**Démoni apokalypsy**

**O čem to celé je? Pro PJs:** Jak známe Haven, je to město prohnilé a zkažené, se spoustou gangů, záškodníků a nevyřízených účtů. Žije zde také mocný theurg Belzeboss, který měl jisté nedorozumění s někým z ostrovního města Siren (třeba byl před léty s ostudou vyhnán z města za to, že při pokusu pomoci městu vyvolal fatálem špatného démona, uškodilo to jeho egu…*kdyžtak jiné návrhy, můžem dořešit na místě)* Rozhodne se tedy městu pomstít tak, že se jej pokusí vyhladit za pomocí šíření 4 aspektů apokalypsy: smrt, hladomor, nemoc a válka. Na to povolá démony do předmětů, o jejichž dopravu a ochranu se postará právě naše družinka ☺. Družina pak bude muset předně zjistit, co se děje (že se vůbec něco děje), postupně zničit všechny předměty s kýženými démony a pokud možno odstranit i následky řádění jednotlivých démonů.

**Akt 1: Bylo, nebylo…** Je jaro, úterý, kolem 3. hodiny odpoledne, družina sedí v Havenu v jedné takové přístavní knajpě, když k nim po určité chvíli přijde poměrně mladý muž, stroze oblečen. Jmenuje se Horác a je externím pomocníkem mistra Belzebosse- *o Belzebossovi jim řekne, že býval mocný theurg, teď se spíše zabývá obchodem, u zásilek běžně asistuje, domlouvá obchody, to by jim řekli třeba i Jestřáb a Rybářka, zkrátka není žádné podezření.* Přisedne za nimi a nabídne družině práci. Chvíli si s družinou povykládá, jako kdo jsou, a tak, a že by je přesně potřeboval. Pak ztiší hlas a řekne jim konkrétně toto: *jedná se o zásilku pro město Siren, poměrně cennou, pokud bude družina naléhat, tak jim možná sdělí, že asi nějaké zbraně, oblečení, či co (on sám nemá taky přesnou představu, takže z něj fakt nic nevylomí). A v čem je ta zásilka tak cenná? Tak předně proto, že se na té zásilce dlouho pracovalo, a také se mistr obává nájezdu pirátů, ale i vnitřní zrady, aby mu to námořníci nevybrakovali, takže si to chce posichrovat někým „zvenčí“. A je ochoten za to opravdu dobře zaplatit. Dostanou 100 zlatých dohromady jako zálohu, ne hned, až ráno v přístavu, a po úspěšném návratu zpět 300 zl (úspěch doloží glejtem, co dostanou v Sirenu od správce doků).*

Horác- člověk zloděj, 8.úr., neutrál

Belzeboss- člověk theurg, 25. úr., zmz

Pokud družina kývne (měla by, pokud chtějí něco hrát ☺), tak jim Horác sdělí, že Siren je přístavní město na ostrově, necelé 3 dny lodí (je to cca 700 km daleko), hned další den ráno tam z přístavu vyjíždí loď Francesca. Potkají se v 8 v přístavu s Horácem, kde také družina dostane zálohu na cestu. Loď je zaplacena, o to se starat nemusí. Pokud by si předtím chtěli nakoupit nějaké zásoby navíc, mají čas po setkání s Horácem- kdyžtak to pořešit rychle dupj, nejsou na nákupech, ale na dobrodružství ☺.

*Pozn.: Družina se nesetká s theurgem za žádnou cenu! - mistr je zaneprázdněn, není tady, cokoliv. Měli by mít povědomí, že ano, je to havenský theurg, ale nikdy se s ním nesetkali, protože se pohybují v trochu jiných společenských kruzích.*

**Zásilka:** jsou to 4 velké dřevěné bedny (o objemu cca kubík, rozměry odhadem přizpůsobit ☺), nakládku kontroluje Horác. V jedné bedně jsou meče, v jedné „plyšoví“ medvědi, v jedné oblečení pro lepší společnost, v poslední různé ranečky, batůžky, košíky, takové propriety na jídlo (*to družina neví)*. Bedny jsou zapečetěny a štítky označeny- veliteli vojsk, chrámu, vrchnímu krejčímu Lomonosovi a správci tržiště Henrichovi. Obsah beden je družině neznámý, a to, že jsou předměty postiženy démony, také.

**Cesta lodí:** trvá 2,5 dne na východ. Už od nalodění se posádka dívá na družinu skrz prsty, moc se s nimi bavit nebudou, jídlo musí mít družina svoje. Cestu odvykládat, i s tím, jak námořníci po zásilce pokukují, jednoho můžou načapat, jak se snaží jednu bednu otevřít, můžou mu dát výprask, nebo ho i zabít, námořníci nebudou riskovat problémy, scéna je tam jen proto, aby nepojali podezření, zásilka se prostě chová jako běžná, dražšího charakteru.

Za 2,5 dne, tedy v pátek v 7 večer dorazí do Sirenu.

**Siren**

Zdálky město vypadá jako Dover, vysokánské bílé útesy, na kterých se rozkládá asi 5000ové město. Vzdělanější členové družiny by měli mít takové matné povědomí o Sirenu, asi jako my o Ugandě- víme, že je, ale moc víc ne ☺. Každopádně je to město podobného svérázu jako Haven, ale přece jen o něco milejší a menší. Každopádně jsou tam čtvrti všech společenských vrstev. Většinou lidé, elfové, ale i ostatní rasy.



