**ÚSVITCON 2021 DOBRODRUŽSTVÍ**

**Ukradené mrtvoly**

**Pozadí příběhu globální - historie:**

Před 500 lety došlo k přepadení jedné z královských lodí piráty. Shodou okolnosti se na lodi vyskytovali i Marion Mc. Fly (MF) a Roger Mac Lír (ML). Mladí dobrodruhové odpracovávající si plavbu službou v kuchyni. Nebyly to obyčejní lidé, Marion v sobě nosila upírskou krev, Roger vlkodlačí. Ke konci střetu už se museli zapojit do boje také, aby uchránily holé životy a tak se stalo, že zůstali, i díky svým přednostem, na lodi poslední na nohou. Totální jatka. V té chvíli dorazily s křížkem po funuse dvě královské galéry. Po nalodění se zjistilo, že v jedné z kajut se tajně přepravovali Lea – princezna z Jižního království a lord Sadvik – mimo jiné hlava nejvyšší církve Elis v Havenu. Pár se vracel ze svatební cesty. Veškeré zásluhy za jejich záchranu tak spadly do klína Marion a Rogerovi. A byly po příjezdu do Havenu náležitě odměněni. Od krále získali panství „Tailend“ s úlevou na jakékoli dani a osvobození od branné povinnosti pro království na dobu 500 let. Od církve pak právo sezdávat a právo pivovarnické (dříve mohli pivo vařit jen mniši), taktéž osvobozené od daně, taktéž na 500 let. V Havenu byly podepsány dva glejty.

Oba tedy spolu založily městečko Tail. Už v té době se ale projevovali mezi nimi neshody, podporované také jejich rozdílnou krevní skupinou. Postupem let tak vzniklo naprosto bipolární město. Kde jedna polovina města nesnáší tu druhou. Po dvaceti generacích už je tato nenávist docela vybroušená. Marion a Roger (MaR) už toho také měli dost a „opustili“ město cca 50 let po jeho založení. Oba fingovali svou smrt a díky své dlouhověkosti žijí doteď na dohled od města. Na Rogera spadl při kácení lesa strom a s rozdrceným hrudníkem byl pohřben. Zregeneroval a vylezl ven a žije o samotě v bažinaté části lesa. Marion „zemřela“ stářím, jako upír umí měnit podobu na (kráska/stařena). Pohřbena. Vylezla. :-) Obsadila ruinu Abbey cca 2 km od vesnice na svahu hory.

**Pozadí příběhu – aktuální dění:**

V Havenu byly vyhrabány výše zmíněné glejty a pomocí dvou kurýrů zaslány do Tailu. Tam je měli potomci MaR podepsat a poslat zpět. Podpisem na originální listině měly být oficiálně ukončeny získané výhody. Poslové glejty předali radě města a čekali na potvrzení v hospodě (měli si zamluvit samostatný salonek). Rada města (6 lidí) se zhrozila, co by to pro ně mělo za následky (zejména ekonomické), trochu zazmatkovali a rozhodli se, že to nepodepíšou, posly odstraní a budou dělat, že nic nedostali. Jek řekli, tak udělali. Posly otrávili v hospodě Úplněk (přiti k nim zvchodem přes terasu so salonku, připili na zdraví, smrt) a těla vynesli ven a pohodili venku ve východní části. Naaranžované tak, aby to vypadalo, že se uškrtili navzájem. Riziko napůl (smrt na ML straně, nalezení na MF straně) Po nalezení těl, byla těla uložena do plánovaného pohřbu v místní márnici – ledárně pivovaru. Z tam však druhý den těla zmizela. Rada si z toho až tak nic nedělala, o problém míň. Po 14 dnech dorazil další kurýr, zjistit proč se ti dva tady flákají. Obdržel info o jejich smrti i o zmizení. Odjel to nahlásit Královské poštovní. Ta si to nechce nechat líbit (bezpečnost a pověs kurýrů musí být zachována) a tak si najme na vyšetření nějaké ty dobrodruhy. Třeba ty naše.

Jo abych nezapomněl, mrtvoly ukradli z márnice teenageři. Vysvětlení, motivace, atd později.

Jo a glejty kupodivu nezničili, jen uschovali do zamčené truhlice na radnici.

**Zeměpis oblasti a popis města:**

Tailend je provincie zcela na okraji Jižního království (sousedí s Lesním královstvým) Mapa 1. 14 dní jízdy daleko od Havenu. Táhlé široké údolí ve tvaru liščího ocasu. Cca 80 x 20 km. Přístupné jen z jednoho směru. Boční hory sahají až do výšky 2000 m. V údolí je asi pět drobných osad a jediné velké město Tail cca 10 km od konce údolí. Údolí je docela úrodné pěstují se zde běžné plodiny + sladový ječmen a chmel. Stejně tak je tu i hojnost pastvin. Nic extra dalšího, takže pro království nijak významný kus země.

