem. Jedná se o past (**Past Int~7~nic / telepatické spojení navázáno -1 život**). Cílem telepatického spojení je sdělit obránci, aby přestala útočit. Viz **kapitola Komunikace s Loutkou/Entitou**.

Umí se teleportovat. Teleport trvá 1 akci. Dosah teleportu je v rámci podzemí. Při teleportu vznikají Rezidua, která mohou způsobovat zranění. Postava na hexu sousedící s místem teleportu má 50% šanci na zranění za k3 životů.

V případě, že Loutka má jen 20 životů, teleportuje se při nejbližší příležitosti do Laboratoře se "dobít". Místo magenergie **regeneruje životy rychlostí 4 životy za kolo**.

Elementál vzduchu, vody a ohně na Loutku neúčinkují. Elementál země je jen fyzická překážka pro pohyb Loutky. Úspěšný zásah Loutky zmenšuje elementála až do jeho zmizení.

Pendullón (+ ďáblík Zozo)

Kroll kouzelník. Správce kobek.

Pendullón

Úroveň: 7
 Životů: 49
 Magů: 26 (úspěch seslání 47%)
 Útočné číslo: $(+2 + 5/0) = 7/-1$ (hůl)
 Obranné číslo: $(+0 + 0) = 0$ (oděv)
 Odolnost: 15/+2
 Velikost: C
 Zranitelnost: humanoid
 Inteligence: 9/-1

Ďáblík Zozo

Úroveň: 7
 Životů: 16
 Magů: 6 (úspěch seslání 47%)
 Útočné číslo: 5
 Obranné číslo: 8
 Odolnost: 10/+0
 Velikost: A
 Zranitelnost: humanoid, +N, P, ale O 0
 Inteligence: 14/+1

Kouzla: Rozptyl kouzla, kouzelná rušička, najdi neviditelnost, čarodějův zámek, protoplazma, beranidlo, zaklep.

Pendullón kulhá a proto se pohybuje max. rychlostí **1 hex/kolo**.

Zozo zvládne teleport za 2 akce. Maximální vzdálenost teleportu je 20 sáhů. Umí Pendullónova kouzla.

Stráže

Ve skupině jsou strážní tří druhů, od každého vždy 2. Jejich charakteristiky jsou shrnuté v tabulce níže:

	Štítař	Píkař	Kušník
Rasa	barbar	barbar	člověk
Životy:	30	30	20
Útočné číslo:	$(3 + 6/0) = 9/+0$ meč bastard	$(+4 + 5/+2) = 9/+2$ píka	$(+2 + 6/+2) = 8/+2$ těžká kuše (nabíjení 4 akce)
Obranné číslo:	$(+3 + 6 + 2) = 11$ plátová zbroj, štít	$(+3 + 3) = 6$ kožená zbroj	$(+2 + 2) = 4$ vycpávané brnění
Odolnost:	15/+2	15/+2	11/+0
Velikost	B	B	B
Zranitelnost	humanoid	humanoid	humanoid
Inteligence	9/-1	9/-1	9/-1
Vybavení	1x rudý kříž	1x rudý kříž 1x rychlost	1x rudý kříž 1x dýmovnice 1x svítek proti kouzlům (10 magů)

Vepředu jdou vždy Štítaři, rameno k rameni a zablokují chodbu. Za nimi jsou Píkaři, které využívají své dlouhé píky a bodají nepřítele přes Štítaře. Vzadu je jistí dva Kušníci, kteří na povel vystřelí šipky.

Stojan

Člověk, bojovník. Velitel spodního patra v blázinci.

Úroveň:	7
Životů:	44
Útočné číslo:	(+3 + 8/-2) 11/-2 (dvě šavle, 3 útoky za 2 kola)
Obranné číslo:	(+3 +4) = 7 (šupinové brnění)
Odolnost:	13/+1
Velikost:	B
Zranitelnost:	humanoid
Intelligence:	9/-1

Stojan je velice mrštný a dokáže provádět rychlé přesuny. Během akce "Rychlý přesun" se pohne o 3 hexy místo 2. V případě "bezhlavého úprku" zvládne 7 hexů místo 5.