**Úsvitcon 2020**

**Ticho v knihovně**

Pozadí příběhu:

Postarší časoprostorový čaroděj Maxmilián je milovník knih, dlouhé roky pracoval jako knihovník. Ve své věži má přes tři patra velkou soukromou knihovnu. Knihy miluje a fascinovala jej teorie K-prostoru o propojení všech knihoven. Zkoumal K-prostor a usoudil, že skutečně existuje a pokusil se provést rituál, který by propojení posílil. Věřil, že by si tak třeba mohl vyměňovat na dálku knihy nebo cestovat z knihovny do knihovny. No a rituál se podařil až moc. Kouzlo se mu vymklo kontrole, přečerpalo zásoby magenergie v jeho holi, hůl praskla, Maxmiliánovo tělo shořelo a knihovny se propojily a probudily. Ty knihy, které právě někdo četl, se pokusily své čtenáře pohltit, což se tu a tam podařilo. Čtenáři jsou uvězněni uvnitř příběhů a jejich přítomnost udržuje knihovny v probuzeném stavu. Protože Max prováděl kouzlo v pečlivě namalovaném ochranném kruhu, ten kruh zabránil jeho duši po smrti uniknout a probuzená knihovna si jej připoutala. Maxovo vědomí (duše) tedy existuje dál, ale je spojeno s jeho knihovnou. Cítí celý K-prostor, chápe, že je to špatně a lituje toho. Volá o pomoc, což se projevuje nápisy na zdech některých knihoven. Jinak je bezmocný.

Příběh:

Družinka je najata Jestřábem a Rybářkou. Mají vstoupit do havenské knihovny, z ní projít do další, kam až je to pustí. Najít knihy, které pohltily čtenáře a ty čtenáře z nich dostat ven. Družinky projdou dvě knihovny a dvě knihy (zaklínačská s knihou o zvířatech s magenergií a elfí s románem o Roderikovi), pak se dostanou do Maxovy knihovny, kde provedou exorcismus, který Maxovu duši uvolní a K-prostor se zase ustálí na neměřitelných hodnotách.

**ZAČÁTEK:**

Družinku si pozve Jestřáb/Rybářka. *To je super, že jste tady. My nevíme, kam dřív skočit. Nestačí, že na ulici Malých bohů utekli ze svatyně posvátní krokodýli a že gangy v Jižní čtvrti si už znovu vyhlásily válku. Ještě se nám musely zbláznit knihovny. Už jste o tom něco zaslechli? Ne? Hm…vy asi taky moc nečtete, co? Tak poslouchejte. Před dvěma dny najednou jakoby oživla knihovna. Knížky začaly poletovat, regály se hýbaly, lidi, co zrovna něco četli tvrdí, že měli pocit závratě, jakoby měli spadnout dovnitř do knihy. Nikomu se to naštěstí zřejmě nestalo a pak knihovnou zavál silný vítr a všechny lidi to vyfouklo ven. Dveře se zavřely a šmitec, od té chvíle tam nikdo nemůže vejít.*

*Samozřejmě to hned začali řešit čarodějové a theurgové, ti jsou vždycky nervózní, když jde o knížky. Říká vám něco teorie K-prostoru? (Ne? Vítejte v klubu)(Ano? Tak to jste dobří). Mně to vysvětloval čaroděj Hlíva, co pracuje pro Hlídku, už třikrát. No, pochopil/a jsem zhruba toto: Teorie K-prostoru tvrdí, že všechny knihovny jsou mezi sebou propojené. Sice ne na fyzické úrovni, ale to propojení existuje. Hodně knih na jednom místě prostě dělá divy s časoprostorem. Vesměs se mělo za to, že je to jen hezká a neověřitelná teorie. Jenže teď to vypadá, že K-prostor je nejen skutečný, ale i doslova fyzický. Že ta naše knihovna je v současné chvíli doopravdy propojená s ostatními knihovnami v zemi a zřejmě mají všechny tak trochu vlastní vědomí. Netušíme, co to přesně způsobilo. Ale víme, co to udržuje v chodu. Aspoň tohle naši theurgové zjistili. Některým knihám se podařilo vcucnout své čtenáře dovnitř. A dokud jsou lidé uvnitř knih, jsou knihovny probuzené. A tady potřebujeme vaši pomoc. Abyste se vydali do sítě knihoven a z knih vysvobodili uvězněné čtenáře. Čím víc jich zvládnete, tím líp. Jakmile budou všichni lidé venku, mělo by se spojení mezi knihovnami uvolnit a vše se vrátit do normálu. Zaplaceno dostanete dle tabulkového zařazení úkolu: hrozba nízká, důležitost střední, náročnost neznámá spíše střední, tedy (prohrábne papíry) 100-140 zl/osobu dle skutečné náročnosti. Pokud do toho půjdete, mám ještě další doplňující informace.*

Další informace:

Nejste jediná družina, posíláme kromě vás ještě další dvě. Zdá se, že propojení mezi knihovnami je nejsilnější právě tam, kde jsou uvěznění lidé, a v čase se mění. Takže zřejmě z naší knihovny se každá družina dostane do nějaké jiné.

Je velmi pravděpodobné, že pokud někdo v knize zemře, tak **je skutečně mrtvý**. Kniha se pak uvolní, ale to není způsob, jakým bychom chtěli situaci řešit. Pokud to jen trochu půjde, snažte se ty uvězněné **lidi zachránit** a dostat ven živé.

**Jak se dostat do knihy** – stačí ji otevřít a začat číst. Měli by to udělat všichni spolu na stejném místě knihy (včetně přítelíků, pokud je čaroděj bude chtít s sebou), **ideálně na začátku**, abyste něco neminuli. Pokud postava neumí číst, stačí, když se podívá uvnitř knihy na obrázek, nebo se pokusí najít v textu aspoň jedno písmeno, které zná (i toho krolla může družinka operativně naučit aspoň jedno dvě písmena)--- **Varování --- neotevírejte a nečtěte žádné knihy ani jiné dokumenty uvnitř knihovny, pokud se do nich nechcete propadnout!!!** Ty aktivní jsou nejsilnější, ale můžete propadnout i do jakékoliv jiné!!! (svitek s kouzlem se nečte, jen se láme pečeť)

**Jak se dostat z knihy** – ven se dá dostat jen na konci. Když se dostanete na konec knihy, musíte říct nahlas její název pozpátku (pokud by se družinka ptala, tak tohle zjistil theurg).

