**DUCH DIVADLA**

V tomto dobrodružství bude družinka pátrat v havenském Velkém divadle po tom, kdo má na svědomí vraždy herců.

Stručné pozadí a shrnutí děje:

Velké divadlo je živé. Jeho DUCH žije z divadelních emocí. Když jeden herec na jevišti zavraždí svého soka, srdce divadla zčerná. Od toho večera v každém dalším představení DUCH způsobí nehodu, při které zemře někdo další. Družinka začne pátrat mezi zaměstnanci divadla. Záhy se dozví o Duchovi divadla – tajemné postavě ala Fantom opery. Zřejmě bude přesvědčena, že Duch je pachatel. Tajnými chodbami skrz pasti a souboje pronikne až do Duchovy jeskyně. Duch je ale neškodný chlapíček. Od něj se dozví o skutečném DUCHU. Hlouběji pod budovou najdou skutečné živé obří černé srdce. Musí pochopit, že vyléčit jej lze jen smíchem, hudbou a láskou. Budou mu muset zahrát malé představení a pak přesvědčit soubor, aby zinscenoval romantický muzikál, po jehož představení se DUCH uzdraví.

Postavy a obsazení:

* Manažeři divadla – Hanz a Franz – hrabou jen peníze, umění je nezajímá, družinku ale pátrat nechají dle libosti
* První milovník – Francesco – to on zavraždil svého kolegu, aby zabral jeho místo, nesympatický, podlézavý
* Primadona – madam Cornelia – afektovaná s houfem asistentů, snaží se shodit vinu na Valentinu
* Sopranistka - Valentina – nevinné děvče, psychicky se sesypala po křivém obvinění – důležitá na konci pro muzikál
* Nápověda – Tonička – hodná tetinka, bude mluvit o Duchovi
* Chrliči – zákeřné potvůrky na střeše, sdělí družince důležité info o skutečném DUCHU
* Duch divadla – nenápadný chlapík, co žije pod divadlem, miluje Valentinu, tuší pravdu o DUCHU, poradí družince, jak se tam dostat
* Opička – Jaja – prozradí družince, že Francesco skutečně zabil svého kolegu
* Šéf technik - Cafourek – vynervovaný, pobíhá, rve si vlasy a všechno kontroluje

**ZAČÁTEK**

Pozve si je Jestřáb/Rybářka. Řekne jim, že ve Velkém divadle zemřeli za poslední 4 dny 4 lidé při představení. Je to ohromný trhák a na lístky se stojí fronty. Vypadá to jako nešťastné náhody, ale to je dost nepravděpodobné. Jestřáb by nejradši celé divadlo zavřel a byl by klid, jenže tam chodí smetánka a zvlášť teď by to šlechta nikdy nepřipustila. Proto tam posílá družinku, ať vyčenichají, co tam smrdí, kdo je za to odpovědný a nejlépe tomu zatnou tipec. Ať zajdou za manažery divadla a řeknou, že je posílá JaR, aby ty úmrtí vyšetřili. Kdyby se manažeři cukali, tak ať jim vyřídí, že když družince nevyjdou vstříc, pošle jim tam Hlídka někoho, aby zkontroloval účetnictví.

Odměna 50-100 zl na osobu dle výsledku, doby a náročnosti vyšetřování. Hlídka na to má tabulky.

Družinka by měla vyrazit **cca v 16h** – ať mají před představením (19.00) čas povykládat si s lidma.

**POPIS DIVADLA**

Jako z Fantoma opery. Načinčaná stará „barokní“ stavba. Zvenku věžičky a chrliče, uvnitř široká schodiště, pozlacené sloupky a andělíčci, v sále kvanta rudého sametu a obří křišťálový lustr.

Má to tři patra. Před hlavním vchodem je budka s pokladnou. Ta je přes den otevřená, sedí tam mužík, co prodává lístky. V současné době má ale úplně vyprodáno. Vyřezávané pozlacené hlavní dveře jsou zamčené a otevírají se v sedm večer – hodinu před představením. Za nimi stojí dvojice elegantních uvaděčů, kteří kontrolují lístky.