Siren je hlavním městem Velkého východního ostrova, v okolí města (dál na východ) je asi do vzdálenosti 10 mil několik malých osad s polnostmi, vinicemi, za nimi začíná celkem divoká buš plná zvěře, město je hodně rybářské, případně zásobeno obilím z farem a trochu žijí i z lesního lovu, ale to poměrně výjimečně. S Havenem mají slušné obchodní smlouvy, ale neb je to daleko, obchod řeší kyvadlově jedna loď Francesca, takže ze Sirenu vyplouvá vždy v neděli ráno a z Havenu vždy ve středu ráno. Obchod se týká zejména zbraní, oblečení…z Havenu a vína a vápence ze Sirenu.

Město má několik částí (odvětví), které nás zajímají:

* Lepší čtvrť
  + domy významnějších obchodníků (těch, co hodně cestují, spíš vysloužilí dobrodruzi, vědci…)
  + domy některých vojáků (vojáci mají v Sirenu hodně vysoké postavení)
* Luxusní čtvrť
* Zde je takový menší palácek, tam žije místní šlechta- vládne tomu korunní princ Samar, je to vcelku dobrodinec
* Je zde knihovna
* Žije zde místní čaroděj Isitar (na mapě má vlastní označení)
* Kasárna
* Jsou přidružena k luxusní čtvrti, zasahují do lepší čtvrti, v podstatě na mapě mezi čísly 1 a 2, v těsné blízkosti je vězení (na mapě označeno)
* Tržní čtvrť
* Zde je centrální tržiště a obydlí běžných obchodníků, také obydlí s obchody mastičkářů, vetešníků, alchymistů…
* Doky- nepočítaje samotné přístaviště, tak ve slumech okolo se to poměrně mele- představte si čtvrť doky právě jako Karis Larinsin- ovládají to tam 2 organizace, které svůj boj většinou drží na uzdě, někdy dojde na potyčku…
* Chudinská čtvrť
* Chrámový komplex- žije zde asi 40 kněží, pravidlově hraničáři (10 chodců, zbytek low level hraničáři)

*Legenda:*

***1*** *lepší čtvrť, kde žijou lepší obchodníci a část místních vojáků*

***2*** *luxusní čtvrť- šlechta, lepší členové vojska*

***3*** *sídlo čaroděje Isitara*

***4*** *tržní čtvrť*

***5*** *čtvrť Doky*

***6*** *chudina*

***7*** *vězení*

***\*****ten hnědý obrys na zeleném poli uprostřed- chrámový komplex*

**Akt 2:**

**Pátek**

Družina dojede s lodí v úterý večer, v přístavu se setkají s Dronem, správcem doků, který přijde zásilku zkontrolovat. Vystaví družině glejt (pokud jsou pečeti neporušené- na to je Horác výslovně upozorní). Družinu pošle do hostince s tím, že zpáteční loď jede v neděli ráno, tak ať si užijou město a nezlobí. Můžou se jít podívat do města, každopádně přespí v místní hospodě. Všechna sranda začne ráno, neb budou démoni, tedy démonické předměty už na svých místech, muhaha.

**Sobota**- začátek šíření démonů

**Válka:** v jedné truhle je zásilka asi 30 mečů- ve 2 z nich (ty hezčí) je démon nenávisti (8.sféra, 400 mg). *Pravidlově je popsán dost vágně, tak řekněme, že působí na duši tak, že tomu, kdo jej třímá, se rapidně zvýší nenávist k něčemu již existujícímu, tedy úplně vyrovnaný druid se bude maximálně mračit na celý svět, agresivní bojovník, co nesnáší hobity, bude chtít (a taky se o to pokusí) napadat všechny možné hobity.* A ačkoliv zásilka v pořádku dojela do přístavu, tam ji námořníci přes noc rozkradou, démoní meče se dostanou k šéfům. Netřeba řešit podrobnosti, každopádně to rozpoutá válku mezi těmi dvěma znepřátelenými klany. Takže ráno už jsou boje v plném proudu. Bojuje se pouze v oblasti doků, takže zbytek města je bezpečný, ale není vůbec možné se dostat do přístavu- loď je jediná šance, jak se odtamtud dostat. Pokud budou řešit odjezd z ostrova,tak je hlídka uklidní, že se na tom pracuje a loď ráno normálně odpluje (*kdyby tam loď nebyla už teď, řešili by o to víc, jak se z tama dostat, to nechceme, zkrátka běžná situace, kdy se gangy nepohodnou, ze zkušenosti strážných bude další den klid).* Teď je situace taková, že se snaží situaci řešit velká část gardistů, tak ať se do toho družina neplete.

Družině hlídka doporučí si v sobotu prohlédnout město, lázně, park, pít, cokoliv; shrnout pár větami, zkrátka flákačská sobota.

**Nemoc:** zde démon není, je to neurčitá nemoc podobná sněti (tedy hráčům ani postavám není známa), která je na oblečení a špercích adresovaných vyšším stavům.

*Parametry nemoci: inkubační doba 12 hodin, projev- po 12 hodinách přichází slabost jak chřipka, po dalších 12 hodinách začíná kůže šednout až jakoby plesnivět, před smrtí už má černý jakoby plesnivý povlak, smrt přichází za několik dní- každých 24 hodin hod Odl~8~1/k6 živ, nákaza při fyzickém kontaktu s nemocným (i podání ruky), případně při větším množství patogenů ve vzduchu (konkrétní případy + dupj), pravděpodobnost prvního nakažení 100%-stupeň odolnosti, léčení- zatím jediné možné- hraničářské uzdrav nemocného, pravděpodobnost nákazy po vyléčení 80%-stupeň odolnosti- návrat nemoci po 24 hodinách*

**Hladomor:** démon proměny prvků (5. sféra, 250 mg) ve váčcích, měchách, košících na jídlo. Je jich cca 30 celkově a rozptýlí se časem především mezi obchodníky s jídlem. Mění cokoliv, co do nich člověk dá, na vápenec.