**Jak se dostat do dalších knihoven** – prý to nějak jde, jsou prý fyzicky propojené, ale jak to konkrétní spojení vypadá, to zatím neví. Možná přímo propojené, možná portálem, neví to.

**Jak poznat knížku**, která uvěznila čtenáře – na svitku kouzlo „najdi předmět“. Dostanete 5 svitků. Používá se tak, že zlomíte pečeť na svitku a myslíte při tom na to, aby našlo knihu, která je aktivní, v níž se nachází živá bytost.

**Jak se dostat do knihovny** – tohle je trochu oříšek, knihovna se lidem a živým tvorům obecně uzavřela. Ale už mají vyzkoušeno, že dovnitř mohou vstoupit literární postavy. Takže napřed budou muset o sobě postavy napsat nějaký příběh do knížky (prázdnou knížku dodá Jestřáb/Rybářka). Tuto knížku pak musí do knihovny napřed strčit a pak už by je knihovna měla vpustit. Knihovnu mohou i opustit, ale jestliže se budou chtít vrátit, musí zase dřív než oni být v knihovně ta knížka. Buď tam musí zůstat nebo ji tam musí strčit před sebou.

V Havenské knihovně už nikdo uvězněný není, jen najděte průchod do jiné knihovny a uvězněné lidi hledejte tam. Pak pokračujte zas do další knihovny – kam vás to pustí.

**PART 1 – LITERÁRNÍ POSTAVY**

Krátká část po úvodu. Ať družinka zapřemýšlí a v krátkosti povypráví, jaký příběh o sobě napsala do Knihy (dále v textu takto uvedená velkým písmenem). Dát jim třeba 5 minut na přípravu. Mohou mít jednoho vypravěče, který to řekne za všechny, nebo si každý povypráví vlastní příběh, ale jen v pár větách. Netlačit moc na hráče – u družinek, které se na to necítí, to udělat jen jako formalitu. Když to někoho bude bavit, tak je nechte, ale celé tohle by mělo zabrat i s přípravou max 10 minut.

Jakmile budou knihu mít, tak hlídat, aby ji měli u sebe a celou dobu při přechodu do jiné knihovny by měla jít Kniha první, jinak je to nepustí.

**PART 2 - HAVENSKÁ KNIHOVNA**

Stará rozlehlá knihovna plná zaprášených regálů až do stropu. Je tu šero, ticho. Tu a tam tlumeně svítí magické světlo zabudované ve stropě.

Na zdi mezi regály v jedné uličce si všimnou nápisu **„*Pomoc“*.** Vypadá napsaný rukou elegantním psacím písmem. Je dost vybledlý. Po chvíli nápis vybledne ještě víc a zmizí. (Maxmiliánovo echo). Nenechte je se tím nějak zasekat, je to jen pro atmosféru.

**Útok knížek** (možná při zkoumání nápisu):

Z regálů se zvedne 4-6 knih (1 na každou postavu v družince), zamává stránkami a zaútočí na družinku (každá na jednoho). Všimnou si, že všechny ty knihy mají na deskách obrázky zbraní (prostě jsou to knihy o zbraních a soubojích, tak si řekly, že to vyzkouší v praxi).

Oživlá kniha: 4lvl, ÚČ 5, OČ 5, 20ž

Zranitelnost: oheň 2x, jinak normálně i obyčejnými zbraněmi, knížky stačí prostě „zabít“, nic tam neposílá další posily.

Po souboji zmizí nápis Pomoc a místo toho se tyto regály budou táhnout nahoru do tmy.

**PART 3 – PRŮCHOD DO ZAKLÍNAČSKÉ KNIHOVNY**

Tento průchod je v podstatě **šachta nahoru** ve tvaru 2x4m. Podél delší strany jsou pořád police s knihami. Některé jsou plnější, někde jich leží jen pár. Police jsou pevné, nedají se vytáhnout, ale šly by samozřejmě rozseknout třeba sekyrkou. Výška polic je různá, každých cca 10m se dá najít i vyšší (1m), do které se může několik postav vedle sebe nasoukat a trochu si odpočinout.

Je tam **tma**, nahoru je vidět pouze v dosvitu lucerny. Pokud budou chtít šplhat s lanem, tak je ideální s kotvičkou, takto vyhozené/vystřelené lano drží perfektně. Naopak bez kotvičky jej není za co přivázat. Lze dýkou nebo sekyrkou udělat díru v polici a lano uvázat. Řekněme, že je to dost pevné a postavu to udrží.

Celková výška výstupu **je 60m** (můžeme se pobavit, zda je to moc nebo málo). 30m havenská knihovna, 30m zaklínačská knihovna. Mezi nimi je vcelku jasný předěl, místo čistě dřevěných polic začínají kamenné výklenky, tu a tam s vloženou dřevěnou policí. První musí jít Kniha.

Funguje bez problémů kouzlo Levitace a Leť. Hyperprostor taky, ale pokud nemá u sebe čaroděj knihu a chtěl by se hypnout jako první za předěl, tak zůstane na místě a je zraněn za 1-6ž. Mlhovina myslím není schopná samostatného pohybu nahoru, takže ta tady asi nepomůže. Zato pavoučí lektvar ano.

Lupič má pravděpodobnost šplhání 80 + 1xObr (tj. 80-85%). Tady bych to viděla, že šance je 100%, problém by byl jen fatál 00. Nechat ho **házet třikrát**. Pokud spadne, tak pravidlově je pád: prvních 5m za 1ž, každých dalších 10m za k6 \* 6. (může použít skok z výšky, ale to mu jen posune ten výpočet o dalších 5m).

Ostatní postavy: šplh po policích je past Obr – 3/1 – vylezl/uvízl/pád, taky házet třikrát. Podle tabulky vlastností může spadnout pouze kroll 😊. Pokud někdo uvízne, musí mu jiná postava nějak pomoct.

Jakýkoliv aspoň kapku smysluplný pokus o jištění je nechat udělat a pak už by měli vylézt bez rizika uvíznutí či pádu (což ale vědět nebudou).