Plakáty na hry – bulvární styl:

**Královrah** – Tragédie! Intriky! Prozradí mrtvý král svého vraha? (je to stará známá hra – děj zhruba Mackbeth)

**Žárlivec** – Nevěrná manželka! Zardousí ji paroháč? (další stará hra – děj zhruba Othello, ale s důrazem na skutečnou nevěru, hádky a vraždu ze žárlivosti)

Obě hry se hrají posledního půl roku, jen občas proložené nějakým baletem či opět tragickou operou.

Za vstupními dveřmi je prostorná hala se schodištěm, které vede na podestu, odkud se vchází do **lóží** a přímo do horní části sálu. Z horní části sálu se schází k **sedadlům v celém hledišti**. Na **balkón** se chodí dvěma točitými schodišti uvnitř sálu.

Před jevištěm je **orchestr**. Strop je plochá kopule s krásnými malbami a **uzounkým ochozem** – okolo celého stropu nad hledištěm i jevištěm. Na **ochoz se dá dostat po cikcak schodech ze zákulisí** a také z trámoví nad jevištěm. Z ochozu vedou malá nenápadná **dvířka na střechu** (což zespodu není vidět).

Ze vstupní haly také vedou v přízemí dvoje dveře do chodeb, kterými se projde dozadu do zákulisí divadla. To je umístěno v zadní straně budovy a má tři patra (z toho jedno podzemní). V **horním patře** je kancelář manažerů a pokojíky členů souboru, kteří v divadle bydlí (mladé sboristky).

V **prostředním patře** (na úrovni jeviště) jsou šatny herců (1. a 2. milovník mají svoje, Primadona má svou, další mají společnou baletky, pak tanečníci, další herci).

Ve **spodním patře** (pod jevištěm – prakticky pod zemí) jsou technické místnosti – dílna na kulisy, krejčovská dílna, sklad rekvizit, catering, prádelna, plus šatna muzikantů.

Do zákulisí vede ještě **zadní vchod –** z ulice za divadlem. Jsou to obyčejné dveře, za nimi podesta a chodba rovnou do středního patra a schody dolů do spodního patra a nahoru do horního patra. Vchod se zamyká, je tam klepadlo a otevírá stará trochu nahluchlá **vrátná**, co sedí za dveřma a plete.

**Atmosféra v divadle:**

HUDBA: Entreacte–může být i chvilku na pozadí – pustit v momentě, kdy se dostanou mezi ten divadelní šrumec

Jako ve filmu, pořádný mumraj, pořád se něco děje, někdo spěchá, někoho hledají, někde někdo zpívá, hraje orchestr, bizarní směsice všeho možného barevného a hlučného. Je to omračující, ale v dobrém smyslu.

Živá budova ovlivňuje všechno a všechny, co jsou uvnitř. Lidé v divadle jsou jakoby posedlí – na nějaké podvědomé úrovni. Komunikují a přemýšlejí víceméně normálně, ale „show must go on“. Ani je nenapadne, že by zavřeli a odešli, když jim hrozí nebezpečí. DUCH to nechce. Každý to tak cítí, ale vysvětluje si to různě – kvůli penězům, kvůli umění, kvůli kariéře… S družinkou se budou bavit vesměs přátelsky. Spíš je můžou i vtipně zapojovat do dění (kulisák je nechá tuhle něco přidržet, houf baletek si ukradne jednoho z nich na taneček nebo se na ně bude chichotat, spletou si bojovníka s namaskovaným hercem a budou ho strkat na jeviště na zkoušku souboje apod.)

**JEDNOTLIVÁ ÚMRTÍ**

* Milovník **Antonio** zapíchnutý skutečnou dýkou místo rekvizity při souboji – byla to skutečná vražda. Vrahem je Francesco, který si skutečnou dýku vzal schválně. Nyní dostal Antoniovu roli. Tato vražda proměnila/onemocněla DUCHA divadla a pokryla jeho srdce černotou. (hra Královrah)
* Pád propadlem – samo se otevřelo a starý herec **Matouš** spadl a zlomil si vaz (hra Žárlivec)
* Utrhlo se závaží a spadlo na zpěvačku sboristku **Evelínu** (hra Královrah)
* Tanečníkovi **Vincentovi** se při akrobacii na lanech omotalo lano kolem krku a uškrtil se (hra Žárlivec)

*----- Tady nastupuje družinka -----*

* Utrhne se lustr a spadne do prvních dvou řad v hledišti – skoro všichni utečou, jedna stará dáma (**lady Nafoukalová**) to nestihne (hra Královrah)
* Herečce **Amálii** se v kostýmu uvolní kostice a probodne jí srdce (hra Žárlivec)

O obětech nebudu psát další podrobnosti. Je jisté, že se postavy budou vyptávat, hledat, jestli je něco nespojovalo. DUPJ je nenechat se v tom moc zabřednout. DUPJ také podrobnosti o jednotlivých hrách. Mackbeth a Othello.