Město Tail. Mapa 2. Přibližně kruhové město s palisádo-prkennou hradbou. Cca 2m vysokou ale v dost neudržovaném stavu. Díry opravované přibitými prkny, nic co by obstálo nějakému útoku. Spíše slouží jako ochrana proti divoké zvěři, aby se nedostala dovnitř a domácí zvěř aby se nedostala ven. Na jihu a severu je hlídaná brána. Město má 200 domů a přibližně 500 obyvatel (spoustu domů je i opuštěných). Je rozděleno ze severu na jih Dělící ulicí, která dělí město na dva půlkruhy. Uprostřed města jsou dvě náměstí spojené Prostřední ulicí, která tvoří s Dělící ulicí malý kříž. Jednu stranu Prostřední ulice zabírá Radnice, druhou pak pivovar Goodness. Dělící ulice prochází skrz obě stavby tunelem.

Západní část města patří klanu Mac Lírů. Východní pak klanu Mc Flyů. Budovy ve městě jsou převážně dvoupatrové se spodním patrem zděným a druhým dřevěným. Uličky jsou úzké a křivolaké. Kromě dělící ulice, kde jsou domy i třípatrové. Bydlet v Dělicí ulici je pocta, neboť vidíte nepříteli přímo do oken a můžete dát volné působení svému vyjádření pohrdání (verbálně, neverbálně, fyzicky,…).

V západní části je tedy Západní náměstí, kde se nachází také hospoda Úplněk, Kovárna (zbraně a kování), Vetešnictví, Masna s prodejem mléčných výrobků.

Ve východní části je Východní náměstí, kde se nachází hospoda Létající myš, Kovárna (zemědelské nástroje), Vetešnictví, Pekárna s prodejem ovoce a zeleniny.

Jinak jde nalézt ve městě bednáře, švadlenu, dráteníka, koželuh, hrnčíř, švec, …. Vždy 1ks, krámky nemají, nakupuje se u něj doma.

**Fungování města.**

Západní část města vlastní Mac Lírové (ML). Většinou robustnější postavy. Hřmotní, silově založení jedinci. Do všeho jdou trochu hrrr. V krvi jim kolují zbytky krve vlkodlaka. Kromě řemeslníků se většina Mac Lírů věnuje pěstování dobytka (kozy, ovce, krávy) a zpracování těchto produktů. Kromě toho se zabývají také pěstováním chmele. Hlavní slovo v rodině má chlap. Rádi chovají psy.

Východní část města vlastní Mc Flyové (MF). Větřinou drobnějších, štíhlejších až rachitických postav. Jsou takový zadumaní a někdy až k nasrání rozvážní. Vše si v hlavě kalkulují. Většina Mc Flyů se věnuje pěstování zemědělských plodin (brambory, kukuřice, ovoce, zelenina), ti nejváženější pak pěstování sladového ječmene. Rodinně inklinují Mc Flyové k matriarchátu. Rádi chovají kočky.

Jak jde vidět **Pivovar Goodness** je jedna z mála věcí ve městě, která je „společná“. Vaří se zde vynikající černé a silné pivo (Podobnost s pivem Guinness je jistě čistě náhodná).

Druhou společnou budovou je **Radnice.** Zde se schází rada města. Je složena z šesti členů v poměru 3/3 (Obvykle 3 Mac Lírové a 3 Mc Flyky). Rozhodování rady se provádí hlasováním. V případě shody (což je v 99%) se vytahuje tzv „Kniha ústupků“. Kdo chce vyhrát aktuální hlasování musí vytáhnout z knihy dostatečně silný ústupek z minulosti (kdy ustoupily zase oni). O síle ústupku či několika ústupků se licituje. Po ukončeném hlasování se z knihy vyřadí použitý ústupek/ky a dopíše se nový, právě vzniklý. V budově je i malá škola (má dvě třídy mladší a starší).

Ve městě není: alchymista, čaroděj, hraničář, léčitelka, ani chrám

**Osazensto města si rozdělíme na tři skupiny.**

Dospělí: Projev ují se záští vůči druhé polovině města. Vlastně ani neví proč. Mají to vtloukané do hlavy od mládí. Je to jejich kultura. K cizincům se chovají jen o něco málo líp. Jsou podezdřívaví a opatrní. Nikterak sdílní. Na otázky odpovídají dle své nátury a opět, cokoli špatného/zlého/… má na svědomí ta druhá strana. Obecně o MaR už moc neví (kromě pověsti jak zachránili mladý královský pár). U MF ale obecně panuje názor, že ML určitě mají něco z vlkodlaky, jsou barbaří, často z západní strany vyjou vlci…. ML si zase myslí, že MF mají něco společného z temnou magií, nekromanstvým, šak na té jejich straně je aj ten rozpadlý kostel se hřbitovem, kam nikdo nechodí a všichni se tam bojí. Kupodivu mají obě strany tak trochu pravdu.