**PART 4 – ZAKLÍNAČSKÁ KNIHOVNA**

Knihovna je pouze jedna protáhlá místnost. Nachází se pod zemí ve sklepení hradiště zaklínačů. Nepředpokládám, že by šly postavy ven z knihovny, ale pokud ano, tak se dostanou do téměř opuštěného studeného kamenného hradiště, kde jim záhy ze stínu přiloží na krk čepel starý zaklínač Vesemir. Měli by si rychle vyjasnit, co tam dělají. Pokud budou postavy jednat rozumně, řekne jim zaklínač, že v knihovně byl naposled Geralt, ale teď je knihovna nedostupná a Geralt nikde. Pošle je tam zase zpátky, ať teda dělají svou práci.

V knihovně je **zima a tma**, na starém dubovém stole stojí přilepené zbytky svíček a jedna zavřená kniha. Ostatní knihy jsou vyrovnané ve výklencích v kamenných stěnách. Několik jich leží na zemi. Sotva se rozhlédnou, uvidí na zdi nápis ***Pomoc, jsem uvězněný***! Stejným elegantním rukopisem jako v Havenu. Nápis je také vybledlý, ale zůstává několik směn na zdi.

Pokud družinka použije svitek, zjistí ten, kdo seslal kouzlo, že **kniha ležící na stole**, se jemně modře rozzářila a přitáhla jeho pohled. Její název je: Podivuhodná zvířata a jejich magické využití

**PART 5 – KNIHA PODIVUHODNÁ ZVÍŘATA A JEJICH MAGICKÉ VYUŽITÍ**

Kompletní průchod knihou doplní Žabka. Včetně toho, co dělat, když postavy knížku neotevřou na začátku. Asi bych je nechala se s Geraltem minout a budou muset dojít na konec a dát si repete.

Poté, co postavy vyjdou z knihy, to Geralta vyfoukne ven a družinka uvidí, že nápis na zdi zmizel, zmizela i šachta do havenské knihovny, zato se ve spodní části jedné ze zdí otevřel 1x1m velký tunel pryč do skály.

Tady by zřejmě mělo skončit první dobrodružství.

A tady začíná druhé dobrodružství:

**PART 6 – PRŮCHOD DO ELFÍ KNIHOVNY**

Tunýlek je celou dobu stejně široký (počítám, že 1x1m stačí i v pravoúhlé zatáčce, aby se dalo protáhnout i s halapartnou a holemi). Změna pořadí prolézání či jakékoliv manévrování postav velikosti B a C je komplikované, ale spíš pro zábavu než že by to nešlo.

Je tam tma a prašno. Past Odl – 4 – nepříjemný kašel/nic.

Vede napřed horizontálně 300m, pak zahne o 90 stupňů doleva, vede zase 300m, pak zahne o 90 stupňů dolů. Padá dolů 15m. Opět je tam **tma**, lucerna to shora nedosvítí (dosvit je cca 8-10m), musí vymyslet, jak zjistit hloubku.

Slézání: Lupič základ 75%, zbytek: past Obr – 7 – slezl/pád. Upozornit, že stěny jsou hladké a slézání bude náročné, i když se zapřou doprotivky. Pokud si pomohou lanem, slezou bez problémů.

Dole vede tunýlek horizontálně 150m a pak je **předěl**. Není tentokrát vůbec vidět, tunýlek je pořád stejný. První musí Kniha.

Dále 150m pořád rovně, pak 15m kolmo nahoru. Stejné pasti jako při slézání, stejně tak dosvit lucerny.

Dál 300m rovně, zatáčka doprava, 300, rovně a otvor ven. Už zdálky je vidět světlo na konci tunelu.

**PART 7 – ELFÍ KNIHOVNA**

Postavy vylezou z jednoho ze sloupů. Zajímavé je, že sloup nestojí u zdi, i tak vede tunýlek zevnitř ze skály. Knihovna je z bílého mramoru, velmi vzdušná, se sloupy, elfími sochami, vyřezávanými dřevěnými regály. Vysokými štíhlými okny sem padá měkké **světlo zapadajícího slunce**. Z oken je vidět ven na náměstí elfího města. Pokud jsou mezi postavami elfové, město budou znát.

Postavy mohou ven, ale nenechat je tam trávit moc času, kolemjdoucí mohou mít překvapené dotazy, co tam postavy dělají, ale víceméně jim nikdo nebrání vyřídit si venku, co chtějí, a vrátit se do knihovny.

Při prohlídce knihovny: nic tam necinká, pouze některé knihy listují stránkami. Mezi regály leží **mrtvé tělo**. Je to elf, nemá žádné viditelné zranění. Žádné vodítko, co se mu stalo, nikde není.

V hlavní uličce na zemi leží na jinak čisté podlaze **roztrhané peří**. Jako by divoká kočka vlítla do kurníku a trhala na všechny strany. Při bližším zkoumání je vidět, že jsou to brky na psaní, oškubané a rozházené poblíž sebe po podlaze.

Na stěně si všimnou nápisu, tentokrát je docela zřetelný ***Je mi to moc líto***. Stále stejný rukopis. Několik směn zůstane na zdi.

Po použití svitku je ten, kdo jej aktivoval, táhnut nahoru po točitých schodech u zdi **do horního patra**. Tam je několik menších místnůstek. Vejde do jedné z nich. Jsou tam u dvou stěn zase regály s knihami, nízký stolek a pohovka. Na stolku stojí sklenice s bílým vínem, na zemi před pohovkou leží zavřená kniha, která se zdá modře zářit. Dobrodružství udatného sira Roderika.

**PART 8 – KNIHA DOBRODRUŽSTVÍ UDATNÉHO SIRA RODERIKA**

Originální příběh v knize (velmi stručně):

Rytíř Roderik zachrání kupce před lapky v lese. Pak jede dál a přemůže trolla, který nepouští pocestné přes most. Je ale zraněn, dá se do deště a večer hledá přístřeší v domě u tří sester (sukub). Ty jej uvítají a uloží do postele. Postupně jej navštěvují s nabídkou tělesných potěšení. Rytíř ale jednu po druhé odmítá, neb je cudný. Tak vysunou zuby a zaútočí na něj, načež jim Roderik setne hlavy. Pak pokračuje dál do hlavního města. Tam královna Moira pořádá turnaj, na který se přihlásili hrdinové, kteří chtějí zachránit její dceru Amélii z věže, kde ji hlídá drak. Roderik turnaj vyhraje a s ostatními hrdiny, kteří se osvědčili, je pozván na královský ples. Na plese díky své intuici odhalí jedovatý nápoj a zachrání tím královně život. Za pokus o vraždu je pak popraven jeden z královniných rádců. Královna okamžitě ukončí ples, ale vyhlásí, že pokud Roderik zachrání její dceru, může si ji vzít za ženu.