**DŮLEŽITÉ POSTAVY V DIVADLE**

Pokud by se postavy zaplétali s jinými, tak se je snažte přesměrovávat tady na tyto – i třeba náhodně kolemjdoucí zvědavé baletky je můžou posunout za někým, s kým ještě nemluvili.

**Manažeři divadla** – **Hanz a Franz** – když družinka dorazí do divadla, vrátná/pokladní jim zavolá malého kluka a ten je dovede až ke kanceláři ve třetím poschodí. Po cestě se budou proplétat mezi davy baletek apod… Před kanceláří stojí strážný kroll a ošklivě se na družinku mračí. Nakonec ale jednoslovně ohlásí Hlídku (pokud se tak představí) a pustí je dovnitř. Manažeři – jeden malý tlustý a druhý vysoký hubený počítají za stolem peníze. Staví si z nich vysoké sloupečky. Uvnitř je ještě jeden kroll.

Družinka je ruší od důležité práce – počítání bohatství. Mají ale dobrou náladu a nepřipouštějí, že úmrtí jsou problém. Neuvěřitelně to táhne diváky. Oni s tím samozřejmě nemají nic společného, jsou to jen nešťastné náhody. Ať už se po divadle povídá, co chce (to neupřesní). Oni na představení ani nechodí, je jim jedno, co se hraje, pokud na to chodí davy. Když teda družinka musí, tak ať si pátrá. Lidem v divadle ať poví, že jim mají vyjít vstříc. A milostivě jim **dovolí dívat se** na představení ze zákulisí, i když je vyprodáno. **Ať si zajdou na další informace k Francescovi** – ten byl přímo u první smrti nebo k panu **Cafourkovi,** ten má na starosti technický stav budovy.

Hanz, Franz 7lvl, 40ž, Sil +1, Odl +1, Obr 0, Int +2, Chr 0

**První milovník** – **Francesco** – najdou ho v jeho šatně - to on zavraždil svého kolegu Antonia, aby zabral jeho místo, a tím to celé začal. Přinesl si do divadla tajně stejnou dýku, jako je zastrkávací rekvizita. V šatně ji vyměnil za připravenou rekvizitu a tu pak schoval za květináč na chodbě. Při výměně ho pozorovala jeho **opička Jaja**. Není moc chytrý a je podlézavý, nesympatický. Všude ho doprovází Jaja. Bude předstírat, že je z toho incidentu zdrcený a že si to neumí vysvětlit. Že by mu to vyměnil snad Duch divadla? Nikdy na něj nevěřil, ale teď už si není tak jistý… do tohoto dialogu tam **vpluje Primadona.**

Valentina? No je to taky možné, tichá voda břehy mele.

Pokud na něj družinka např. na základě svědectví opice udeří, že ví, že je vrahem, tak se bude chvilku neobratně vykrucovat a **když přitlačí, tak se přizná.**

Francesco 5lvl, 35ž, Sil +1, Odl +1, Obr +3, Int -1, Chr +2

**Primadona – Madam Cornelia** – načinčaná afektovaná s houfem asistentů. Každému se snaží vnutit svou verzi. Že viděla těsně před představením Valentinu s tou dýkou v ruce, jak se krade po chodbě u šaten. Je to jasná vražedkyně. Třeba na ni Antonio věděl nějaké hrozné tajemství – určitě je to pikantní!

Duch? To je povídačka. Absurdní. Ostatní úmrtí? No, to neví, ale ta holka Valentina je všeho schopná. Je to skandál, že ji ještě nezavřeli do vězení!