**Smrt:** démon požírač duší (9. sféra, 450 mg) v „plyšových“ medvídcích pro děti, je asi v 10 kusech, u dětí automatický úspěch- užraná 1 úroveň=> okamžitá smrt **při zásahu! medvídkem** (když praští medvídkem jiné dítě) jeden méďa užere celkem 9 úrovní (z jedné či více obětí- pak se démon vrací do sfér), když by došlo na družinu, tak užere- *ten výpočet je strašný, takže stručně- při PJ hodu na k10 1-3- nic se nestane, 4-8= 1-5 úrovní, 9,10- mrtvá postava.*

**Neděle**- zuřivé boje v přístavu, nemoc se začíná šířit mezi vojáky, šlechtu; čaroděj obdrží první stížnost na vadný váček

Nemoc byla zanesena na oblečení přepravovaném v jedné z beden. To se projeví v neděli ráno. Respektive oblečení se ke šlechtě dostane už v sobotu dopo, postupně začnou odpadávat lídři města, je to hodně přenosné při fyzickém kontaktu, případně delším pobytu v jedné místnosti vzduchem. Začínají odpadávat i strážní.

V neděli to zjistí i družina, protože při pokusu odplout narazí na hlídku, která je zajme. Btw. Lodě hoří- *nemůžeme si dovolit, aby odplula, protože pak by vyvstala dobrá otázka, jestli s sebou nevzala tu „sněť“ na kontinent.* V neděli ráno je na město uvalena karanténa, zatím ne kvůli šíření, ale kvůli možnému úniku družiny, takže všechny brány jsou hlídány.

Hlídka- 8 mužů, 8. Úroveň, šermíři, 65 živ, široké meče, ÚČ 13, OČ 8, 3/2 kola

Hlídka je zabít nechce, pokusí se je zatknout normálně- ve věci podezření z přepravy nebezpečného nákladu- jedná se o ty sněťnaté šaty; na boj dojde pouze v případě, že družina bude vzdorovat, pak strážní útočí výhradně naplocho! (budou potřebovat informace, ne mrtvou družinu) Garda si v případě nouze bude volat posily, družina skončí více či méně dobrovolně v base.

*Zde si družina poprvé hází na kontakt s nemocí. Dál postupovat dle popisu nemoci výše.*

**Vězení:** družina se z něj nebude moci dostat, magie je ošetřena krystalem pohlcení magenergie- je to krystal ve stropě ve 4m výšce (nejde oddělat, zničit), pohltí **kouzelnickou** magii, kouzlo se nesešlě, krystal v takové chvíli zazáří+ jsou hlídáni (hraničářská magie funguje). Na otázky, co, proč, kdy? Získají od strážných pouze informaci, že na výslech dojde, že z přístavu se stejně teď nedostanou, neb loď je poškozená a v přístavu zuří boje.

**Pondělí**- boje z přístavu se přesunuly i do chudinské čtvrti; nemoc plně zasáhla vyšší složky (o ty nejvyšší se starají chrámoví starší), šíří se pomalu už v docích a mezi běžné obyvatelstvo, první medvídkové úmrtí

K výslechu si je přizve velitel vojsk s asi 10 dalšími vojáky, asi 5 vyššími úředníky a jedním zapisovatelem, výslechu přihlíží i místní čaroděj Isitar.

Isitar: elf čaroděj, dlouhé vlasy, hladce oholen, velmi kvalitně oblečen, 20. úroveň, 70 živ, 131 mg, ÚČ 2, OČ 4, Isitar se u dvora těší velké vážnosti, jeho slovo je podřízeno slovu panovníka, ale nadřízeno vojsku. Je to zkrátka důležitý, považovaný pán.

Kouzla, která používá, pokud by družina útočila- v tomto pořadí- 1.kolo pavéza za 21 mg (aby jí něco prošlo, musí to být útok 42+, nebo kouzlo za 21 mg), 2., 3. Kolo černý blesk- 20 mg, 3k6+38, na bojovníky nebo jiné životnější postavy (opět nechce zabíjet, jen demonstrovat sílu), 4. Kolo opět pavéza, 5.kolo mluví: *hlupáci, nebojujte se mnou nebo to špatně dopadne! Chci vám pomoct!,* 6.,7.kolo magomegamix- 13 mg, 2 kola vyvolání, do 5 sáhů, automaticky projde…

Na většině zúčastněných jsou již patrné známky nemoci, jsou našedivělí, kašlou, vypadají, jako kdyby měli chřipku. A šedivku. Slyšení vede asi podle frček nějaký vyšší důstojník Hart. Družina je spoutána, hlídána kašlajícími gardisty (pokud by byli z nemoci vyléčeni, teď hážou znovu dle popisu), ale s družinou je zacházeno slušně, i výslech je veden na úrovni. Isitar zpovzdálí přihlíží a poslouchá.

Otázky:

* Co mají znamenat ty otrávené šaty?
* Proč to udělali?
* Kdo je poslal?...