Roderik se vydává na cestu k věži, která trvá týden a překoná na ní mnohá nebezpečí (divokou řeku, hvozd s pavouky apod), až dorazí k věži, kde svede souboj s lítým drakem. V souboji přijde o svého věrného oře a je těžce zraněn, ale zvítězí a zachrání princeznu Amélii, která mu ošetří zranění, zamilují se do sebe a žijí šťastně až do smrti.

Isabela

V elfí knihovně čte tuto knihu elfí slečna Isabela. Štíhlá **tmavovláska** s dlouhými rovnými vlasy, splývavými modrými šaty. Knížku a zejména Roderika prostě miluje. Když je vcucnuta do příběhu, má z toho radost, protože jej může s Roderikem skutečně prožívat. Prochází příběhem stále dokola (už 10-20 opakování). Chce, aby byl Roderik s ní, jenže příběh je poměrně paličatý a má tendence se držet původní linie, i když se jí občas zadaří udělat v ději nějaké drobné změny. Hned na začátku Isabela předstírá dámu v nesnázích a pak se Roderika drží jako klíště.

Když do knihy vstoupí družinka, Isabela rychle připustí, že do knihy nepatří (i kdyby to postavám nedošlo), ale **nemá chuť z ní vystoupit**. Vzhledem k tomu, že ji nemají moc jak donutit, aby s nimi šla dobrovolně, tak se bude chtít dohodnout. Pokud jí družinka pomůže poupravit děj tak, aby se Roderik věnoval jí a hlavně se na konci nezamiloval do princezny, ale naopak strávil „noc“ ve věži s ní, pak s nimi půjde dobrovolně.

U každé situace Isabela načrtne družince, co by ráda, aby udělali. Ona sama ví dost přesně, jak se situace vyvíjí normálně, ale když je přítomna družinka, tak se některé děje můžou vyvíjet trochu jinak. Jde hlavně o to, aby nenutili Isabelu přesně popsat, co bude následovat, kdo kde a jak co bude dělat. To by byla nuda. Takže ona sama od sebe bude vysvětlovat jen nezbytné minimum a postavám odpovídat na dotazy ne úplně detailně. Můžete zdůraznit, že přítomností družinky se děj zřejmě bude měnit.

Isabela: 4lvl, 20ž, beze zbraní, Sil -2, Odl -1, Obr +1, Int +2, Char +4

Roderik

archetypální rytíř, silný, statečný, čestný, ctnostný, romantický, přímočarý. Má úzký vztah se svým koněm Valiantem. V plátové zbroji, s helmou (pokud je potřeba) a štítem a dlouhým mečem a kopím. Na štítu má znak rudé růže. Pohledný, tmavé vlasy, modré oči, strniště vousů, vysoký, svalnatý.

K Isabele se chová dvorně, občas je poněkud nervózní z jejího entuziasmu, drží si gentlemanský odstup. K jakékoliv postavě ženského pohlaví se bude chovat dvorně (ale ne hloupě). Obecně se k postavám chová přátelsky, v boji ochranářsky. Měl by být sympatický, schopný fungovat s jakkoliv sestavenou družinkou.

Roderik: 20 lvl (bojovník), Sil +4, Odl +4, Obr +4, Int +1, Char +4, 130 ž

Magická zbroj, meč, kopí i štít: ÚČ 18/+8, OČ 12, 5útoků/2kola

Obecně v příběhu netřeba řešit Roderikova čísla, děj dopadne vždy tak, jak dopadnout má, protože to tak bylo napsáno v knize. Staty jsou spíš směrem k postavám, kdyby na něj něco zkoušeli.

Pro inspiraci Roderikových schopností v boji si přeleťte kapitolu o bojovníkovi v pravidlech pro experty (velení, pokřik, boj z koně…) – abyste mohli barvitě popisovat.

**PART A – LOUPEŽNÍCI**

Postavy se ocitnou na lesní cestě. Jen se rozkoukají a ze křoví, které je obklopuje z obou stran cesty zaútočí loupežníci. Měl by následovat souboj – 1. kolo překvapivý (střelecký) útok loupežníků (družinka se může ozbrojit), 2. kolo akce loupežníků (střelba i FTF) i družinky + dusot kopyt na cestě a objevení rytíře v ohybu cesty, 3. kolo akce loupežníků i družinky + příjezd Roderika do souboje, 4. kolo útok Roderika + akce družinky + útěk loupežníků

Nenatahovat to. (počty můžeme upravit podle počtu postav)

Loupežníci: 5lvl, 40ž, kožené zbroje

2x střelec z luku: ÚČ 6, OČ 4

4x hnusák s širokým mečem: ÚČ 7, OČ 4

Roderik ocení odvahu družinky v souboji, okolo projede poněkud zmatený kupec a zdálky se ozve **dívčí volání o pomoc**. Roderik ihned spěchá za hlasem (družinka by měla také).

Najdou kousek od cesty Isabelu, která má spoutané nohy a tvrdí, že ji unesli loupežníci. Nechá se od Roderika zachránit a okamžitě se mu vnutí, aby ji doprovodil do města, kam má stejně cestu. Je hodně překvapená, že se objeví i družinka, skoro vypadne ze své role. Co nejdříve nechte Roderika příhodně poodejít, aby si mohla Isabela promluvit s družinkou o samotě. **Měli by si tady všechno vysvětlit** a dohodnout se spolu. Dál by měli cestovat všichni spolem.

Pokud družinka bude vymýšlet něco jiného, nebude jí chtít pomoct, pokuste se je přesvědčit. Ona i Isabela je na tom zainteresovaná, samotné se jí Roderika svést nedaří, družina je pro ni skvělá šance, tak může družinku kontaktovat i opakovaně později.

**PART B – TROLL**

Druhý den vede cesta přes přehlubokou rokli přes níž se klene prastarý kamenný most (dlouhý 30m, široký 4m). Jak se přiblíží, na most vyskočí veliký kamenný troll a drze žádá **mýto**: ucho, ruku nebo nohu každého pocestného. Roderik příkře odmítne, odsoudí toto násilnické chování a rozjede se na trolla. Isabela bude chtít, aby mu pomohli, aby se příliš nezranil.

