**Dobrodružství Úsvitcon 2018 Divoký hon**

Jde o lineární a jednoduché dobrodružství s přízviskem „já to do těch čtyřech hodin konečně dostanu“.

**Zápletka:**

Družina je požádána, aby ukončila řádění Divokého honu (DH), který sužuje místní vévodství. Divoký hon unáší lidi a mizí neznámo kam.

**Co se ve skutečnosti děje:**

Rumprecht se snaží pomocí Divokého honu oživit svého mrtvého strýce Archibalda. Archibald byl před dvaceti lety vedoucí detašované pobočky Věží magie (zvané Zámeček) a experimentoval s vitální magií a Divokým honem. Byl ale zastaven – zabit – kým? (to se ještě uvidí).

Hon tedy unáší lidi. Pak putuje i s obětí k místu kde je matérie vesmíru slabá (dále jen „portál“) a projdou jím do těsné blízkosti cílové destinace – Zámečku, kde předá oběť Rumprechtovi. Rumprecht oběť mučí oběť takovým způsobem, že nejenom vznikne další duch do Honu, tak ještě získá speciální vitální energii, kterou chce použít na oživení strýce.

**Ideální postup hrou:**

Družina vezme quest. Bude putovat za Honem. Nalezne „portál“ a Xartose. Pomocí Xartose se přemístí do minulosti. Najdou Zámeček. Zabijí Archibalda a tím zastaví Hon před 20ti lety. Vrátí se zpět časem. Naleznou Zámeček. Zneškodní Rumprechta a zastaví Hon v reálném čase. Oslava, víno, sex a Rock and Roll.

**PART I: Tohle nebude bludička**

Je 25.října. 5:13 Je sychravo, vlezle, cáry mlhy, mžení, mrholení, vítr … hudba (Vítr)

Začátek dobrodružství je nastaven jako „už jste v tom“. Družina se nachází ve vesnické hospodě. V ní je jen hospodský „leštič skla a mrzout“, družina a pan vévoda s šestičlennou ochrankou. Jeden z ochranky, který sleduje pohled z okna je právě volá: „Podívejte! Támhle letí!“ Družina tedy uvidí poprvé Hon. Zelené světélkující postavy vznášející se tak 10m nad terénem. Je jich asi 7. Teď jsou ale daleko, tak 300m, minuli vesnici a přeletěli přes kopec do druhého údolí (tam je jiná vesnice). Pak promluví vévoda El Roderico. „Tak vidíte, že je to pravda.“ „Tak jdete tedy do toho?“ – a zopakuje/zadá quest. **Zneškodnit Hon, aby dál neunášel lidi z vévodství.** Odměna: 100zl/osobu + třídenní all inclusive pařbu v zámecké hospůdce El Čápo zdarma. Koně neposkytne.

**Info:** Vévodství je cca týden cesty od Havenu. Družina se o questu dozvěděla zcela náhodou o dvě vesnice vedle oři svém putování. (vztah na hlídku, či JaR není).

**Dostupné Informace od vévody:** Hon se objevil asi před 7 ti dny. Vždy někdy noci (nad ránem) proletí krajem, unese z nějaké vesnice člověka a někde zmizí.

**Vévoda El Roderico:** Rázný, mladý muž, který ví co chce. Lehce vojenské oblečení i rysy. Knírek. Takový jižanský španělský typ. U pasu má šavli. Šermíř, 10lvl, 60živ,

**Ochranka:** 6x. Šermíři, 6lvl, 45 živ, dlouhé meče, kroužkovky

**Pronásledování a boj s Honem obecně:**

Hon kolem šíří kolem sebe silný mráz. Ten se projeví na trávě jako jinovatka, která je dvě hodiny viditelná, pak roztaje a je možno ji ještě 6 hodin stopovat (Hraničář 80%, Ostatní: PAST INT 8 uvidí stopy/neuvidí). Pohybuje se dost rychle – odhad tak 40 km/hod. Neobjevuje se na stejném místě, ani neletí stejným místem, ale letí na jedno místo. Vévodství si můžeme představit jako cca 25 km široké údolí V-Z (Dolnomoravský úval mezi Chřibama a Brodem) v délce cca 150km S-J. Hon jím prolítá při svém lovu z J na S. Je nutné nad ránem hlídat, uvidět Hon (světélkuje), dostat se na jeho stopu a stopovat co to dá. Stopování by mělo trvat cca 4 dny.