Pokud si vzpomenou na jméno Belzeboss (měli by, neradit, pokud to nebude nezbytně nutné), tak v té chvíli Isitar vyskočí, jak kdyby ho píchly vidle, a začne nadávat: *Ten prevít, ten bastard, to mě mohlo napadnout…ale nenapadlo. Kdysi slíbil, že se bude mstít, ale tak… No.* Bude chtít, aby jim řekli všechno, co družina ví. Po důkladném zvážení a pohledu na nejspíš zuboženou družinku. *Harte, oni jsou v tom nejspíš úplně nevinně, tohle může mít mnohem dalekosáhlejší důsledky, než se zdá. Propusť je, teď půjdou se mnou. Na mou vlastní zodpovědnost.* Hartovi se to líbit nebude, ale nakonec svolí.

Isitar je vezme do svého sídla a stává se tak hlavním zadavatelem questů. Sám je poměrně sláb a opět stižen nemocí a jeho výbava kouzel nepokrývá možnosti boje s nákazou. A taky má jiné starosti (o draka, to zatím neřekne), tak to bude na družině. Pokud by na něj družina chtěla útočit, viz výše.

Následuje druhé kolo výslechu:

* Co dalšího jste vezli?
* Kolik beden?
* Komu byly adresovány?

Opět by měli povzpomńat alespoň rámcově- a společnými silami dojít na to, že za boji v docích bude nejspíš zásilka zbraní. Pošle je tedy okamžitě vyřešit situaci v docích. Podle jeho úvahy by v tom mohli být démoni, každopádně je nasměruje na zúčtování s vůdci klanů. Dostanou od něj ještě nátepník s pečetní ražbou- stráže je nebudou obtěžovat.

**Akt 3: Mírová jednání**

Od Isitara se dozví, že:

* Vůdce Rudých molochů Urson Rakobij bydlí na západě doků- popíše
* Vůdce Mořských hadů Snake Longjohn bydlí na východě doků- popíše
* je snad nemusí nutně zabít, můžou najít jiný způsob, ale nevadí to
* Víc se dozví od vojáků, co se stále snaží hlídkovat poblíž, případně od náhodného člena jakéhokoliv klanu
* Není čas ztrácet čas

Od vojáků drby:

* Prý má Urson jakousi parádní zbraň
* Snake hodně moc lpí na svém synovi, o němž oni neví, že by bojoval
* (zaslechnou, že prý jen tak umřely jakési 2 děcka, zdravé)

Jak to tam vypadá?

Melou se různé skupinky námořníků, zlodějů, překupníků, místy hoří ohně, je tam oblak dýmu, občas proletí molotov. Mělo by to působit tak, aby se nechtěli aktivně účastnit bojů, ale vymysleli něco rozumného. I hlídka by jim to měla rozmluvit, ne akci, ale přímý útok.

Mají několik možností:

* Podívat se do domů Ursona a Snakea (ideální)
  + Pokud to udělají nejdřív, mají vyhráno
  + Nakonec k tomu povedou všechny možnosti
* Čapnout jakéhokoliv námořníka a vyslechnout
  + Když to udělají nějak chytře nenápadně, tak ho mají bez boje
  + Řekne jim o ukradených mečích, že to vyvstalo hned potom, že ty boje začaly prakticky vzájemně, že se vůdci klanů vracejí denně domů (neví, kdy)
  + Když to udělají bojem, tak už je to zapojení do bojů- už v prvním kole boje uvidí skupinu 6 námořníků, jak mu běží na pomoc, druhé kolo boje doběhnou, třetí útočí- měli by pochopit, že je lepší utéct
* Pozorovat ve skrytu situaci v epicentru
  + Všechno, co je zde popsáno, můžou v rámci možností vypozorovat- barvu šátků, že se vůdci vrátí domů…
  + Zbytečně jim to zabere čas
* Zapojit se do bojů (to nechceme, měli by pochopit, že to není nejlepší nápad)
  + Neměli by
  + Použijte parametry strážných, začne jich 5, každé kolo jeden přibývá, dokud družina nezemře nebo nevezme roha

**Návštěva Ursonova domu:** musí se k němu dostat přes boje, tady to nebudeme moc hrotit, zkrátka když vymyslí aspoň nějaké krytí, aspoň plížení, neviditelnost, hyper k tomu místu… Tak tam v pohodě dojdou, nikdo si jich všímat nebude, jen k6 zranění za náhodné ohýnky. Když půjdou, jak kdyby se nechumelilo, tak paušálně každý 2k10 zranění.

Dům je zamčený (20%), vyražení dveří Sil-10-vyrazí/nevyrazí, nikdo vevnitř není (pravděpodobně, Urson se vrací v 11 v noci, z domu vyráží opět ve 4 ráno), můžou poměrně slušně prohledávat. Najdou nějaké šperky (nápadnost 10%), nějaké opotřebované zbraně (sekera, tesák) a Ursonův deník v ložnici pod polštářem (nápadnost 5%) pokud neřeknou: dívám se pod polštář)

*Pátek*

*…dnešní úlovek byl moc příjemný, pěkná zásoba zbraní, kdyby se hoši nepotkali s těmi hady, tak jsou všechny naše… Naštěstí nevzali ten parádní kousek, hm, tak pěkně sedí do ruky, asi patřil nějakému rytíři. Jen škoda, že jim vzali ten druhý…*

*Sobota*

*…když držím tu parádní čepel, myslím, že přišel čas s těmi hady konečně zúčtovat. Příměří už vládlo příliš dlouho…*

*Neděle*

*…boje jsou krvavé, ale vítězství musí být naše…*

*Pondělí*

*…začíná to být neúnosné, nevím, jestli to nebyla chyba, ale vždy, když se chopím zbraně, vím, že to má dobrý důvod. MY JE MUSÍME POBÍT!*

Podle deníku se Urson vrací domů, když na něj počkají, po hodině se objeví. Hned zaútočí.