Troll: 10 lvl, 150ž, 2útoky/kolo, ÚČ 5/+8, OČ 8

Zvl. Útok: otřesení země: uhodí pěstí do mostu a celé okolí se zatřese, past Obr – 5 – upadne/stojí

Regenerace: V každém kole zregeneruje 5ž

Troll je na mostě 8m od okraje rokle. Roderik s ním bojuje kopím ze sedla. Pokud družinka nechce, nemusí k němu na FTF a může třeba jen střílet z okraje.

Souboj **na 3 kola** (pokud družinka aspoň trochu pomůže a sebere mu nějaké životy), Roderik dává trollovi pořádně zabrat, z koně nespadne. Buď postavy nebo Roderik ve 3. kole trolla dorazí. Roderik ale zchytá v boji nějakou tu ránu a je zraněný. Isabela o něj hned pečuje, ale moc jí to nejde, léčitelka není.

**PART C – SESTRY**

Od trolla jedou až do večera a začne dost pršet. Je mokro a zima a i kdyby chodec chtěl družinku ochránit před deštěm, tak když se objeví na mýtině jak na zavolanou **domek s rozsvícenými okny**, Roderik bude trvat na tom, že už kvůli dámě (dámám) by měli požádat o nocleh. Isabela vysvětlí družince situaci (v domě bydlí **tři sestry**, jedna hezčí než druhá, nabídnou jim jídlo a pití a trvají na noclehu v jejich ložnici) a bude po nich chtít, aby se sestrám vnutil někdo z nich, aby nechaly na pokoji Roderika, se kterým by ráda byla ona. Sestry ale jedou podle scénáře a snaží se dostat Roderika do své postele, takže postavy by měly předvést nějakou součinnost, aby byly ochotné vzít místo něho náhražku. Zbytek postav ubytují v dalších třech pokojích a nebudou si jich vůbec všímat.

Sestry pak jedna po druhé chodí do horní místnosti pokoušet toho, co tam má spát. Pokud se s nimi vyspí, vypijí mu při tom trochu krve – 3ž každá – oběť je ale v tu chvíli, kdy si je pustí k sobě, spokojená a malátná a nijak ji to neznervózňuje, vůbec si to neuvědomuje, pozná to až se ráno probudí. Pokud se sukkuby napijí, postav si už pak až do opuštění domu vůbec nevšímají.

U družin pod 18 let sukkuby místo sexu žádají o pár doušků krve.

Pokud sex odmítne, tak nakonec vejdou všechny tři, přestanou být krásné **a zaútočí**.

Sukkuba: 5 lvl, 30ž, ÚČ 6, OČ 3

Nejsou zranitelné obyčejnými zbraněmi. Magickými ano, stříbrem 2x.

**PART D – MĚSTO A PLES**

Po příjezdu do města se Roderik (i s družinkou a Isabelou) **ubytuje ve slušném hostinci** a pustí se do turnaje. Večer má být ples. Na ten se Isabela obzvlášť těší, ale štve ji, že normálně stihne odtančit 2-3 tance a pak je ples zrušený. Takže úkol družinky bude zabránit tomu, aby Roderik před královnou objevil jed v poháru. Tady budou mít aspoň trochu prostoru pro kreativitu. Isabela neví, který rádce je zodpovědný (královna má tři). Ví jen kdy a který sluha pohár přinese. Chce ale tančit s Roderikem a ne někde zasahovat s družinkou. Slíbí ale družince, že zajistí, aby šli na ples jako Roderikova družina. (aby se tam vůbec dostali)

Přes den má družinka čas se trochu uvolnit – kvalitní **lázeň**, slušné jídlo v hospodě, shánění **oblečení** na ples. Isabela jim poradí, aby se zaručili Roderikovým jménem a oblékli se na dluh. Pokud toho nebudou moc zneužívat, může to do rozumné výše fungovat. Max. budou chtít obchodníci 10 procent zálohu. Záleží samozřejmě na herním čase. Můžou jít i sledovat turnaj, kde Roderik zvítězí – DUPJ.

Ve městě se dá také pořídit nějaká **výbava**. Vědí, že půjdou proti drakovi, takže třeba Lektvar chladných vod (stojí 60zl/kus, tady to na dluh nepůjde). Nějaké mastičky proti ohni ne, bylinkářka je pošle za alchymistou, alchymista má všechny lektvary a jedy z PPZ po 5 kusech (cena 10\*magenergie + suroviny). Aktivně jim nic nenabízejte, leda by se po něčem konkrétním sháněli.

Večer je **ples**. Ten si také můžou užít, záleží na postavách – jídlo, pití, hudba, tanec, obdivovatelé/obdivovatelky. **Pokus o atentát** provede **rádce Molyan**. Obtloustlý, honosně oblečený na pohled dobromyslný chlapík. **Sluha Matouš** je v tom nevinně. Molyan si ho zavolá, když nosí pití a v přípravně jídla mu rovnou podá **dva poháry**, že královna má žízeň a má je donést přímo jí. Jeden pohár je zřetelně zdobenější a určený pro královnu. Matouš tedy poháry donese ke královně, která zrovna hovoří s Roderikem. Ten ale sedmým smyslem zvětří zradu a nedovolí královně pohár vypít. Po vůni to víno opravdu není v pořádku. Zavolají ochutnávače (nebo psa?) a dají mu napít. Za minutu se mu udělá špatně, je otrávený. Začne chaos, ples je ukončen a všichni poslaní do komnat v paláci, kde budou čekat do druhého dne. Přes noc se to vyšetří a ráno je Molyan popraven.

Sluha: 2 lvl, 15ž, Sil +1, Obr +1, Odl 0, Int -1, Chr 0

Molyan: 8 lvl, 50ž, Sil 0, Obr 0, Odl +1, Int +2, Chr +1

Družinka by měla jakkoliv zasáhnout. Isabela může Matouše identifikovat už dopředu, budou tedy vědět, který sluha víno ponese. Pokud jej odstraní, Molyan si odchytne a pošle jakéhokoliv jiného. Pokud mu víno vezmou/vylejou, sluha půjde zpět a Molyan mu dá další, opět otrávené.