Děti: Tak do 10-12 roků. Jsou pod dohledem rodičů. Do dění ani příběhu nijak nezasahují. Na nevraživost klanů nemají názor je jim to zatím fuk, mají ještě dětské starosti.

Teenageři: Obvykle si již vytváří vlastní názor a až do této generace se rychle přidávali k dospělým. V této generaci je to už trochu jinak. Ze stálého boje mezi klany jsou tak znudění a opruzení, že jim vlastně vznikl nový nepřítel a to dospělí jako takoví. A tak se většinou potajmu kamarádí spolu klan ne klan. Asi desítka z nich si vytvořila svůj cool klub a říkají si Duskanddawni (DaD). Scházejí se ve sklepě v jednom opuštěném domě. POZOR, jsou velmi chytří. Samy všechno vidí, slyší (doma i venku) a přitom je nikdo nebere v potaz. Pokud by je chtěl někdo vyzpovídávat, svým opruzenismem puberťáka (často i hrané nevšímavosti) velmi rychle odradí kohokoli. Na druhou stranu jejich činy zase někdy nemusí být 100% „logické“. Módou v DaD jsou teď „challenges“ – výzvy. „*Jseš cool? OK, splň tuhle výzvu“*. Někdy to jsou výzvy pro jednotlivce, někdy pro páry. Tu poslední vymysleli dívky všem klukům. *„Tak co borci, že neukradnete ty dvě mrtvoly z márnice?“.* Kluci se do toho samozřejmě pustily. Petr ukradnul tátovi v noci klíče od pivovaru, mrtvoly odnesli do ukrytu DaD a klíče vrátili. Aby po nich nikdo nepátral pootevřeli okýnko na dvůr pivovaru a na zeď umístili trochu vlčích chlupů (z vycpaného vlka ze školy) a také kost – článek lidského prstu (kdysi ho jeden z nich našel). Dali to tam proto, že to bude hlína, když se zase oživí ty žvásty o upírech a vlkodlacích. K jejich zklamání to ale nikdo nevyšetřoval a předměty jsou tam stále. Jejich stopy ale už nikoli. Další den byly poškole (a trochu tam zgůňali) a tak zaslechli nějakou rourou z radnice vášnivou diskuzi Rady, zda budou to zmizení mrtvol řešit a dozvěděli se tak také, že to Rada oba posly otrávila a glejty uschovala v truhlici. Po týdnu byla klubovna kvůli smradu nepoužitelná, tak mrtvoly zakopali pod hliněnou podlahu. A dali zpět stůl – hmmm tak to je mrtě krutá klubovna s tajemstvím.

**Part 1: Zadání úkolu**

Je začátek srpna. Venku se valí šedé mraky z nichž občas sletí nějaká ta kapka. Družina jak jinak sedí v hospodě v jedné zapadlé vesničce. Vracejí se právě z úspěšně splněného úkolu a jsou více méně na cestě zpět do Havenu - 12 dní daleko. (čas je nijak netlačí). V tu do hospody vejde posel (kožené jezdecké oblečení, jinak docela mladý kluk. Je to posel z Královské poštovní. Osloví je, že se v Havenu dozvěděli od J+R že tu někde +- budou a že by si je mohli najmout.

Zadá Quest: Vypátrat co se stalo s jejich dvěma posly v Tailu a kde jsou jejich těla. V případě jejich nalezení zajistit pohřeb.

Info co ví: Před měsícem dorazili poslové do Tailu (předávali dvě zprávy z Havenu), nevrátili se, neozvali se. Po 14 dnech je hledal třetí posel, zjistil, že jsou prý mrtví a těla z márnice zmizela. Prý se zabili navzájem. Oni tomu moc nevěří a chtějí vědět co se opravdu stalo. Královská poštovní si pak sama sjedná „nápravu“. Co poslové do Teilu vezli neví. Tail je cca 3 dny cesty daleko. Odměna je 600 zl + používání Královské poštovní po dobu jednoho roku zdarma. Pravomoce žádné mít nebudou, musí si poradit sami.

Cesta: 1 den ke vstupu do údolí Tailendu , 1 a půl dne cesta údolím do města. Žádné velké zdržování. Dvě přespání v přírodě. Počasí se horší. Vlastně bude asi celé dobrodružství pršet, poprchat, mžít a do toho foukat. Tak!

**Part 2: Město**

Popíšu osoby CP a místa se kterými by se mohli setkat. Obecné vlasnosti jsem popral dříve.

**Jakub a Kuba ML od brány** – pracují 12ky střídají se s **Jankem a Honzou MF**. Dva pořízci vikingského vzhledu. Budou se vyptávat, vo cizáky tu nemaj zájem, ale do města je nakonec pustí.