Urson Rakobij- člověk šermíř, 12.úroveň, 100 živ, dlouhý meč, ÚČ 13-1, OČ 9, 2/kolo, útok z obrany

Je to vysoký ojizvený chlapík, s charismou tak 5, ramenatý, v potrhaném koženém brnění, s červeným šátkem kolem hlavy; bude hned útočit, nejspíš ho družina zabije, ledaže by použili nějakou alternativu. Pokud ho třeba uplácají naplocho a budou chtít vyslýchat, tak už není pod vlivem meče, bude spolupracovat, chce žít, když ho nechají jít bez meče, slíbí, že stáhne svoje muže. Kdyžtak bude vědět, že druhý parádní meč má Snake, že ho můžou dostat přes syna, ten se asi schovává doma, že hadi mají modré čelenky a jeho vlastní muži mají červené šátky.

Když někdo z družiny chytí meč, zvedne se v něm vlna nenávisti, záleží na povaze a jestli je postava na něco vysazená, reakce dupj, mělo by jim to jen kdyžtak pomoct si to uvědomit, takže ať to nemá fatální následky. Meč působí, když se chytí za jílec, pokud s ním budou trochu opatrní, nic se nestane.

**Snakeův dům:** dostanou se k němu stejně jako k Ursonovi, tedy měli by být aspoň trochu opatrní k6 životů/2k10 (když nebudou opatrní). Snakeův dům je taky zamčený (20%), Sil-12-vyrazil/nevyrazil, jakmile se tam vplíží, tak po chvilce asi ze sklepa vyběhne asi 7-letý kluk (1.úr., 7 živ), když uvidí cizince, zůstane 2 kola stát v šoku, pak kolo ječí- během těch 3 kol ho můžou chytit Obr-6-chytí/nechytí; pak utíká oknem pryč. S družinou nevyjednává, je to děcko, snaží se zdrhnout. Ideálně: měli by ho zajmout, vyslechnout *(však on se tatínek za chvíli vrátí a nakope vám kaďák!)* a počkat na otce.

Snake Longjohn- barbar bojovník, 12.úroveň, 120 živ, ÚČ 14+1, OČ 8, Chr 5-3, Int 8-2, 3/2kola

Je to statný barbar v kroužkovce, má modrou čelenku ze šátku, když po několika minutách dorazí domů, tak jsou 3 možnosti: družina chlapce zajala živého- Snake zvedne ruce (i s mečem), vzdá se a bude vyjednávat, za syna cokoliv. Pokud družině kluk utekl (neměl by, to by museli být fakt mimo ☺), tak se na ně vrhne, bude bojovat; pokud by kluka zabili, tak hod k10 Int~6~přehodí-nic, nepřehodí- berserk, pak ÚČ 19+1, OČ jako nehybný protivník (takže asi jen zbroj 6?), 5/2 kola. Zase stejný postup jako u Ursona.

Pokud budou u chlapíků vyjednávat, tak dostanou meče i příslib ukončení války, pokud budou zabíjet, pak dostanou meče a válka se během pár dní ukončí sama. Meče by měli vzít s sebou, asi nebudou mít možnost je zničit na místě. Cestou zpátky už nedávat žádné zranění, prostě to proběhnou.

To už bude asi **Úterý**-boje se pomalu krátí, nakažená je polovina obyvatel, po útoku medvídka zemřelo 5 dětí, trhovci začínají být vyděšení a naštvaní z proměny jídla, ale je to podružný problém; prosím hlídat házení na nákazu, případně úbytek životů a popisovat postup nemoci ☺

Předají meče Isitarovi, měli by ho varovat- pyrofor může vidět magenergii; pokud neví a popíšou mu projevy, sám usoudí, že v tom asi bude démon- a démon se zničí tak, že se zničí předmět, a s těmi meči by měl jistý nápad (zatím je bezpečně uzavře do truhlice), ale že je tady ještě jeden problém. Přišlo pár rodin s tím, že jim z ničeho nic zemřelo dosud zdravé dítě, že je to divné a chtělo by to prověřit. Má pro ně ale ještě jeden důležitý úkol, který by mohl pomoci vyléčit epidemii, neb přišel na jednu možnost. Je to ale trošku kontroverzní, bude chtít příslib, že do toho půjdou, snad už by mu mohli věřit. Každopádně je požádá, aby si sehnali lektvary zmenšování pro onen kontroverzní úkol. (Takže je pravděpodobné, že při shánění lektvarů rovnou pořeší medvědy.)

Tady se můžou rozhodnout, co řešit dřív. Je to fuk, buď umře o něco víc dětí, nebo o něco víc lidí.

**Akt 4: Lov medvědů**

Isitar je může odkázat přímo na ty rodiny, jsou 4 a každá bydlí někde úplně jinde, shodně převypráví, k čemu došlo:

Děti si spolu hrály, když v tom jedno dítě přiběhlo s pláčem, že se sourozenec nehýbá, nedýchá, je prostě mrtvý, v jedné rodině dokonce 2. Nic víc se od zkroušených rodičů nedozví, nikoho to ani nenapadlo, protože ty rodiny se navzájem neznají.

* Jedna rodina je z lepší čtvrti, má spoustu hraček (dřevěné koníčky ☺, asi 3 panenky, medvídek of course, kočárek, káča, jojo- hráli si se všema), z tohoto dítěte nic kloudného nevylomí, leda by měli pyrouše, který náhodně vezme medvídka a prozkoumá- v jiných hračkách démon není
* Dva sirotci zemřeli při hře v klášteře chrámu, zůstal jen třetí, ten řekne, že si hráli s medvídkem- v chrámu se dozví po cíleně kladené otázce, že ano, je tam bedna s medvídkama a pár jich rozdali a pak začala ta kalamita a nikdo neví, co dřív… Ale na otázku, kolik jich rozdali, tak asi 10 zatím, dál nebude mít čas se vybavovat.