**Přípravna jídel** je cca 50m chodbami ze sálu. V době, kdy tam Molyan dává Matoušovi poháry, tam nikdo další není. Jinak tam docela kmitají sluhové tam a zpět. Na chodbě jsou občas závěsy na zdech, dá se tam skrýt. V samotné přípravně jídel by se mohl skrýt leda zloděj nebo neviditelná postava.

Pokud se to družince zdaří, měli by stále být diskrétní, cílem je nevyvolat paniku a neukončit předčasně ples. Je přítomen energický kapitán stráže, který je odpovědný za bezpečnost. Kdyby si např. po zajištění Molyana promluvili s ním, bude jim věřit a převezme to. Družinka si může užít zbytek plesu.

**PART E – DRAK A PRINCEZNA**

Druhý den po plese, až se družina vyspí z případných následků prohýřené noci, vyráží Roderik na nebezpečnou cestu k věži s princeznou. Pokud se mu družinka nabídne, že jej bude doprovázet, bude rozpačitý, ale přemluvit se nechá. Isabely se nezbaví. Pokud to na plese klaplo, tak je Isabela ve výborné náladě. Cesta trvá týden, je nebezpečná, ale hrát ji nebudeme. Isabela se domluví s družinkou, že teda její poslední přání je, aby **pomohli Roderikovi v bitvě s drakem**, aby nebyl tak moc zraněný a aby se po souboji ve věži **nesetkal s Amélií**. Jestli princeznu unesou, zabijí cokoliv, to už záleží na nich. Bez princezny si věří, že Roderika definitivně svede. A bude chtít od družinky čas do příštího rána. Pak s nimi půjde zpět do knihovny, kniha totiž končí kousek pod lesem za věží.

Samotný souboj s drakem jim popíše jen stručně, že drak napřed létá a chrlí oheň, pak ho Roderik trefí párkrát z kuše a on má poraněné křídlo a začnou bojovat na zemi, drak mu rozsápe koně a nakonec ho Roderik zabije mečem. Drak nemluví ani nekouzlí.

Pokud hodlá družinka vymýšlet plán, tak Roderik je ochoten v souboji spolupracovat, ale bude vůči postavám ochranitelský, sám hromadnou strategii vymýšlet nebude.

Souboj s drakem by měl být dramatický a zážitkový, ale relativně bezpečný, vzhledem k tomu, že si s ním poradí Roderik i sám, tak by tam družinka neměla jen tak bez důvodu umřít. Aspoň jeden zásah dechem by ti v dosahu měli dostat. Samozřejmě pokud se mu někdo vrhne přímo před tlamu, tak to schytá naplno. Spíš pokud si družinka přichystala ochrany, tak po nich tím dechem jít víc, ať to pro něco bylo. Ten, kdo se drží daleko z dosahu, nebude do souboje vůbec vtažen. DUPJ nakolik postavy pomůžou, tak popisovat Roderikovy akce. Pokud se budou držet zpět, tak mu drak rozsápe koně a jeho taky dost poškube. Budou-li se postavy hodně snažit, tak jim třeba i nechat tu čest zasadit drakovi poslední ránu.

Červený drak: není moc velký (E), cca 15m dlouhý, 3útoky/kolo nebo 1x dech

drápy ÚČ 14, ÚČ 14, tlama ÚČ 20, OČ 10

15lvl, 200ž

Dech: oheň (max 2x), buď po přímce nebo kužel až 45°, ÚČ aktuální počet životů

Zranitelnost – skoro vše, ale ne Bílá střela, ohnivé či výbušné útoky ½, blesky normálně

Napřed ho třeba nechat plivnout dech ze vzduchu jen po Roderikovi, ten to částečně zadrží štítem a přežije, koně to tolik nezasáhne. Podruhé volitelně už třeba na zemi, **až bude mít míň životů** (nebo prostě snižte ÚČ dle stavu životů postav a jejich ochran), tak zasáhnout i postavy, co budou poblíž Roderika (do těch 45°). Pokud ovšem takový elf zloděj s 30ž nakráčí drakovi FTF před tlamu, tak to prostě zchytá taky. Když umřou, moc se nestane, za pár chvil budou zpět v knihovně v bezvědomí.

Po souboji s drakem se Roderik za obvyklých okolností trochu poléčí, zapláče nad chudákem koněm (to ho fakt hodně vezme) a pak se **vydá do věže**. Tedy cca půl hodiny prostoj. Když kůň neumře a poléčí ho hraničář, bude mít tendence do věže běžet hned.

Věž je vysoká 30m (fakt vysoká) a docela úzká. Obtáčí ji kamenné schodiště a vždy po 5m dřevěná podesta, jakoby patro. Na první podestě odspoda je něco jako technické zázemí, truhly se šaty, kuchyň a hluchoněmá stará skřetice, která bude pouze vyjeveně koukat, ať po ní budou chtít cokoliv.

Ostatní podesty jsou prázdné. Nahoře jsou **zamčené dveře**. Klíče jsou dole u skřetice někde v binci. Odemykání 70% - lupič. Vyražení Sil – 6 – nevyrazí (2ž)/vyrazí. V komnatě je několik úzkých oken na všechny strany. Toaletní stolek, truhla se šaty a hlavně velká postel s nebesy a **krásná princezna** **Amélie**. Vnadná hodná a milá a naivní blondýnka. Uvidí-li ji Roderik, na místě se do sebe zamilují. Pokud tam dorazí někdo z družinky, pokud bude aspoň trochu důvěryhodný, tak mu princezna bude věřit a bude se řídit jeho pokyny. Co udělají s princeznou, je čistě na nich. Pokud pohlídají, aby se až do rána nevrátila zpět do věže, budou mít úkol splněn.

Princezna: 3lvl, 20ž, Sil -1, Odl 0, Obr +1, Int 0, Chr +4

Nebude-li princezna ve věži, když tam Roderik dorazí, bude ten zmatený a zničený. Ale to už si ho převezme Isabela, ideálně rovnou ve věži. Případné nadbytečné postavy vyhodí (ne doslova), aby na ni počkali do rána.

Ráno se k nim Isabela připojí, zasněná a spokojená. Je jim vděčná a sejde s nimi lesem za věží na konec knihy. Když řeknou název pozpátku, objeví se opět v elfí knihovně.