**Havran a Hon:**

pokud vyšlou stopovat Hon havranem, umožnit ho stopovat třeba 10 km, pak bude Hon lovit, a asi se stane, že havran se dostane moc blízko, chlad ho zmrazí a zřítí se. Pokud si podruhé dá pozor, může ho sledovat tak 1 hodinu (40km) pak mu uletí. Pokud je již v dosahu portál, může uvidět místo zmizení Honu a pobíhajícího Xartose a popřípadě znavigovat družinu.

**Boj s Honem:**

Pokud se přece jen družina pokusí s honem nějak bojovat, Hon si jich vlastně ani nebude všímat (bude už mít ulovenou oběť). Bojovat s ním nejde – je nezranitelný. Pokud tedy není v jeskyni, kde byl vyvolán – tam s ním bojovat půjde ale to až později.

**Zastavení po cestě:**

1. Stopa vede přírodou, takže: křoviska, stromy, říčky, bahno, atd

1) První vesnice – vesničané vystrašení, budou popisovat, jak Jenek šel z hospody a unesl ho hon

2) Vlci – napadnou družinu v noci, atmosféra, vytí, hudba, obkličování, útok, po zabití ½ vlků zbytek uteče hudba (Vlk)

Vlci 6 lvl, 10 ks, 35živ, ÚČ:7, OČ:7

**PART II: Zase ty?**

**Putování by mělo družinu přivést k „portálu“. Nejde vidět ani zatím použít. Najdou ho tak, že buď uvidí, jak v něm mizí Hon, nebo u něj končí stopa, i když by ještě teoreticky měla být sledovatelná.**

**Asi 200m od portálu táboří Xartos. Stan, ohniště, ….**

**Pokud o něm ještě neví, trochu je postraší iluzí 5m démona. PAST INT 13 rozpoznají/nerozpoznají iluzi *„Co zde pohledáváte bídní smrtelníci! Táhněte odtud, nebo Vás pozřu, …. atd“.* Pokud se nebudou mít k odchodu, tak je démon/Xartos pozná a *„Já Vás znám! My už jsme se myslím párkrát potkali, nebo ne? ………. Vítejte!“* Xartos zruší iluzi a vystoupí někde zpoza stromu.**

**Uvítá je, pozve na čaj a můžou pokecat. Zkrátka Xartos jak jej znáte.**

**Co tady Xartos dělá:**

**Zkoumá časoprostorový semiparalelní tunelový jev. „Křížení dvou časových linií ve dvou světech“.**

**Co jim může říct:**

**Nachází se tu potrál mezi naším světem a světem sfér. Nelze ho však použít bez složitých znalostí a výpočtů. DH ho pravděpodobně používá na překonání velkých vzdáleností. Tady vstoupí do sfér a někde zase ze sfér vystoupí. Klidně tisíc kilometrů daleko. Xartos zatím nemůže detekovat to místo, protože linky a vazby přeráží mnohem silnější působení DH, který tu byl již před dvaceti lety. Ano, ano. Řádil stejně jako nyní, možná ještě víc. Řádění ustalo a nikdo neví proč. Pokud chtějí na místo, kam hon nyní míří, museli by se přesunout po silné vazbě do minulosti. Tam zjistit co nejvíc o honu a také přinést co nejvíce „astrální energie honu (AEH)“, která je nutná pro přesun světem sfér. Xartos má jen trochu této energie, ale na cestu po silné vazbě by to mělo stačit. V minulosti tedy musí získat dost AEH, vrátit se zpět a Xartos pak pomocí velkého množství AEH a nových výpočtů může poslat družinu na místo, kam chodí DH v této realitě.**

**(20 let stará siná vazba = pro použití stačí málo energie) (současná, ale slabá vazba potřebuje hodně energie, kterou zatím nemají) (PRO PJ: Proč je stará vazba silnější neřešte, prostě to tak je a neví to ani Xartos). Co se honu týče domnívá se, že nevznikl samovolně, ale že je v tom nějaký lidský zásah.**

**Co je astrální energie honu – světélkující fluidum na DH – proto svítí. Lze získat v místě, kde je DH vyvolán. Možná i zabitím DH na takovém místě. Xartos získal trošilinku sběrem na místě po průchodu DH portálem.**