* Druhá rodina je z chudinské čtvrti, mají těch děcek asi (už jenom) 4, po krátkém výslechu všech dětí by měli dojít na medvěda, i to, že milé dítě to druhé medvídkem třísklo a pak se to děcko skolilo.
* Třetí rodina je z tržní čtvrti, tam bude dítě neschopno jakékoliv řeči, ale mají pséka, co všechno řekne při kouzle Mluv se zvířaty, když se zeptají, je to border kolie, tak je hrozně chytrý a potvrdí i to třísknutí medvědem, případně když se zeptají, co s tím méďou dítě dělalo, tak si pes vzpomene

Děti: Anička 6, Maruška 7, Lojzík 5, Luisa 8, Kordul 9, Marten 10, Tom 8, Berta 6, Sasanka 5

Měli by samozřejmě medvědy zabavit, a protože se ve městě nevyznají, tak ideálně požádat ty rodiny, ať najdou ostatní, co ty medvědy dostali, pokud se rodin zeptají, tak asi budou vědět, a pokud jim i vysvětlí situaci, tak se ochotně nabídnou k pomoci ty rodiny vyhledat sami (jedná se o rodiny, kterým ještě dítě neumřelo); nebo můžou předat informaci strážím, či Isitarovi (ten umí kouzlo hlásná trúba), či jiné dobré řešení- třeba kouzlo hlásná trouba nebo tak něco ☺.

Médi by pak měli zničit, spálit, roztrhat, cokoliv; když to neudělají, Isitar je k tomu navede, hlavně ale nezapomenout zabavit medvědy z chrámu.

**Akt 4 (taky): V břiše draka**

Nejdříve jim Isitar sdělí, že si musí sehnat lektvary zmenšování, pokud mají pyrouše, tím líp, pokud ne, pošle je do krámku, který je ale, jak posléze zjistí, úplně zaryglovaný- zvenku zabité okna dřevem, dům zamčený, musí se dobouchat nebo vloupat odemčení 40%, vyražení Sil-8-vyr/nevyr. Otevře jim paranoidní hobití sešlý pyrofor, nebude chtít peníze, ale nějakou lahvinku a jídlo, protože se mu všechno změnilo na kámen, že je úplně zoufalý, nemocný, zmatený. Bude obchodovat, až mu dají nějaké jídlo. (zde další možnost přenosu nemoci) Myslí si, že je v tom magie, ale že tam žádnou neviděl. To se bude dít, i kdyby tam šli nakoupit pyrouši suroviny- *pro naši potřebu- má 6 ks od- koňská moč (2 zl), olej (2 zl), rtuť (4 zl), ocet (1 zl), pergamen (5 zl)*; *1 antigrav. cloumák (35 zl), 3 chladné vody (20 zl), 2 mlhoviny (18 zl), 1 obří síla (50 zl), 6 zmenšování (15 zl), 5 rudých křížů (18 zl). Rachejtle, předměty nemá, je vybrakovaný. Jedlé suroviny nemá, už je snědl, v hospodě, kde spali, seženou mléko (10 zl 5 základů=1l), víno (12 zl 5 základů), vodu.*  Můžou vzít ty vaky s sebou, ale zabývat by se tím měli až po drakovi, když ne, tak potom ad Akt 5.

Když přijdou za Isitarem s lektvary, vezme je do kobek pod svou rezidencí, sejdou dobře 30 metrů do hloubky, tady nic neřešit, je to jen chodba. Isitar je nemocný a už moc unavený, sotva se vleče, bude asi potřebovat podpírat, cestou je jemně upozorní na kontroverzi tohoto činu- tedy, ať se připraví na to, že se setkají s drakem. Pokud by se cukali, upozorní je na to, že podle jeho informací z knih a nepřímo dle ctěných hraničářů, je to jediná možnost, jak dostat lék na tu epidemii a že drak je hodný, žije tam už stovky let a už stovky let lidi nežere. Kdyby se i tak cukali, tak jim jemně připomene, že je to nepřímo jejich vina a že stačí jedno slovo a všichni skončí na šibenici. A kdyby se móc cukali, tak z hodného Isitara bude zlý Isitar a opět by bojoval, jak je výše popsáno.

Dojdou až dolů, kde je asi 50 metrový jeskynní prostor, který, jak se zdá, vede velkou chodbou ven nad moře. A tam leží drak. Je asi 20 metrů dlouhý a 6 metrů vysoký, vypadá dost nemocně a smutně.

Modrý drak, živ 250, vel. E, zmd, ÚČ 22+2, OČ 14, dech nemá (bo je nemocný)- je modrý, velký, sympatický, ve městě o něm ví především šlechta a většina vojáků, civilní obyvatelstvo ne, drak má východ z útesů nad moře, takže vyletí nepozorovaně, navíc může i plavat, tak umí zůstat nezpozorován, loví převážně tuňáky. Při bližším pohledu na pár místech pokrytý jemnou vrstvou „sněti“- rozhodně neútočí, kdyby na něj zaútočila družina, tak se dá na útěk, vrátí se za 10 minut- ale zatím se bude Isitar zlobit, zatím jen slovně, kdyžtak útok. Pokud by i přes všechna varování zaútočili i na vrátivšího se draka, tak bude už bojovat drak i čaroděj- to by byla pro družinu asi konečná…