Její hlas má v divadle velkou váhu a ona se snaží zbavit Valentiny jakožto konkurence. Ale je pravda, že ji skutečně s tou dýkou viděla.

Primadona 7lvl, 35ž, Sil 0, Odl 0, Obr +1, Int -1, Chr +3

**Sopranistka - Valentina** – mladá, žije v divadle, je nevinná, dýku (rekvizitu) skutečně našla a odnesla ji do rekvizitárny, nikdo ji při tom neviděl. Neví, kde se tam vzala. Primadona tvrdí, že to ona ty zbraně vyměnila. Lidi jí v divadle podezírají. Docela se sesypala, stejně v těch hrách teď nehraje, protože se tam moc nezpívá, pláče, až z toho ochraptěla. Je schovaná ve svém pokoji (s dalšími sboristkami). Je osamělá a myslí si, že ji nikdo nemá rád. Neví, co si o těch smrtích má myslet. Chudáci lidi.

Duch? Vždycky myslela, že je to jen pověra… ale nápověda Tonička přísahá, že je skutečný. A ta je u divadla už půl století a ví o něm všechno. Taky děvčata tvrdí, že Ducha několikrát (v průběhu let či měsíců) zahlédly na ochozu, jak se na ně skrz masku dívá.

Valentina 4lvl, 25ž, Sil -2, Odl -1, Obr +1, Int 0, Chr +3

**Nápověda** – Tonička – hodná tetinka, bude postavám říkat drahouškové a nabízet větrové bonbóny. Taková dobrá duše, která už je u divadla 50 let a všechny zná a všechno ví. Jen ten svět je teď takový zkažený, to za jejích mladých let nebylo. Je to samý mord. I ty hry jsou takové ponuré. *Až je jí z toho smutno. Já když jsem smutná, tak si zpívám, je to dobré na srdce, víte? Smích a zpěv. Není nad dobrou komedii, to vám povídám. Škoda, že už se moc nehrajou, lidi na to nechodí. To víte, jak v tom není mord…*

Smrti v divadle? Určitě je za tím Duch divadla. Už za jejích mladých let se občas objevil. Chodil na představení. Občas našla herečka v šatně růži, když se jí dařilo. Ale kdo se mu znelíbil, toho stihlo neštěstí. Prostě chtěl, aby bylo divadlo co nejlepší. A objevuje se pořád, ať si lidi říkají, co chtějí. Nahoře na ochoze – postava v plášti s havraními vlasy, maskou na tváři ve stínech… Ještě jim při odchodu připomene – *když vám bude těžko, nezapomeňte si zazpívat a hned si začne prozpěvovat.*

Valentina je zlatíčko, chudáček se úplně sesypala. Vůbec si nezpívá. To madam Cornelia zpívá až moc, jestli víte, jak to myslím… Francesco? Snaživý chlapec, občas ale zapomíná text, takový mladý hlupáček. Manažeři? Ale to je jedno, kdo sedí nahoře a vybírá peníze – hlavně když divadlo hraje.

Dokáže také popsat s podrobnostmi jednotlivá úmrtí, u všech byla. A i jednotlivé oběti, o každém řekne něco hezkého.

Tonička 8lvl 35ž, Sil -2, Odl -1, Obr +1, Int +1, Chr +2

**Opička – Jaja** – prozradí družince, Francesco skutečně zabil Antonia – viděla ho, jak vyměňuje dýku. Pokud družinku napadne se s ní bavit, tak jim to ochotně poví. Je chytrá, takže dialog by měl být na úrovni. Spíš toho napovídá hrozně moc – obšírně situaci popíše.

Jaja (opice) 2lvl, 10ž, ÚČ 2, OČ 3

**Šéf technik** – Cafourek – rtuťovitý hobit v montérkách – má na starosti kulisáky, rekvizitáře, osvětlovače – absolutně nechápe, jak se ty nehody mohly stát, kontroluje už všechno. To propadlo například bylo úplně v pořádku. Závaží shora také nemělo spadnout, uzly tam vážou kvalitní. Má pocit, že je to jeho vina.