**Takže pokud do toho půjdou, tak jim Xartos zapůjčí artefakt Hodiny Tímistad. Přesýpací hodiny pro přesun časem a prostorem. Vypadají divně. Oba konce jsou části lidských lebek s mnoha symboly. Na skle jsou přilepeny všelijaká posouvátka, runy,…. V hodinách se „přesypá“ žlutý dým a to i když jsou hodiny ve vodorovné poloze. Trochu jako lávová lampa.**

**V jedné lebce odštupluje Xartos maličký otvor a z lahvičky tam kápne svítící kapku AEH. Dým začne zářit.**

***„Nastavuji to na prostup … kolik vás je? Takže x bytostí. Pokud to budete chtít změnit, posuňte tohle hejblátko na počet proskakujících osob – hodiny se přemístí spolu s poslední osobou. Teď hodiny musíte umístit do místa, kde je portál a skočit přímo na ty hodiny z výšky minimálně 7m. Na cestu zpět to stačí zopakovat. Prostě přidat kapku AEH a skok. Jo a tuto páčku dát do reverzní polohy. Hodiny si budou pamatovat cestu zpět, takže nebude ani nutné hledat vstupní portál, lze je použít kdekoli.“***

**Zajištění skoku DUPJ. (např: kouzlo, lano mezi stromy (jsou cca 30m od sebe), postavit žebříkovou věž, atd).**

**Pro jistotu: Xartos: čaroděj 20 lvl, živ: 75, kouzla skoro všechny, ☺, na stromě to jistí Xazax**

**Pokud vše udělají a skočí, proletí 20 let do minulosti.**

**PART 3: Lotronsko**



**Portál je vyhodí přímo do středu močálu. Bahno, tusoky, voda a tisíce komárů. Pád jako by spadli z 7m – do vodobahna, bez zranění. PAST OBR 7 ustojí to zabořeni po kolena/spadnou a vyválí se v tom i s hlavou.**

**Je poledne a horké léto. Tak 30 nad nulou. Pokud se rozhlédnou (havran, kouzlo) uvidí asi 5km daleko vesničku. 4km z toho je močál. Atmosféra, popis, smrad, komáři, hudba (Bažina 1 a 2). Pijavice – vyhodnotit po vyjítí z močálu. Tak k6/osobu. Pokud odtrhnou 1živ, pokud nějak jinak tak 0živ (sůl, ocet, alkohol).**

**Vesnice:**

**Asi 30 domků, pastviny, políčka. Vesnická idylka.**

**Uprostřed náměstí je venkovská hospoda – stoly jen venku pod velkou lípou a „výdejní bar“ v okně nejbližšího domku. Spousta štamgastů má siestu. Pivečko, klobásky. Obsluhuje příjemná hospodská Máňa – zn. krev a mlíko. Pokud chtějí přespat, houkne Máňa na štamgasty a hned několik se nabídne, že můžou přespat u nich na seně (kupodivu zadara a bez vedlejších úmyslů).**

**Pokud se budou ptát:**

**Kde jsou?: Vesnička se jmenuje Strdín a je asi dva měsíce cesty od Havenu koňmo. Lotrónské knížectví.**

**Na hon?: Ano lítá tu už asi měsíc, ale nikoho neobtěžuje. DH přiletí od mokřadů a mizí v lesích na severu.**

**Co je na severu?: Asi den cesty je tam zřícenina ohromného pradávného chrámu. Tam pozor, tam straší. A pak ještě asi den cesty je tam sídlo čarodějů – nějaká přírodní odnož Velké akademie v Havenu.**

**Chrám Opon:**

**Lesní cestou se dá po 1 dni chůze dostat k velké mýtině, na které stojí trosky velkého chrámu. Obvodové zdi, okna, zbytky vytráží, ale beze střechy, možná část kupole. Tak 50x20m.**

**U vchodu do chrámu je stráž, Je to 5 kostlivců. Dva s halapartnami stojí vzorně u díry po vratech a tři zbylí hrají u stolečku kostky. Jakmile je uvidí, všichni se postaví před „vrata“. Kupodivu mluví a normálně komunikují. *„Co zde pohledáváte?“ Doufám, že jste nepřišli znesvětit půdu našeho chrámu.“***