**PART 9 – PŘECHOD DO MAXMILIÁNOVY KNIHOVNY**

Jakmile se vynoří z knihy, Isabelu odvane vítr ven z knihovny. V tu chvíli si také postavy všimnou čerstvého nápisu na zdi ***Slyší mě někdo? Prosím, pomozte mi!*** Určitě tam nebyl, když vstupovali do knihy. Když se rozhlédnou po knihovně, na první pohled žádný nový průchod nevidí. Stačí ale, aby začali hledat. 50% nenápadnost. Jeden z regálů, kterého si při příchodu nijak zvlášť nevšimli, je nyní už na pohled lehce rozmazaný, zvlněný. Je to **portál.**

Můžou bez potíží prohodit předmět, i navázaný na lanu. Pokud budou chtít prostrčit hlavu, **nepůjde to, dokud nebude skrz Kniha**. Pak půjde i prostrčit hlavu a uvidí knihovnu ve věži. Je tam světlo. Prostrčení hlavy způsobí nevolnost stejně jako pak samotný průchod: Odl – 5 – nevolnost a zvracení 2ž/nic. Portál je obousměrný, dá se jím vrátit do elfí knihovny, alespoň dokud je ve věži Maxmilián. Družinka by měla prostě projít do věže.

**PART 10 – MAXMILIÁNOVA KNIHOVNA**

Věž s knihovnou je robusní, kruhová, široká 15m v průměru. Má pět pater. Dolní dvě jsou Maxmiliánova obytná patra, horní tři zabírá jeho knihovna. Vše je zařízeno pohodlně a prakticky. Věž stojí na otevřeném kopečku, je odtud krásný výhled do zalesněné krajiny. Zejména z oken knihovny. Pokud postavy přijdou ve dne, je tam světlo zvenku, pokud přijdou v noci, svítí tam magický krystal zabudovaný do stropu. Mezi patry se prochází malým schodištěm bez dveří. Dveřmi je oddělena jen spodní obytná část od knihovny.

Z portálu (z druhé strany vypadá taky jako lehce rozvlněný regál) vyjdou v **prostředním patře** knihovny. Pak se naproti nim na kousku prázdné zdi objeví nápis: ***Vítejte. Jsem rád, že sem konečně někdo našel cestu***. Písmo je to stejné elegantní psací jako předtím, ale tentokrát se objevuje, jako by ho rovnou někdo psal na zeď, rychlým zřetelným rukopisem. Jakmile postavy zareagují, nápis zmizí a objeví se další. Maxmilián s nimi bude takto „mluvit“ celou dobu. Může využívat jakýkoliv trochu rovný prostor kdekoliv v knihovně.

Maxmilián nebude chodit kolem horké kaše. Je si vědom toho, že tím svým experimentem nadělal dost škody, pravděpodobně pocítil i některá úmrtí lidí v knihách. Chtěl by to napravit. Dosud byl bezmocný, je rád, že družinka a jí podobné dokázaly pár lidí zachránit. Nyní cítí, že všechny knihy jsou už uvolněné a on je posledním prvkem, který drží K-prostor aktivní. Nehodlá nic skrývat a bude chtít přesvědčit družinku, aby provedla exorcismus a propojení ukončila.

Co jim poví:

Jmenuje se Maxmilián. Je čaroděj a dlouho býval knihovníkem. Může vyložit celý svůj příběh, jak je popsaný nahoře. A požádá postavy o **exorcismus**.

Pošle je do horního patra knihovny. Tam je více **volného prostoru**, regály jsou jen po okrajích, uprostřed místnosti je na zemi křídou nakreslený 3m široký ochranný **magický kruh**. Uvnitř leží **hromádka popela** a vedle ní **hůl s prasklým vybledlým kamenem** v hlavici. Pokud do kruhu někdo vstoupí, aniž by jej přerušil, nic se mu nestane, ale uslyší pak Maxmiliánův hlas přímo ve své mysli, bude to intenzivní zážitek.

Krátká verze:

Pokud zbývá minimum času, bude k uvolnění jeho duše stačit **přerušit ochranný kruh**. Je možné, že se do toho postavám nebude chtít, ale ono jim nic jiného nezbude. Maxmilián to myslí upřímně a záleží na PJ, jak to zahraje. Samozřejmě pokud budou chtít vztyčit nějaké vlastní ochrany a bariéry, tím lépe.

Postava, která magický kruh přeruší (prostě smaže křídu, i třeba na dálku hadrem na holi), pocítí silné **mrazení** v celém těle, háže Odl – 8 – k6/3k6 životů. Knihovna potemní, prožene se jí průvan, magické světlo zhasne. Pak se vše zas rozjasní a Maxmilián je pryč. Závěr stejný jako u delší verze.

Delší verze:

Je potřeba provést regulérní exorcismus. V knihovně je kniha, kde je postup přesně popsaný. Maxmilián družince doporučí do knihy vstoupit a **exorcismus** tam **nastudovat.** Opět je tu pravděpodobná nedůvěra ze strany družinky, PJ bude muset být přesvědčivý. Mohou do knihy také poslat třeba jen někoho, tady by to nemělo vadit. Naštěstí je popis exorcismu **až na samém konci** knihy, takže stačí bez dívání nalistovat tři strany od konce a začat číst.

Kniha se jmenuje Rukověť Goranova (to byl zřejmě nějaký kněz řádu Elis, ta knížka jsou jeho sebrané příběhy s ponaučením pro učedníky, s postupy pro různé situace).

**PART 11 – KNIHA RUKOVĚŤ GORANOVA**

Mělo by to být rychlé, ale dost atmosférické.

Postavy se objeví na náměstí malého města dlážděném kočičími hlavami. Okolo je malinký přihlížející dav, v popředí stojí Goran. Velmi vysoký, velmi **hubený starý muž v bílé říze**. Bez vlasů, zato s dlouhým řídkým bílým vousem. Před ním dva pacholci drží za paže barbarku v roztrhaném oblečení. V momentě, kdy se postavy objeví se jim **barbarka** vytrhne a vrhne se přímo na postavy. Je evidentně posedlá. Ostré vyceněné zuby, zarudlé oči, dlouhé nehty a pařátovité ruce (jen v hadrech, žádné zbraně). Divoce zaútočí na družinku.

Barbarka: 6lvl, 2út/kolo, ÚČ 7, OČ 0, 45ž

Postavy budou pravděpodobně překvapené. Nechat jedno kolo barbarku zaútočit, Goran zakřičí, ať ji nezabíjejí. V dalším kole postavy mohou jednat, jak budou chtít, barbarka má dva útoky. Goran má jeden útok a v tom ji, až na něj přijde řada, omračovacím kouzlem stesne do bezvědomí. Pokud by postavy barbarku zabily, exorcismus se konat nebude. Budou muset vyjít z knihy a zkusit to znovu.