Duch? No, na **ochozu už také někoho zahlédl**. Chlápka s maskou. A před měsícem takovou **příšerku.** Je to docela záhada, jak se tam dostává, aniž by ho někdo viděl. Možná ze střechy? Ale i kdyby… co může mít takový maskovaný přízrak společného se západkou propadla? Nebo uškrcením mladého Vincenta? Ještě tak ten uzel na závaží nebo výměna dýky…

Cafourek (hobit) 9 lvl, 45ž, Sil 0, Odl 0, Obr 3, Int 0, Chr 1

**STŘECHA**

Na střechu by se měli podívat. Buď je tam pošle Cafourek, že tam vidívá Ducha anebo je nechat při představení zahlédnout nahoře na ochozu postavu, která mizí ve dvířkách na střechu.

Na střeše fouká a je tam fantastický výhled. Členitá jako ve filmu. Na okraji stojí socha **chrliče** – taková kamenná příšerka. Dohromady jsou tam chrliče tři. Když se budou družinka rozhlížet, hodí jeden z nich po nich zezadu pokaděné ptačí hnízdo – trefí někoho do hlavy. Pak zase ztuhne. Když se na něj půjdou podívat, hodí jiný z nich další hnízdo. Třetí pokus už zahlédnou v pohybu a chrlič „nenápadně“ ztuhne. Když si s nimi budou chtít povídat, jeden z chrličů ožije a bude chtít pro každého z nich **holuba. Živého.** Pak zase ztuhne.

Pokud by družinka nechtěla holuby shánět, tak zase ožije a nadhodí, že ví, proč tam jsou, ale bez holubů jim neporadí. Pokud družinka odejde, jejich problém.

Holubi:

Holubi se sem bojí. Nejbližší hřadují na budově divadla na parapetech v prostředním patře. Cca 6m pod úrovní střechy. Nebo létají okolo – občas nějaký proletí taky 6m okolo.

Pokud se budou na parapet spouštět po laně, tak holuby vyplaší. Na parapetu se dá s trochou opatrnosti stát nebo sedět. Obr – 5 – udrží se / pád z 8m (1 + k6\*2). Pokud se tam někdo spustí, tak mladá herečka otevře okno a bude se zajímat o to, co tam dělají (bude jim fandit). Holuby lze bez problémů přivolat na nadrobené jídlo. Pak je půjde chytit např. do pytle nebo i do rukou. DUPJ – ať je sranda.

Holub 1lvl, 5ž, ÚČ -2, OČ 4

Když přinesou holuby (budou chtít určitě **všechny tři**), chrliče se seskupí, ožijou a sežerou je. Hezky nechutně, jen peříčka létají. Budou svými kamennými hlasy laškovně rozprávět s družinkou. Že se někdy chodí dívat na představení. Jestli má družinka ráda holuby. Jak daleko doplivnou ze střechy... Když přijdou otázky na vraždy, tak se trochu zaseknou a pak budou pokračovat vážným hlasem jakoby trochu v transu.

**První chrlič: *Lidi vraždí DUCH divadla. On je naživu. Ale jeho srdce je černé.***

**Druhý chrlič: *Musíte ho vyléčit. Nesmíte jej zabít, jinak zemřete. Divadlo zemře.***

**Třetí chrlič: *Je dole. Hluboko dole. Hluboko pod jevištěm.***

Pak se chrliči otočí a rozprchnou se po střeše a zkamení. Největší z nich jak na potvoru **zkamení přímo před dvířky** na ochoz. Vroste do střechy, nepůjde ho odtlačit. Dostat se přes něj půjde leda tak, že mu nabídnou dalšího holuba. Nebo kouzlem. Taky ho můžou zkusit rozbít. To ale ožije a zaútočí. V dalším kole se přidají další dva.

Chrlič: 2 útoky/3kola, ÚČ tlama 5, drápy 4, OČ 5, 5lvl, 45ž

**PRONÁSLEDOVÁNÍ DUCHA**

Do chodeb pod divadlem se dá dostat jen přes **tajnou chodbu – z ochozu a dole ze skladiště**. Jen aby ji nenašli moc brzy. Napojení ze skladiště dle potřeby – buď zazděná stěna, takže tam chodba tedy vůbec není, nebo tajná chodba, pokud by ji jinak nemohli najít. Spíš by ale při představení mohli zahlédnout Ducha na ochozu, a když po něm půjdou, zmizí v tajné chodbě (uteče jim). Případně by jim mohli Cafourek a Tonička později zdůraznit, že Duch bývá na ochozu.