O co teda jde? Isitar jim vysvětlí, že je to jeho dračí přítel, jenomže se také bohužel nakazil a nic na něj neúčinkuje, že je potřeba z něj nákazu dostat fyzicky, aspoň pro začátek. Isitar má pár super kouzel, co sám za roky studia vybádal, jedno z nich je kouzlo extrémního zmenšení, neboli *minimax ☺* Družinu může takto zmenšit na úplně prťavoučké, 3 cm, sotva viditelné. A úkol družiny je projít drakem (resp. jeho trávicím ústrojím) a po cestě seškrábat nánosy černé plísně a sebrat do pytlů, které dostanou; případně opravit, co uznají za vhodné- Isi: *nevím, co tam můžete najít, hlavní je ta plíseň, jinak je to na vás*. Musí být velmi opatrní, ale není to pro ně nutně nebezpečné. Dostanou od Isitara 3 velké pytle- asi 100 l objem. Pokud budou kouzlit či bojovat uvnitř, můžou se setkat s drobnými obtížemi jako je vlnění střev a podobně, dupj, nemělo by jim t škodit, jen pro efekt ☺ ale v té chvíli budou účinky kouzel tak malé oproti drakovi, že jemu to nic neudělá, *pořádný černý blesk by byl třeba jako když zakručí v břiše, 10 takových blesků třeba jako náhlá ne nepřekonatelná křeč, kdyby se ptali na přirovnání.*

Legenda:

1. **Tlama**- na začátku je ještě jakš takš světlo, to končí asi po 20 metrech, pak musí zažehnout lucerny, pokračuje ještě asi 20 metrů tmou, popsat, jak je měkký růžový povrch, zakopávají o chuťové pohárky, je tam docela horko, zatím jen tak 35 stupňů, ale zdá se, že bude hůř- tady si vyhrajte s představivostí, obrovitánské zuby, nahoře jak se normálně houpá čípek, jsou takové 2 pacičky, mezi nimiž občas probleskne slabá jiskra, u celého draka se představivosti meze nekladou, dodržet jen to, co je napsané, a jinak si dělejte úplně co chcete, jako byste šli drakem ☺
2. **Jícen**- ten je krásně hlaďoučký, zde už nebudu popisovat vzdálenosti, máte měřítko ☺, je to tam jak na trampolíně. Zhruba v půlce na ně zaútočí bílé krvinky, jdou proti nim a zaútočí jako hejno**.**

Bílé krvinky- 100 živ, ÚČ 5, OČ 2, spec.útok osliznutí- pouze pokud se zaměří jen na jednoho jedince, můžou to udělat dvakrát za boj- past na obr- 7- oslizne/neoslizne- pak postih -2 k OČ (prostě to klouže), při 10 životech zdrhnou; jsou to takové malé bílé slizké hopíky.

1. **Žaludek**- zde je dole docela silná kyselina, nejlépe překonat kouzlem, lanem s kotvičkou nebo jinak rozumně, vzdálenost je 50 m do toho ústí střev, lucerna tam nedosvítí hod Int-10-odhadne vzdálenost, neodhadne (zejména pro čaroděje u hyperprostoru); zelená tečka je helmice i s lebkou zaseknutá v horní stěně žaludku, je tak 3 metry velká, můžou ji zkusit z tama dostat, pak dupj, není to důležité. Jinak tady je už dobře 50 stupňů, začíná to být nepříjemné.

Kyselina- k6-odl zranění/kolo pro neochráněné postavy beze zbroje, pro ochráněné paušálně k10 za celou dobu, přeplavat trvá 5 kol, na konci musí zdolat žaludeční stěnu, Obr-5-vylezl/nevylezl, při každém pádu opět k6-odl za kyselinu.

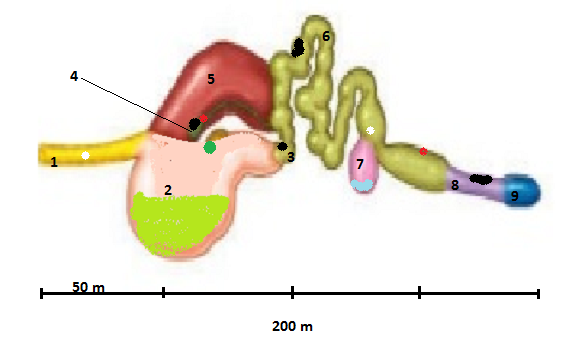
1. **První část střeva-** vlezou tam ze žaludku úzkou štěrbinou v záklopce; po 10 metrech na „stropě“ černá plíseň, spadne ve chvíli, kdy se ji budou snažit seškrábnout; v tomto případě se chová jako zelený hlen; pro zjednodušení bude celé střevo horizontální, zákruty jako na obrázku, jen naplacato, ať se to dá projít a ne šplhat, ale samozřejmě drobné nerovnosti dle uvážení

„Černý“ hlen- 24 živ, ÚČ 4+zvl, OČ 0, Odl 17, B, zranitelnost G, J, K (oheň, mráz, blesky- zranění se dělí půl na půl mezi hlen a oběť), pomalu rozpouští všecko, oběť má 6 kol, než je z ní hlen