**Rada města:** **Liam, Flin, Elgan ML a Doreena, Deveny a Kerian MF**. Všichni tak 50-60 let. ML se budou chovat spíš ohrouble, že jim do toho nic není, že nemají žádné pověření, atd… MF když se dozví, že jsou od Královské poštovní, vyjdou „samozřejmě“ družině vstříc. Řeknou jim, že poslové dorazily spolu, ale předali jim jen ústní zprávy. Neřeknou co přesně. Kdyby moc naléhali, tak to byly obchodní záležitosti ohledně obchodu s pivem. Druhý den měli poslové odjet, ale našli je v jedné zastrčené uličce. Byli mrtvý a drželi se vzájemně za hrdlo. Dali je do ledárny pivovaru a chystaly hroby na hřbitově za městem. Druhý den ale mrtvoly zmizeli. Jelikož nevěděli co s tím, tak to nechali být.

**Vrchní sládek Kelton ML** – hodně obtlouslý chlápek s pivem v břichu i hlavě, má na starost chod pivovaru, má od něj i klíče. Na otázky bude odpovídat, ale stály bude myšlenkama i větama u piva. *„Jó dali jsme je do ledáry, a víte že když podchladíte Goodnesse o dva stupně ta jeho chuť u ž nikdy nebude taková?...... bla bla.“* Užijte si ho.

**Vrchní sládková Kennocha MF** – ekonomka pivovaru, má za úkol logistiku surovina, ceny, prodej piva (50% se vypije ve městě, 10% do zbytku Tailendu, 40% vývoz – *„Jo chceme dodávat i do Havenu“.)(Objem tak 50 sudů týdně)* Odpovídá pravdivě s velkými odmlkami před každou odpovědí. Jako Kelton zase sklouzává k ekonomickým tématům. *„Ti vydřiduši ML zase chcou zvednout cenu chmele o pět měďáků za věrtel!! „*Také má klíče od pivovaru.

Obecně k Pivovaru: Kromě sládků tam pracuje dalších 12 lidí. Nosí suroviny, míchají, praží, drtí chmel, , suší chmel, plní sudy, přepravují, uklízí, ….. Kdyby je chtěli zpovídat, tak k událostem nic neví. V práci jsou od 6 do 16. Pivovar je nehlídaný, jen zamčený.

**Kovář Hoyt ML** – ková zbraně a dveřní kování, o druhém kováři si myslí, že je to packal co umí udělat tak akorát lopatu a to ještě dětskou. O situaci nic neví. Ale že slyšel, že bylo otevřené okénko z ledárny do dvora. On sám naň vyráběl petlice a ty byli tak kvalitní, že je nikdo nemohl otevřít zvenku. Jestli ony ta mrtvoly nějak neožily? Jestli v tom nemají prsty MF?

**Kovář Gwyndorf MF** – ková nástroje a zemědělské náčiní, od hřebíku po pluh. O druhém tvrdí, že má hlavě vymeteno a že kusu rovného železa rovnou říká meč. A že nevěří, že by udělal pořádný zámek.

**Vetešnice Glynis ML** – Urostlá baba. Bude se s něma bavit jen když jí něco prodají. Minimálně tak za 20zl. Potom je docela sdílná. Může mít info: Založení města a historii MaR. *MF jsou divní, prý jim v krvi koluje něco nezdravého proto jsou tak rachitičtí. Jo maj na své straně dokonce dva hřbitovy. Hlavně ten daleko v lese kdy straší. Určitě tam chodí MF obcovat s ďáblem. Úchyláci.*

**Vetešnice Finola MF** – paní za groš kudla. Opravdu malá. Bude se s něma bavit jen když od ní něco koupí. Minimálně tak za 20zl. Potom je docela sdílná. Může mít info: Založení města a historii MaR. *MF jsou divní, prý jim v krvi koluje něco divokého proto jsou tak velcí a zbrklí. Jo a mají na své straně bažiny a les. Každou chvíli z tama vyleze nějaký medvěd nebo vlk. Hlavně až tam někde vzadu jak s tam furt něco vyje. Divoši.*