**Tajná chodba z ochozu.** Vstup nenápadnost 0%. Vede do úzkého točitého schodiště. Zezačátku jsou to úzké chodbičky – prach a pavučiny a stopy v prachu --- jen pro hraničáře (80% na stopování). Pod úrovní divadla se na chvíli rozšíří do místnosti 3x6m, kde jsou odložené staré krámy. Dá se projít skrz, chodba pokračuje na protějším úzkém konci, ale ve chvíli, kdy vstoupí, některé z krámů ožijí a zaútočí. Cestu si budou muset probojovat. Pokud by vycouvali zpět do chodby, tak krámy zase ztuhnou.

Dva otlučení pozlacení andělíčci – létají a škrábou ručkama: 3lvl, ÚČ 4, OČ 7, 25ž

Krejčovská panna švihá bičem: 7lvl, ÚČ 6, OČ 4, 40ž

Truhla klape víkem: 7lvl, ÚČ 6, OČ 4, 40ž

Prožrané šlechtické oblečení i parukou má dva pozlacené meče: 7lvl, 2 útoky/kolo, ÚČ 5, OČ 5, 40ž

Dřevěná maketa dračí hlavy brání v průchodu chodbou až za všemi ostatními (jinak neútočí, pokud jí nechtějí projít) – cvaká zuby: 9lvl, ÚČ 9, OČ 2, 60ž

Hudba: Vehicle

Dál pokračuje 2m široká klenutá chodba s cihlovým obložením. Po 100 m zahýbá a začíná schodiště dolů. Schodiště napřed vede obrovským podzemním sálem (možná to kdysi byl dům, ale pak na něm vyrostly další domy) a je v něm **mezera – 4m**. Nad mezerou je ve stropě traverza, přes níž se dá přehodit lano (nebo zaseknout kotvičkou)

Mezera se dá přeskočit Obr – X – přeskočil/pád z 8m (1+k6 x2 ž)

X = 4 (směrem dolů), 8 (směrem nahoru), s lanem je to -2 (dolů), 2 (nahoru)

Schodiště pokračuje dál zase v chodbě tentokrát už ve skále, občas zahne, takže míří dolů pod budovu. Můžou si všimnout, že ve stěně tu a tam je v šedé skále vidět matně **rudý/růžový pruh** jako žíla. On je to skutečná žíla DUCHA. Tady nahoře ale zkamenělá.

Pak tam čeká past – nášlapný schod (0% nalezení). Tři schody se „zvrtnou“ dolů a první dvě postavy **spadnou do nádrže s vodou** (Obr – 15 – nespadne/spadne). Má rozměry 2x2m a hluboká je 4m. Hladina je 4m pod schody. V dalším kole se ze strany vyklopí mříž (2m nad hladinou) a začne klesat rychlostí 1m/kolo. Na dně nádrže je kruhový kohout (30cm v průměru). Když jím zatočí, mříž se začne zvedat. Neměli by se utopit, protože když je to přimáčkne dolů, tak kohout najdou, i kdyby je předtím nenapadlo se potopit a rozhlédnout. Pokud spadli i s lucernou, tak ta zhasla. Jestli nemají další zdroj světla, tak jsou ve tmě. Až vylezou, schody se vrátí do původní polohy.

Dál vedou schody ještě 100m a ústí k jezeru v jeskyni.

**JEZERO**

Jeskyně je 100m dlouhá a 20m široká, 6m vysoká s opracovanými stěnami a stropem. Na vzdáleném konci se zužuje do chodby 5m široké se stylizovanými sloupy po stranách. Jezero je hluboké 4m.

Je tam šero (rozptýlené světlo se odráží od hladiny a vlhkých stěn) a schody vedou do vody. Je tam sloupek na uvazování loďky, který se zřetelně používá, ale loďka tam není. Voda je klidná, tmavá a ne moc studená. Lehounce se z ní dělá pára.