Až bude barbarka v limbu, Goran osloví shromážděné. Že to děvče za nic nemůže, je posedlá ničivým zlým duchem. Že je v jeho moci z ní toho ducha vypudit a také že to udělá. Ať všichni vidí a poučí se, jak takový rituál bude probíhat.

Důležitý je **čas (**tady záleží na tom, jaký je čas ve hře, aby postavy nemusely na moment exorcismu dlouho čekat) – rituál by se měl konat **při západu slunce** nebo za **svítání**. Zde v knize bude za svítání.

Důležitý je dále **hořící oheň** a nějaký **předmět** patřící postiženému. Postižený musí být v průběhu rituálu přítomen a nejlépe připoutaný, protože zlý duch se bude bránit.

Samotný exorcismus se musí pronést třikrát za sebou a zní:

***Vade retro Thandra, nun suade mihi vana, Sunt Mala que Libas, Ipse Venena bibas.***

*(Odejdi pryč Thandro, nesváděj mě k marnostem, to, co mi nabízíš je zlé, sám si vypij svůj jed)*

(možná jim to dáme na lístku, aby si to tady nemuseli zapisovat)

Tato věta je v knize napsána na samostatné straně. Postavy v tu chvíli budou mít tmu před očima a text jim zlatě zářivými písmeny probíhá přímo vpřed víčky a ta slova jim **duní v hlavě**. Přečtěte jim to nahlas s pořádnou dramatickou dikcí. Pak to přejde a ocitnou se na pláni, kde už proběhne samotná ukázka exorcismu.

Travnatá **pláň** táhnoucí se do dáli, běží po ní studený vítr. Nebe je čisté a světlé, každou chvíli bude svítat. Bílý ohlazený kmen obřího stromu leží na zemi. Před ním hoří **oheň** a dva pomocníci přivádějí barbarku. Goran vyzve družinku, aby ji připoutala ke kmeni. **Barbarka** se bude bránit, past Sil – 8 – nepřipoutají/připoutají. Až bude připoutaná, vytáhne **šňůru korálů** a dá jí je kolem krku.

Goran rituál provádí a současně popisuje. *Musíte vyčistit svou mysl a vědět, že konáte správnou věc.* Rituál započne ve chvíli, kdy slunce začne vycházet. *Do očistného ohně vhoďte trochu krve (nebo jinou malou část těla) postiženého*. Přejde k barbarce, která se zmítá v poutech. Řízne ji do dlaně a z nože odkápne pár kapek krve do ohně*. Jako oběť vhoďte pár kapek vlastní krve.* Druhým nožem řízne sám sebe a odkápne pár kapek své jasně zářící až stříbřité krve do ohně. Ten zaplápolá.

Pak **třikrát za sebou pronese slova exorcismu**. Slunce vychází. Každým stále hlasitějším opakováním je oheň vyšší a vyšší a barbarka křičí. Po třetím opakování zaječí naposled, prohne se v poutech a pak odpadne. **Korále okolo krku zčernají. Goran je přes bílý šátek uchopí a rychle vhodí do ohně**. V tu chvíli se kotouč slunce odlepí od obzoru, oheň vyšlehne do výše a na všechny strany zavane prudký poryv větru (Obr – 6 – spadnou na zem/ustojí).

Oheň klesne, barbarka je v bezvědomí, ale dýchá. Goran prohlásí, že nyní už vědí všechno, co potřebují. Svět zbělá, dostali se na poslední stranu. Měli by vystoupit z knihy.

**PART 12 – MAXMILIÁNŮV EXORCISMUS**

Až se vrátí z knihy, Maxmilián jim k tomu exorcismu nic moc neporadí, pokud budou mít dotazy, budou to muset udělat dle svého nejlepšího vědomí a svědomí. Jen je upozorní, že by měli napřed **přerušit ochranný kruh**. V téhle verzi se po přerušení nic nestane, duše neunikne.

Dále jim před exorcismem **poděkuje** (pokud družince nedojde, že průchod mezi knihovnami už fungovat nebude, tak je na to neupozorní, pokud na to přijde řeč, tak to samozřejmě potvrdí). Požádá je, aby v Havenu vyhledali jeho bratrance čaroděje Filavandrela, že mu věž i s knihovnou odkazuje. Pokud bude družinka chtít, ať si z věže něco vezme za odměnu (DUPJ, stejně je to jedno).

Ideální postup je malý **ohýnek** uprostřed pátého patra knihovny (tam, kde je právě ten kruh, můžou ho klidně i smazat). Měli by si počkat na **svítání/západ slunce** a celé by to mělo probíhat při přechodu slunce nad/pod horizont (cca 5 minut). Z věže je krásný výhled na horizont okny. Je jasné nebe.

Vymítat by měla jedna postava. Vezme trochu Maxova **prachu** a hodí jej do ohně, pak přidá pár kapek vlastní krve. Odříká **3x exorcismus**, přičemž se oheň bude zvyšovat a regály v knihovně se třást, padat z nich knihy a na zdech se budou objevovat cákance inkoustu a nesrozumitelné čmáranice. Pak **zčerná zbytek Maxovy hole**, ten by měli vzít přes šátek a vhodit do ohně. Oheň vyšlehne ke stropu, na všechny strany **zavane mrazivý vítr**, všichni hážou Odl – 8 – k6/2k6 životů, popadají regály. A pak je ticho, z ohně je ohníček a v knihovně zavládne naprostý klid rušený jen nadáváním zraněných postav.

Nepočítám s tím, že by něco začalo hořet.

Pokud hráči pochopí celý rituál odlišně, že obětí je tady knihovna Max je zlý duch (vlastně skutečně vymítají Maxe z knihovny), ať klidně upraví rituál tak, jak jim bude připadat správný. Hlavně jde o odříkání exorcismu, oheň a spálení nějakého předmětu, do kterého se jakoby Max po exorcismu přenese. Jde spíš o atmosféru než úplně správný postup.

Na konci družinka bude muset do Havenu po svých. Bude jim to trvat 10 dní, nachází se totiž docela na severu v Lesním království. V Havenu je pochválí, vyplatí jim odměnu a konec zvonec.