**Řezník Eimar ML -** má masnu s prodejem mléčných výrobků, totálně popudlivý a nepříjemný chlapík, zástěru aj ruky od krve, pokud nechtějí něco nakupovat, tak je vypoklonkuje z krámu. Mluvit bude jen když se začnou vyptávat na to, kde vzal den po zmizení těch poslů tolik masa a navíc se slevou! Bude se kroutit, pak nabídne, že jim to řekne, ale za slib mlčení, které podpoří uzenou skopovou kýtou zdarma. *„Střídám 4 místa odkud beru dobytek, koupím, odvedu do jedné ze 4 stodol a druhý den provedu porážku a převoz do města. Tak jsem koupi 3 kravky a pak se zastavil u Úplňku na pivo. Bylo fakt moc dobrý a já se ožral jak to prase. Druhý den jsem byl tak vyřízený, že jsem zapomněl na ty tři krávy ve stodole a jel rovnou na farmu 2 koupi tři krávy a druhý den je porazil. Pak na farmu 3. Pak 4. Když jsem po měsíci dorazil na farmu 1, kúpil jsem nové krávy a zjistil jsem, že ve stodole jsou už tři chcíplé hlady. Už trochu zaváněly. Ale tož nevyhodím prachy do luftu. Tak jsem měl ten den na krámě toho masa trochu víc. A nebojte, šak to staré jsem prodal akorát MFům. Ale kosti jsem vyhodil do jámy jako obvykle.“*  Pokud si chcou ověřit, zavede je i k „odpadovce“ patřičně nechutné, brouci smrad atd. Můžou si ověřit zda tam nejsou lidské kosti. Nejsou. Past na ODOL. *„A kdo vám to vlastně řek, určitě ten cereložrout Dugan. Jesli jste mysleli že jsem naporcoval ty poslíčky já, tak jste úplně vedle. To spíš se zeptejte Dugana co skrývá pod těma rukavičkama. Říká se, že má na rukou magické nekromantské znaky, kterými by ty mrtvoly klidně mohl oživit.“*

**Pekař Dugan MF** – má pekárnu s prodejem ovoce a zeleniny, čistý chlap v bílém oblečení s bílými rukavičkami. Bude se chovat velmi úlisně. Nabízet kde co. Kdyby naléhali na sundání rukavic nebude chtít. Kdyby vyhrožovali moc, povolí, ale musí přísahat na smrt své rodiny, že si to nechají pro sebe. (vytvořit atmosféru napětí, že by to se to opravdu mohlo splnit, kdyby to porušily). Sundá rukavice a pod něma má suchou lepru*. „Je to suchá lepra, je to nepřenosné, ale kdyby to lidé věděli můžu se rovnou oběsit.“ „A kdo vás k tomu navedl, jistě ten dobytek Eimar! No šak se ho zeptejte jak to, že měl najednou v krámě tolik masa hned druhý den co zmizely ta těla z márnice!“*

Eimar a Dugan jsou logický pár, jestli se budou bavit s jedním z nich dodat konspirační teorii o tom druhém, aby se oba minipříběhy odehrály. Třeba u Eimara jim to nahodí když je bude vyhazovat z krámu, nebo u Dugana když bude vychvalovat své zboží *„zato maso bych si nekupaval stejně jako před měsícem… “*

**Hospodský Ossian ML** – typický hospodský, pořízek, na ruce furt několik Goodnessů, obsluhují i dva synové. Vaří mu tam děda s třetím synem. Na nějaké vykecávání nemá čas. Vždy řekne jen větu nebo dvě a zase odběhne. Informace má: *Kupodivu, ale u Létající myši mají trošku lepší jídlo (děda se snaží nahradit um kořením, hlavně chilli) ale pivo ti tam jako u nás nikdy nenačepují. Jo 7mý schodek je 7mý schodek. O poslech. Chtěli mít večer uzavřený salonek, neví proč. V půlce večera už ale v salonku nebyli asi odešli na vzduch říkal jsem si. Salonek má samostatný východ na terasu. Pak je našli kdesi ve městě. Jo u MF! Říká se, že MF obcují s černou magií, zejména pak ve starém hřbitově se zříceninou Abbey. Věci po poslech tu nejsou, koně s brašnami odvezl ten třetí posel.*

**Hospodská Mave MF** – typická hospodská, při těle, aj na kozách by mohla nosit korbele, obsluhují i dvě dcery. Vaří jí tam matka s pomocnicí. Ač má práce dost, nemá problém si přisednout a nějaké ty plky získat či poskytnout. Informace má: *Tak dobré jídlo jako tady nikde ve městě nenajdete. Hlavně né u Úplňku. A pivo tam mají na můj vkus moc teplé, já radši když je podchlazené. O situaci s posli se povídá, jestli oni ty mrtvoly neukradli ML a nenakrmili s nimi ty své psiska. Možná i vlky. Však z toho jejich lesa se furt nějaké vytí ozývá.*

**Salonek u Úplňku** – oddělený dveřmi od lokálu, místo tak pro 6 lidí, dveře na terasu, žádné stopy

**Místo nálezu těl** – Křivá ulička, je slepá, opět žádné stopy

**Ledárna pivovaru** – polo sklepní prostor s rozměry cca 10x20m, cca 1/3 zabírají kostky ledu, ven vedou dvoje okýnka těsně nad zemí 1m široké a 0,5m vysoké. Prosklené, aby tam šlo aspoň trochu světla. Otevírají se dovnitř. Obsluha říká, že je někdy na chvíli otevřou a na noc zavírají, ale někdy se stane, že zapomenou. Nikdo ale neví, jestli to byl i ten večer. Okna vedou na malý dvorek, kde jsou uskladněny prázdné sudy. Ze tří stran je stěna pivovaru a z jedné 2,5m vysoká zeď. Do dvorku se vchází dveřmi z pivovaru. Zeď vchod nemá. Pokud budou prohledávat, tak u stěny najdou lidskou kost (článek prstu z nohy) a na stěně trochu chlupů z vlka. Je to lehké najít, protože to bylo umístěno tak, aby to šlo lehce najít.