Když se dostanou mezi sloupy, tak jezero i jeskyně dál pokračuje jakoby klikatá podzemní řeka. Po 50m zahrazuje cestu **mříž**. Ze zdi trčí **páka** (na obou stranách mříže). Na páce je nenápadný čudlík (20% nalezení). Když zatáhnou za páku a zmáčknou přitom čudlík, mříž se vytáhne nahoru. Pokud čudlík nezmáčknou, mříž se nevytáhne a po páce přejede výboj – 3 + 1k6ž. Pokud to budou prohledávat na pasti, tak najdou ten čudlík i to, že je tam past. Když si hodí na deaktivaci a budou úspěšní, dojde jim, že mají čudlík použít. (taková stará ruční brzda).

Voda se klikatí ještě dalších 200m a pak ústí do Duchovy jeskyně. Už zpoza rohu je vidět odraz světla. Když vykouknou za poslední zatáčku, uvidí Duchovu jeskyni. U břehu zaslechnou tichou cinkavou melodii. HUDBA – Skříňka

**Duchova jeskyně**

Vypadá jako ve filmu. Pozvolně stoupá od vody, všude hoří svíčky. Je to vcelku členité – obsahuje klavír, postel s nebesy (bez figuríny), (nezakrytá) zrcadla, dvě velké truhly, dvě velké skříně, toaletní stolek s židlí, různé závěsy, barevné dřevěné sochy (andělé, můzy, bohové), hrací skříňka hrající tichou cinkavou melodii. Ve skříních je oblečení – obyčejné i Duchův kostým, paruky a masky. V truhlách je jídlo a popsané i prázdné notové papíry. Další schované věci jsou dál v nenápadném úkrytu za jeskyní, kam by se postavy ani neměly dostat.

Duch se schovává v jedné ze skříní. Sám nevyleze, leda by to tam začali ničit – zejména klavír. Když při prohledávání otevřou skříň, **Duch na ně vyskočí**, zaječí, odstrčí je a pokusí se utéct k loďce. Má to cca 10m daleko. Ve stejnou chvíli na 1-2 postavy **spadne sametový závěs**, zpod něhož se bude 2 kola vyhrabávat. Duch 1 kolo přebíhá k loďce, 1 kolo ji odvazuje, v dalším kole nasedá a snaží se odplout. Moc rychle mu to zezačátku nepůjde, jsou schopni ho doplavat, pokud ho nezastavili dřív. Neměl by být problém ho svrhnout z loďky vody – plavat umí leda tak, že šlape vodu. Ve vodě už nebojuje a nechá se dotáhnout na břeh.

Duch Evžen: 8 lvl, 50ž, OČ 1, Sil 0, Obr 1, Odl 2, Int 1, Chr 0

**Duch divadla**

Je to 30 letý malý zrzavý chlapík. Kapku při těle.

*Původně se jmenoval Evžen Hromádka, ale tohle si už ani nepamatuje a sám o sobě uvažuje jako o Duchovi. Před 5 lety pracoval v divadle jako kulisák. Divadlo ho fascinovalo. Jednou objevil vstup do tajných chodeb a DUCH divadla ho přivolal až dolů do jeskyně. Už tam zůstal, stal se Duchem. Z jeskyně vede ještě jedna hodně tajná chodba přímo do města. Občas si zajde nakoupit jídlo, v jeskyni byla spousta peněz a kouzelné prsteny (hyperprostor, neviditelnost, neslyšitelnost) – ty má schované. Jinak tráví čas tím, že skládá hudbu, zpívá, píše hry do šuplíku a chodí se nahoru dívat na představení. Většinou používá prsten neviditelnosti, jen občas se nechává zahlédnout na ochozu, aby se oživily tajemné pověsti o Duchovi divadla. Obleče si kostým, paruku a masku, boty na vysokém podpatku a působí úplně jiným dojmem.*

*Výborně zpívá a miluje sopranistku Valentinu. Ovšem myslí si, že ona by malého obtloustlého zrzka určitě nechtěla. V současnosti má depku z toho, že je neprávem podezřelá z vraždy.*