1. **Žlučník**- je to asi 1,5 metru v průměru chodbička, jako na obrázku vede do žlučníku, cítí silný zápach žluči, Odl-5-zvracení/nic, tam potkají po cestě rozkošné červené krvinky, protože je tam perforovaná stěna, měli by se o to postarat, zašít (jakmile to budu zašívat, všimnou si něčeho lesklého v té díře, když to nechají být, nevšimnou si, je to díra asi 50 cm velká- dá se tama dostat do játra (tajný vchod), občas z tama vyleze červená krvinka. Neútočí. Taky je tam další nános černé- měli by to seškrábnout do pytle, co jim dal Isitar, asi se budou bát, ale měli by pamatovat na to, že Isitar toho potřebuje aspoň 2 pytle ☺ Pokud by to seškrabovali neopatrně ručně, tak k6 zranění, pokud i bez roušky, tak dalších k6, pokud budou mít aspoň rukavice a šátek přes pusu, tak cajk.
2. **Játro-** zde pouze najdou zlatý prsten s diamantem (80 cm v průměru, 30 kg), co prorazil tu stěnu; prostě poklad
3. **Střevo, část druhá-** tady je už ale strašné vedro, asi jako v sauně, cca 75 stupňů, Odl-7-omdlí/neomdlí, ideálně nějak ochlazovat; ale horší už to nebude, taky to tady strašně smrdí, ale dá se na to zvyknout; za střevo hodit 3x, o cestě opět černý nános- jako v minulém případě, v poslední části střeva je zhruba 20 m zhruba 2,5 m vysokých klků, je to jak skákací hrad se spoustou takových těch nafukovacích sloupů, 2x hod Obr-12-prošel/neprošel, když půjdou po 4, tak Obr-6-prošel/neprošel.

Za zákrutou se střevo rozevírá v dóm, tam už na ně čekají opět bílé krvinky, zdá se, jako by hlídaly vchod do slepého střeva, jakmile dobrodruzi dojdou až k nim, napadnou je opět. Opět stejný boj jako výše.

1. **Slepé střevo**- tady spinkají hodné bakterie, je potřeba je probudit. Jsou hrozně rozkošné a měkoučké, hod na Int-10-ví/neví, že to jsou bakterie potřebné a že by je neměli napadat, ale zkusit probudit. Když zaútočí, tak se pod nimi zatřese střevo- reakce těla, popadají na zem Obr-12-nespadnou/spadnou. Tady naprosto čím originálnější řešení, tím větší sranda, ale pokud je na hraní už málo času, spokojit se s čímkoliv. Když bakterie probudí, vyhopsají usměvavé konat svou práci.****
2. **Konečník**- poslední nános plísně, ještě předtím ta červená tečka, je zase drobná perforace, asi 20 cm, krvinky vyskakují, zavřít nebo nechat být. Zde je potká plíživá hrůza, aneb odpověď na otázku „Prdí taky hadi“? Můžou ji zkusit odvrátit, nebo rychle pádit ven. Potká je až poté, co odstraní „závady“.
3. **Kloaka-** velký hladký skákací dóm, vylezou ven a musí řešit jen to, jak slaní z řitního otvoru dolů, je to asi 20 m vysoko a jsou venku.



Kontaktují čekajícího Isitara, (mají cca 3 cm, tak ho můžou tahat za rukáv, uvidí je a vezme od nich pytle) ten je odčaruje zpátky, prsten zůstane malým prstenem. Zvětší se všichni do původní velikosti, prsten má cenu asi 600 zl, můžou být rádi, nic jiného nedostanou. Isitar je pošle spát. Sám se bude s kněžími podílet na přípravě lektvaru pro město. Družina může přespat u Isitara. *Pokud by jako první řešili draka a až pak medvědy, tak půjdou jednoduše spát po medvědech.*

Příprava lektvaru trvá celou noc, jak se družina vzbudí, tak dostanou dávku lektvaru, po 12 hodinách by měla nemoc odeznít a měli by vůči ní snad i získat imunitu.

**Středa**- všude se rozdává lektvar, hoří hranice s oblečením, vše se pomalu dostává do svých kolejí, démoni si vyžádali dohromady na 200 životů, ale 5000ové město bylo zachráněno.

**Akt 5: Sladké ničení**

Družina by se ještě měla zaměřit na posledního démona (Isitarovi to při všem tom snažení vypadlo z hlavy), zde řešení jednoduché. Hlásná trúba nebo letáky, nebo předat dál, můžou si ty váčky i nechat, někteří lidé si je taky nechají, spíš jde o informaci a je to jen dohrávka.

Co ještě nezničili a budou chtít zničit- každopádně aspoň meče- o to se pak postará drak svým dechem ohnivým- spálí to a rozfouká z jeskyně do moře. Šaty už jsou všechny spálené, o to se postarali služební šlechty už na začátku.

**Akt 6: Závěr**

Drak poděkuje družině svým hlubokým melodickým hlasem a nabídne družině za tu neuvěřitelnou službu odvoz domů- nebude to o moc rychlejší, protože budou muset odpočívat chvíli na moři, ale zas by se jim to mohlo líbit. Jinak počkají do neděle až bude opravené přístaviště i Francesca a jeli by pravidelnou linkou, drak tam s nimi doletí za 2 dny, ale můžou letět dřív.

Budou muset nechat vydesinfikovat- je možno i oblečení, ale asi ho mají už tak hnusné, že ho asi radši vyhodí- nebo zničit své oblečení, zbraně, osobní věci, dostanou náhradní, Samar si to pak už pořeší s Havenem; můžou prodat ten prsten s diamantem.

Zavolá si je i princ Samar, s nímž se setkají poprvé, poděkuje jim, pozve na oběd, přejde to, že tam nákazu nepřímo přivezli oni a předá jim dopis pro Havenskou správu, můžou ho pak předat Jestřábovi a Rybářce s tím, že nahlásí i Belzebosse, a to už je jiné dobrodružství ☺

**Konec**