PAST hledání 50 našel/nenašel

**Družina by měla promluvit s nahozenými postavami ve městě a prohlídnout inkriminovaná místa. Odhalit a vyloučit případné malé slepé uličky a tím pádem by asi měli vyrazit prozkoumat dvě místa mimo město o kterých se tak tajů plně všude mluví. Starý hřbitov s Abbey a Bažinatý les. Záleží kam půjdou dřív když tak přehodit Part 3 za Part 4.**

**Part 3: Abbey a hřbitov**

Obecně lze říct, že v Marion převládly plně upírské geny. Spolu s určitým nadáním na kouzla, ze z ní stal upír čaroděj. Sama ale nemá žádné moc krvelačné choutky. Občas si zaletí nasosnout krev z krávy, výjimečně od člověka (po sexu) – nezabije, nejde to ani poznat. Jinak se věnuje hlavně četbě, má obsáhlou knihovnu a kontakty v několika knihovnách, kde si zaletí a knihy si půjčí. Chce mít hlavně klid. Vlastně si létá povyrazit často, ale přes hory do jiného města než Tailu. (létá v netopýří podobě)

Vzhledem ke špatným zkušenostem s příliš aktivními dobrodruhy, má sídlo patřičně zajištěné proti nezvaným návštěvám. (udělám mapku 3). Opět se rozpršelo.

1. Hřbitov kolem Abbey – pochmurné místo, keltské kříže, polovyvrácené náhrobní kameny

První ochrana – **Krvavé kosti** - kouzlo iluze – jakmile vejdou na hřbitov povstane cca 5m před nimi postava ohromné, 3m, vysoké kostry s krvácejícíma kloubama a očima. Jde po nich pařátama. Je to iluze, projde bez problémů ochranou svitku proti nemrtvým,

Odolání strachu: PAST ODOL 6 dají se na útěk/zůstanou stát. Útěku 3 kola zranění 1ž/kolo. Pak se můžou 3 kola vracet. Past je pak 3.

Ti co zůstanou si mohou hodit na PAST INT 10 prohlédnou iluzi/neprohlédnou iluzi.

Iluze je tak dokonalá, že do ní lze „sekat“ a sama ubližuje dotykem, kdy způsobuje psychické zranění.

Těm co iluzi prohlédnou již KK nemůžou způsobit žádné zranění, byť útočit na něj může, ale po prvním útoku na prozřelého přejde útočit na neprozřeného.

Jakákoli interakce s KK (kouzlo, útok, …) sníží na konci kola PAST o 1 a může si hodit znovu. Stejně tak snižuje PAST o 1 o každého člena, který již iluzi prohlédl a aktivně o tom mluví či přímo ostatní přemlouvá.

Iluze zmizí, až ji všichni členové prokouknou.

ÚČ: 7, OČ: 7 (jen efekty, nic mu to nedělá)

1. Jedna z budov „kostel“ je víc jak 1000 let starý , vypadá jako ještě zachovale. Má tvar velkého kříže. Upírovy nevadí – před 1000 v centrální místnosti někdo vyvolával ďábla a kostel tak odsvětil). Okna a vitráže jsou zazděny. Dovnitř vedou jen velké dvoukřídlé železem pobité dveře. Jsou zamklé OBTÍŽNOST XY nebo Vyražení PAST SILA 13.

Ve chvíli, kdy se podaří dveře pootevřít, vyjedou ze země zombiruce, které se snaží chytit vetřelce za kotníky a znehybnit. Zároveň se ozve křupnutí ve vedlejší zdi, která začne na ně padat. Padá 3 kola. Na konci 3tího kola spadne na ty co tam zůstanou.

1. kolo. Pokus o chyt PAST OBR 7/5 chytne jednu nohu/obě nohy/nic

Ruka má 10 živ, zranitelnost nemrtvý, OČ: 0, PAST na vytržení jedné nohy za kolo SIL 6 vytrhne/nevytrhne

V jednom kole lze provést útok (kouzlo) nebo vytržení + přesun. Můžou si pomáhat.

Pokud je někdo v prostoru pádu zdi obdrží v součtu zranění 50 životů.

1. Pokud po vyproštění skočí do budovy, nemají šanci si všimnout, že za dveřmi chybí podlaha a je tam díra s kůly. Zakrytá jen plachtou. Díra 2x2x2m. Zahučí tak asi všichni. Zranění kůly PAST OBR 6 1k6/5+1K6

Pokud po vyproštění skočí zpět na hřbitov, zeď zavalí částečně prostor před dveřmi. Ty se ale otevírají dovnitř, takže lze přelézt suť a otevřít je. PAST INT 6 uvidí past/neuvidí. Pokud ne zahučí tak asi jen ten první.