**Pokud se na ně družina hned nevrhne, nebo se nebude chtít dostat do chrámu, tak si s nimi můžou v klidu popovídat.**

**Informace které můžou dát kosťoši nazačátku: Chrám patří Oponovi. Chrám je posledním zbytkem civilizace, která tu byla před tisíci lety. Stará města se rozpadla v prach a narostli na nich tyto lesy. Oni kdysi přísahali, že ochrání chrám do konce svých dní. A tak tu jsou už tisíc let. Můžou říct i svá jména.**

**Pokud družina bude chtít informace o mázích, DH, nebo budou chtít do chrámu, navrhnou jim kostlivci hru.**

***„Zahrajeme si tři hry kostkového pokeru. Vy všichni proti mně a Pankrácovi a Bonifácovi. Když Vyhrajete 3x řekneme Vám vše co víme o DH, (popř. mázích pokud se na to ptali) a můžete na prohlídku chrámu. Když 2x povíme vám o DH. Když 1x neřekneme vám nic. A když ani jednou, tak Vás rozsekáme na maděru.“ Co vy na to?“***

**Pokud souhlasí:**

**Sednou ke stolku a zahrají si. Pohoda. Kosťoši můžou požádat o chlast, ….atd**

**Bude se to střídat. 1.hráč1, 2.Bonifác, 3.hráč2, 4.Pankrác 5.hráč3 6.Serfác 7.-x. ostatní hráči**

**Kostkový poker. 5k6 kostek. 1 hod + 2x možno dohodit. Kdo hodí nejlepší kombinaci vyhrál. Kombinace dle nejlepšího: Pět stejných (5), Čtyři stejné (4), Full House (3+2), Postupka 2-6, Postupka 1-5, Trojice, Dva páry, Pár. Pokud je shodná kombinace rozhoduje výše ok. (př: Pár trojek je lepší než Pár jedniček). Při stejné kombinaci i stejné výši rozhoduje součet ok ostatních nepoužitých kostek. (př. oba mají Trojici pětek, vyhrává ten co má ještě šestku a dvojku proti tomu co má čtyřku a jedničku. Při úplné shodě ještě hod 1k6 do rozhodnutí.**

**Informace po hře:**

**3x výhra – O honu ví jen to, že z něj mají husí kůži, a že Hon se tady jen mihne a míří dál na sever.**

**O mázích jen to, že tam jsou. Věnují se vitální magii. Semo tamo je tady dojde někdo od nich studovat. Do chrámu je pustí, ale kromě kamení a lišejníků tam nic není.**

**2x výhra - O honu ví jen to, že z něj mají husí kůži, a že hon se tady jen mihne a míří dál na sever.**

**1x výhra – nic**

**0x výhry …. Viz níže**

**Pokud hráči zaútočí hned na začátku, nebo nesouhlasí s Pokerem a zaútočí na kosťoše, nebo nevyhrají ani jednu hru, bude souboj. Kosťoši jsou ale docela másla.**

**Serfác – 6 lvl, 30živ, dlouhý meč, ÚČ 7+1, OČ 3**

**Pankrác a Bonifác – 5 lvl, 25živ, krátký meč, ÚČ 6, OČ 2**

**Cyril a Metoděj – 4 lvl, 20 živ, halapartny, ÚČ 7+2, OČ 1**

**Jakmile bude družina odcházet, tak zdálky uvidí, jak se zase skládají dohromady. Pokud tam budou tábořit poskládají se o půlnoci a přisednou na pokec k ohni.**

**PART 4: Konfrontace**

**Další cesta lehce stoupá, objevují se skalky. Po celém dni dorazí k Zámečku. Zámeček leží opět na kraji ohromné mýtiny tak 1km v průměru. Zámeček má tvar čtyř kruhových třípatrových věží, spojených ve druhém patře krytými mosty. Vchod je jen do jedné/přední věže. Zadní věž se dotýká skály. (Pro PJ: V celém Zámečku působí jen Archibald. O vše (brána, dveře, ochrana, vaření, majordomus, …) se starají starobylá kouzla.)**