Tady už by opravdu měli mít dojem, že o ně někdo nestojí. 😊

1. Velká místnost 8x20m – hlavní loď kostela, lavice tam již nejsou, jsou tam dva sargofáty na piedestalech a 6 rakví opřených o stěny. Dveře jednokřídlovky na protější stěně. V sargofácích jsou mumie, v rakvích zombie.

Při dotyku na protější dveře, sjedou po zemi k rakvím a sarkofágům rudé jiskry a mrtvé aktivují na nemrtvé.

Družina se na to mohla připravit. Například. Zabezpečení proti otevření sargofágu - funkční, zamezit otevření rakve – moc ne, zombie rakev rozbije zevniř, poškodit těla – DUPJ, kouzlo ale popřípadě i zbytky, jen budou slabší, spálení – vytvoří kostlivce.

Mumie –

Zombie –

Kostlivec –

Dveře Obtížnost zámku XY

1. Obývák – místnost 8x8m, je to vysoká věž, nádherně zařízená, svíckn, sofa, křesílka, stolečky, koberec,….

Nikdo tam.

1. Knihovna – 8x8m, koberec, knihy po celém obvodu knihovny – romantické, příbehy, poezie, …, uprostřed opět křesílko, stoleček
2. Knihovna – 8x8m, koberec, knihy po půlku obvodu knihovny – odborné, zeměpis, dějepis, magie, mapy…, uprostřed velký stůl, židle
3. Ložnice – 8x8m, koberec, postel s nebesy, umývací stůl (umyvadlo, džbán, mýdlo), dvě skříňě (krásné dámské šaty na ramínkách), truhlice (ostatní oblečení + malá truhlička se zlatem (2000zl)), skříňka (na boty), dámský stolek (líčidla, krabička se šperky a zrcadlo (je magické, lehce se tetelí)) , zavřená zdobená rakev na podstavci (s hlínou) (používá ji jen když je zraněná), řetízek visící ke stropu (po zatáhnutí se odklopí cca 0,5m2 střechy – pro průlet)

Marion, upírka, 16 lvl, - doplním

Krásná černovláska s ostřejšími rysy, černo rudé šaty, (tak trochu jako Yenefer jen místo fialové či bílé je rudá).

Marion o nich ví a chce se o nich dozvědět víc, tak je zalezlá pod postelí, krytý přesahujícími firhaňky. Bude reagovat až podle toho co uslyší. Vyletí ven jako netopýr a ihned se přemění na upírku. Vyletí když by se podívali pod postel, kdyby ji volali, kdyby začali rabovat, či kdyby chtěli otevřít rakev. První reakce tedy bude podle toho co dělají.

Bude chtít vědět proč tam jsou, proč jsou v Tailu, co už ví.

Pokud nebyly u Rogera: Pokud bude spokojená řekne, že si ze dvou možností bohužel vybrali tu špatnou když šli k ní. Nemá s tím nic společného. Bohužel to vypadá, že ty těla odnesl Roger. Už mu asi hrabe. Dokonce by mohl být pro ně i město nebezpečný. Nabídne, že zkusí něco ve městě také zjistit – mám své metody, ale oni mezitím zjistí zda v tom nemá pařáty Roger. A ano je to vlkodlak. Stavte se za tak dva dny.

Pokud už u Rogera byly: Pokud bude spokojená řekne, no chudák Roger kam to chlapec dopracoval. A že vám taky chce pomoci. OK, tak to já také, stavte se zítra zkusí něco ve městě také zjistit – mám své metody.

Pokud budou zlobit, může na ně párkrát zaútočit, či použít nějakou schopnost. Při tom bude stále hovořit.

Pokud se s ní dohodnou a za jeden/dva dny se vrátí, řekne jim, že vyslechla od dvou teenděvčat asi tohle: *„Tý krávo, dobře to kluci navlékli, ti šašci teď běhají všude po lese a hledají strašidla. Fakt hodně hustý. Už se těším, jak to s nima pozítří večer probereme v klubovně. Jasně a šlohni zase matce rybízák ať se máme s čím vytasit. A nemám vzít něco tvrdšího? Mám pocit, že to v klubovně už trochu páchne, tak ať to přerazíme.“*

**Part 4: Lesobažina**

Obecně lze říct, že i u Rogera převládli vlkodlačí geny. Umí používat tři podoby vlk/člověk/vlkodlak. Žije v chatrči cca 3km v lese. Užírá se svým prokletím. Má hodně prodloužený věk, ale i tak už je z něj více méně stařík. Živí se zejména dobytkem, které si někdy odchytne. Na lidi z města ale nikdy neútočí, leda v sebeobraně jako asi za chvíli (objevení jeho úkrytu).