**Pokud by sledovali Hon, když se dostane k Zámečku, tak hon jakoby vletí do skály asi 50m od zadní věže.**

**Vstup: Na kovaných a velmi zdobených vratech je ozdobné klepadlo ve tvaru dračí hlavy. Pokud jej budou chtít použít, tak se klepadlo ozve. *„Nesahat! Já Vám taky nemlátím hlavou o dveře. Co chcete?“* + vysune se část kování, které vypadá jako oko a prohlíží si je.**

**Ať řeknou +- cokoli, ozve se tichý gong, dveře se otevřou. *„Následujte majordoma, zavede Vás za mistrem Archibaldem.“* Majordomus je inteligentní světýlko o velikosti tenisového míčku a zavede je (pokud za ním půjdou ) do druhé věže, do příjímací pracovny.**

**Archibald je cca 50ti letý muž, krátký plnovous, energické oči, vyšší čelo, oblečený do tmavě fialového hávu na kterém jsou zlaté okultní znaky. Přivítá je a zeptá se, co je sem přivádí. Pokud mu řeknou o Honu, tak nebude nic vědět, ale bude chtít vědět, co všechno ví. Po rozhovoru nabyde přesvědčení, že toho družina ví až moc a zkusí se jí zbavit, zavést je do podzemní jeskyně a tam je předhodit Honu. Namluví jim tedy: „*Tohle může tedy mít na svědomí jen mistr Black. Pojďte okamžitě se mnou, zajdeme za ním a promluvíme si s ním.“* Půjde s nimi do zadní věže a do své (Blackovi) pracovny. Black kupodivu nikde. Dovolí jim místnost prohledat. O honu tam nic není, ale mohou nalézt tajný vchod ve stěně. HLEDÁNÍ skrytost 10**. Pokud to nenajdou, použije Archibald „kouzlo – odhal věci skryté“ které jakože zpřesní hledání a „nanaviguje“ je ke skrytým dveřím. Objevení mechanismu (objevení cuplíku, Obtížnost 20), Objevení mechanismu + zneškodnění (pasti, obtížnost 10) při aktivaci pasti všichni do 3sáhů PAST výbušná PAST ODOL 7 1k6/3k6.

Za dveřmi schody dolů a do skály. Vedou asi 10m pod terén a asi 50m do skály. Končí okovanými 2m dveřmi. Zamčené. Za nimi tma. Pokud je otevřou, nebo vyrazí a vejdou do velké přírodní jeskyně, která se samočinně jakoby rozzáří světlem, že jde celá vidět, ale zdroj světla ne.

Jeskyně:



cca ovál asi 30x20m (výška 9m), v levé části jsou nějaké stolky, knihovna, aparatura, dva katafalky

Na pravé straně opět dva katafalky. Na protější stěně 4 otvory s mřížemi (kobky). Úplně napravo větší jeskyně padající prudce šikmo dolů. Na jednom z katafalků leží nahý muž. Je probodán všelijakými tak 30cm jehlicemi a žije. Hudba (boj s honem – Ice Giant)

Archibald najednou vykřikne *„Sál heimsins, komdu til hjálpar minnar – přidej se ke svým bratrů a zničte tyto vetřelce“* a skoči za katafalk po pravé straně. V té chvíli oběť zemře se strašlivým výkřikem a uvolní se nová duše do honu. Z katafalku ukápne několik kapek zářící tekutiny do připraveného flakonu. Ze všech stěn vystoupí další duchové honu, přidají se k „nováčkovi“ a zaútočí na družinu.

**Boj:** Počet duchů: 4 na osobu (útočit ale budou 3 na jednu osobu)

**Duch: 6lvl, 40 živ, OČ: 3, Zranitelnost: normální ½, kouzelné 1x, zlato/stříbro 1x, proti nemrtvím 2x, vlčí mor 0, fyzická 0,psychická 0, Podrobování 0, Mentální útok 0, ostatní 1x**

Duchové mají dva druhy útoků. V 1 kole - buď a nebo.

1. Dotek – automatický úspěch jako hejno, 1 živ mrazivé ☺

2. Dva duchové se pokusí zvednout poškozeného ke stropu, lze se zkusit vymanit PAST SIL nebo OBR (hráč si může vybrat) 10 zvednou/nezvednou. V prvním kole 3m. V druhém kole stejná PAST a úspěch pád z 3m 1živ/ neúspěch – zvednou ho až do 7m a pustí - zranění pádem (1K6 x úroveň / 3) + po pádu se jedno kolo zvedá

**Lepší než bojovat s duchy je zabít Archibalda. Po jeho smrti začne hon blednout a za 3 kola, ve kterých ale stále útočí, se rozplyne.**

**Archibald: čaroděj, 17lvl, 65živ, již jen 21mg, kouzla použije: vykřikne! Mágomágen – Magický štít (5kol za 10mg), pak Fialové blesky na dva lidi Barak zgul! 11 mg 68%, (4-24živ)**

**Situace jak může boj skončit.**

**1. Družina zabije Archibalda a hon zmizí – ok**

**2. Družina zabije hon, ale Archibalda ne, nechají ho žít a následně skočí zpět do reálu – (hold Archibald bude pokračovat ve své práci a asi ho kuchne někdo jiný)**

**3. Družina zahyne**

**Pokud to tedy zvládnou v 1. či 2. Mohou prohledat jeskyni. Co najdou:**

**1) V jedné z cel najdou ještě jednu živou oběť – může popovídat, co tady Archibald prováděl, ale to si asi už domysleli (tvorba honu pro případné ovládnutí světa, vždy jen jednu oběť za den (asi je to náročné))**

**2) Chodba dolu je 10m skluzavka končící menší komorou kam háže mrtvoly, smrad**

**3) Flakonek se zářivou esencí AEH**

**4) Dopis synovci Rumprechtovi – důležité, že z něj lze poznat, že je ještě někdo druhý, jeho jméno a že se podobné problematice také věnuje. Není tam adresa (příloha), takže nelze poznat místo. Nezbývá jim tedy nic jiného, než skok zpět do reality**

**5) Cennosti – knihy o vitální magii, 200zl, sluneční prsten, mučicí nástroje, …**

**Jak budou mít pořešenu jeskyni, uvědomí si, že slyší shora nějaký hlas. Když se zaposlouchají:**

***„Ukončete opuštění Zámečku. Ukončete opuštění Zámečku. V objektu se nenachází žádný mág s oprávněním. Zámeček bude zakonzervován. Poslední tři minuty.,,* atd a dokola a odpočítává.**

**Měly by okamžitě zdrhat ven. Cesta se dá zvládnout za dvě minuty. Poté je Zámeček uzavřen v časové bublině – čas se v něm zastaví. (to je proto, aby v něm nerabovali).**

**Pokud by to nestihli, vytuhnou tam a není proti tomu obrana. Zámeček rozmrazí asi za dva roky delegace sedmi mágů z Havenu. Pro družinu se nic nemění, můžou pak udělat skok do reality.**

**Pokud to stihnou, Zámeček zůstane stát jak je, jen se jakoby třpytí. Nelze se doň nijak dostat.**

**Skok do reality. Musí nastavit reverse na Hodinách a opět skok z minimálně 7m. Pozor! Pokud budou sebou brát vězně (osoba navíc), musí upravit na Hodinách správný počet osob. Jinak jim ten poslední zůstane v minulosti.**

**V realitě je to naháže na jednu hromadu. Tentokrát ne do bažiny, ale na tvrdou zem, takže každý za (bráno jako skok z 7m) = 1živ.**

**Čas v reále se posunul jen o sekundu. Xartosovi se to jevilo, že skočili a spadli na hromadu. (pokud mají zajatce, tak jich z hromady vyleze víc.**

**Pokud to Xartosovi vše poví, předají hodiny i flakonek s AEH. Může je poslat teď již ne časem a prostorem, ale jen prostorem – tam kde vylétá z tunelu náš DH. Dle Xartose to může a nemusí být stejné místo jako minule.**

**PART 4: De ja vu**

**Xartos nastaví na hodinách opět spoustu hejblátek, počet osob, a dolije do hodin skoro polovinu flakonku. Zbytek dá družině pro cestu zpět. Skok by měl proběhnout za stejných podmínek jako minule – 7m.**

**Hop.**

**Družina skončí přesně na stejném místě jako minule. Bažina. Pád stejný. Komáři nikde. Pijavic je tu 2x tolik (ale mají zkušenosti, tak třeba něco vymyslí). Není totiž srpen, ale konec října. Voda je studená, na vodě ledová krustička – tady asi ráno už mrzlo.**