Dnes neprší jen lehounce mží. Je to taková bažina s lesem dohromady. Za pastvinami začíná normální listnatý tek, který po cca hodině chůze začíná vlhnout. Půda je čím dál měkší, trochu se houpe, propadá a na víc začíná být půda zalita vodou. Někdy po kotníky, někdy po kolena. Někdy sušší místa/ostrůvky různých velikostí. (ATMOSFERA jako při lovu strigy z DDR+). Nad vodou se navíc drží pul metru až metr oparu/mlhy. Na větvičkách začínají být vidět zavěšené kosti. Pravděpodobně zvířecí. V rozsochách větví upevněny lebky zvířat. Les je naprosto tichý.

Když jsou v místě, kde není voda ozve se poblíž zavití a z mlhy se na ně začnou útočit vlci. Jako by se vynořili těsně před nimi a přímo na ně skočí. Z různých stran.

**Vlci** – 5 ks, ÚČ:7, OČ: 7, 40 živ, první útok skok PAST na sražení OBR 6 srazí (další kolo se bude zvedat z podnoží vlka/nesrazí

Po souboji zjistí, že narazili na stezku. (MĚL BYS VĚDET JEJICH POŘADÍ !) Vine se dál do lesa, ubylo bažin, zato zhoustla mlhy a je vidět tak na 2 metry. ATMOSFERA! Ticho versus hluk jejich nohou, prasknutí větvičky, atd…. Pěšina vede tak 1km. Stopování obtížnost XY nic/stopy vlků + jedny nějakého o hodně většího vlka. Ve chvíli, kde se cca 5m před nimi začne rýsovat v mlze obrys nějaké stavby, ozve se jim za zády opravdu hrdelní a nepříjemné zavrčení. Vlkodlak zaútočí na posledního v družině.

Roger, vlkodlak – 16 lvl, doplním, bojuje tlamou 1x kolo, pak tlapama 2x za kolo, po úspěšném kousnutí se oběť nakazí lykantropií

Jakmile přijde o všechny životy ve vlkodlačí podobě, přestane bojovat, spadne na zem, promění se ve starce a začne komunikovat. Je už trochu šílený a bude tak střídat pozice „Je mě to jedno, klidně mě zabijte“ s pozicema „Nezabíjej te mě! Co chcete! Proč tui jste“ A taky určitě něco mezi tím.

Pokud mu to řeknou. Tak.

Pokud nebyly u Marion: Tak to jste úplně vedle, nejím lidi a ani neumím otvírat zamčené zámky dveří či oken. Asi jste ze dvou možností bohužel vybrali tu špatnou když jste šli ke mně. Tohle vypadá na nekromantství mé staré známé upírky. Stále se mi stává, že na druhé straně města narazím na její zkažený mrtvolný smrad. Nabídne, že zkusí něco ve městě také zjistit – mám své metody, ale oni mezitím zjistí zda v tom nemá zuby Marion. Stavte se za tak dva dny.

Pokud už u Marion byly: No, kdo by to řekl, že je pořád fit a v pohodě. To má někdo štěstí. A že vám taky chce pomoci. OK, tak to já také, stavte se zítra zkusí něco ve městě také zjistit – mám své metody.

Pokud na něj zaútočí v lidské podobě, nebude se bránit. OČ: 0, 25 živ

Pokud se s ním dohodnou a za jeden/dva dny se vrátí, řekne jim, že ve městě ucítil mrtvolný pach ne zrovna ideálně pohřbených těl. Popíše dům s klubovnou.

**Part 5: Rozuzlení.**

**Tady to nechám dost na DUPJ, protože nevím, z jaké strany na to půjdou. Principiálně:**

**Ideálě kdyby to začali řešit až budou mít obě informace od MaR. Snažit se to sladit tak aby to dostali v jeden den/večer.**

Pokud budou mít jen info od Marion. A budou se jen vyptávat teenagerů – ti vše popřou. Obecně teenageři v přítomnosti svých dospělých moc mluvit nebudou. Více méně by to nikam vést nemělo. A po získání druhé info už to půjde viz níže.

Horší pokud budou mít jen info od Rogera a půjdou prohledat klubovnu (prázdná). Mrtvoly asi tím pádem najdou, ale „vyplaší si“ teenagery. Ale nepoznají komu klubovna patří. Jsou tam nějaké staré sofa, matrace, stůl, prázdné láhve od chlastu. Po získání druhé informace si to spojí no nějak to snad skoulí.

Ideální pokud by měli informace obě, pak je načapat na místě. V takovém případě, když na ně trochu přitlačí, tak jim to teeni vše povykládají. Možná dokonce požádají o to, aby to družina navlékla tak, aby je nepráskla dospělým.

Zbývá si podat Radu města. Donutit je otevřít truhlici a předat jim glejty. Ty předat spolu s informacema Královské poštovní.