**Vesnice také vypadá jako by se ji čas ani netknul. Jen na náměstí stojí hospůdka „U Máni“ a obsluhuje jiná, ale podobně smýšlející Máňa (dcera). Za poslední roky se v lesích hrozně rozplevelily borůvky a tak dělá ty nejlepší borůvkové knedlíky široko daleko. Ubytování tentokrát v hospodě. Hon viděli, tak jako před lety a opět mizel na sever.**

**Chrám Opon je stále stejný, kosťoši hrají kostky jako by se nechumelilo. Určitě dobré místo na nocleh.**

**Zámeček mágů taktéž vypadá stejně. Netřpytí se.**

**Klepadlo je jen klepadlo. Přijde otevřít živý majordomus a zavede je opět do přijímací pracovny, kde je uvítá místní Mistr Tao. Čínsky vyhlížející stařík, zdvořilý, energický, vyzařuje pocit, že ho není radno nasrat.**

**Info:**

**1) Pokud se zmíní o Archibaldovi, tak o to nic neví, prý zmizel beze stopy (tajné dveře se zavřeli).**

**2) O Honu také nic neví. Nevěří, že by s tím měl kdokoli ze Zámečku něco společného.**

**3) Pokud se zmíní o Rumprechtovi, tak ano, toho zná, ten tady působí asi rok a má pracovnu v zadní věži. Jestli chtějí, můžou ho jít navštívit. Majordomus je zavede do věže, ukáže dveře do pracovny a odejde.**

**V pracovně nikdo není. Tajné dveře zavřeny a jsou na stejném místě. Tentokrát bez pasti. Mohou sejít dolů. Dveře jsou zamčeny – Obtížnost 10.**

**Jeskyně. Vypadá stejně, jen na jednom z katafalků je opět oběť a na druhém leží vysušená mrtvola ve fialovém plášti – Archibaldovo vysušené tělo. Rumprecht právě něco čte v knize, lahvičku AEH má u sebe, a bude jedno kolo překvapen.**

**Situace by měla být vyřešena, rychlým bojem. Tak nějak nepředpokládám, že by se mu podařilo vyvolat Hon, ale stát se to může – beru to ale pak jako taktické selhání družiny, které je může stát život – (informací a zkušeností měli dost).**

**1. Pokud budou mluvit, bude se snažit Rumprecht odvést pozornost, a přejít k Archibaldovi a nalét mu bleskově AEK do krku, v dalším kole zakouzlí jeho oživení = vytvoří Pána honu + objeví se i Hon. Byly by ale hloupí, kdyby to došlo až sem, a kouzlo mu nepřerušili. (tedy: 1 kolo překvapení, x kol pokec, 1 kolo lití, 1 kolo vyvolání, boj)**

**2. Družina zaútočí rovnou – stejně Rumprecht zkusí variantu 1 i v boji. (tedy: 1 kolo překvapení, 1 kolo běh, 1 kolo lití, 1 kolo vyvolání, boj)**

**Pokud Hon i Pána Honu vyvolá, pravidla platí stejná jako minule, jen duchů je 7+počet dní od zadání úkoly v reálném čase (odhadem 13-16) + Pán Honu.**

**Rumprecht: Čaroděj, 16lvl, 60živ, po aktivaci honu mu zbyde jen 25mg, OČ 1, kouzla použije: černý blesk, pak sluneční prsten zelené blesky**

**Pán Honu Archibald: 17lvl, 70živ, zůstává čarodějem, 50mg, OČ: 1 kouzla: první dá 2x černý blesk, poté se chová jako duch honu, jen zranění dělá 2živ/kolo, Zranitelnost: normální ½, kouzelné 1x, zlato/stříbro 1x, proti nemrtvím 2x, vlčí mor 0, fyzická 0,psychická 0, Podrobování 0, Mentální útok 0, ostatní 1x**

**Duchové: stejní jen 5lvl, 35 živ, Zranitelnost: normální ½, kouzelné 1x, zlato/stříbro 1x, proti nemrtvím 2x, vlčí mor 0, fyzická 0,psychická 0, Podrobování 0, Mentální útok 0, ostatní 1x**

**Pokud přežijí, tak DUPJ dle času. Pokec s Mistrem Tao, skok zpět k Xartosovi, cesta, pařba u Vévody.**

**THE END**

****

****