*Uvědomuje si, že v divadle působí nějaká vyšší síla. Občas se mu v hlavě vylíhne myšlenka, která určitě není jeho a ponoukne ho, aby něco udělal. Už na začátku takto našel jeskyni a toto něco ho přimělo tu zůstat. On sám tomu říká Divadlo nebo skutečný DUCH divadla. Inspiruje ho k hudbě, zpěvu a psaní her. Občas zaslechne (nebo je to jen v jeho hlavě?) zezdola z jezera vzdálenou hudbu nebo hluboké pomalé dunivé, ale tiché údery bubnu (ve skutečnosti je to Srdce). Nejsilnější to bývá v místě, kde vstupuje do jezera schodiště. Před 5 dny (po dni první vraždy – záleží, kdy se tam družinka dostane) ale přišla výrazná změna atmosféry. Něco je moc špatně. Má těžké sny, depresivní myšlenky. Mnohokrát ho napadlo, že skutečná smrt na jevišti je tím nejsilnějším momentem divadelní hry. Přeje si někoho zavraždit, a to ho děsí. A věří, že jej k tomu nutí DUCH.*

*(Opravdu DUCH se totiž snaží ho ponouknout, aby sám některou vraždu provedl, bylo by to ještě lepší, než ty nehody, které je schopen zařídit sám. Ale Evžen je dobrá duše a žádný vrah. S nutkáním bojuje a je z toho na dně – vyděšený, nešťastný.)*

*Netuší, co se stalo, proč se to děje, jaká je skutečná podstata toho, čemu on říká DUCH, ale moc si přeje, aby se to uklidnilo.*

Takže když ho družinka chytí, tak je vystrašený a nešťastný a přeje si, aby se celá ta situace nějak vyřešila. Družinky se taky bojí, takže se choulí, ale působí bezbranně a určitě se nechce dát zabít. S družinkou bude spolupracovat. Nakonec bude mluvit sám docela ochotně. Víceméně jim některé informace přímo vnutí. Měl by družinku přesvědčit, že o DUCHOVI nelže.

Co by měl sdělit družince (stručné body – neříká to tak přímo):

* Vraždy nedělá on, v divadle působí vyšší síla – skutečný DUCH, která do jisté míry řídí jeho i celou atmosféru v divadle
* Před 5 dny se něco stalo a DUCH si přeje smrt na jevišti, zlé emoce, depresi
* DUCH je ještě někde pod jezerem, zřejmě blízko schodiště – hledejte podle úderů bubnu
* Nesmíte ho zničit, bez něj si divadlo nedokáže představit
* Valentina je nevinná a měla by zpívat
* On sám se cítí zle – ty hry, které hrajou teď, nesnáší – jak by jeho srdce potěšilo, kdyby se hrála **Princezna a pasáček** – slavná komedie, kterou miluje – dokonce ji sám zhudebnil (začne vyhrabávat noty) – jsou tam nádherné duety. Valentina a on sám v hlavních rolích milenců, to by byla nádhera. Tu komedii mají na repertoáru, stačilo by dostudovat pěvecké party

(ta hra je o tom, že se princezna omylem zamiluje do pasáčka, protože si myslí, že je převlečený princ, končí to samozřejmě svatbou)

**CESTA ZA DUCHEM:**

Vstup do další chodby vede pod vodou. Od hladiny můžou zaslechnout **zadunění**. Schodiště pokračuje do vody a 3m pod vodou se lomí doleva přímo do skalní stěny. Vstupuje do stěny a pokračuje pak 10m horizontální tunel (1,5m vysoký, 2m široký) cca 5m hluboko pod hladinou. Po těch 10m stoupá opět schodiště nahoru až nad vodu. Jsme v tunelu ve skále, který vede dál.

HUDBA: Past the Point of no Return vyřez – až proplavou

Celou dobu chůze slyší čím dál víc občasné **zadunění**. Zezačátku to opravdu vypadá jako velký buben. Postupně to zhlasuje a vždy následuje slabounký otřes.

Další chodba (1 – 2m šířka, 2 – 3m výška) vede celkem 0,5 km různě klikatě doprava i doleva, ale hlavně pořád pomalu dolů. Už od začátku je vidět, že skalní stěny tu a tam a čím dál hustěji protínají **růžové a fialové „žíly“.** Asi po 100m ty žíly už vystupují ze skály- vedou po povrchu. Jsou měkké, organické. Pokud do nich píchnou mečem, tak udělají díru a začne z ní vytékat tmavá hustá tekutina. Bez pachu. (*Je to něco jako krev – drobounká vlásečnice*). Po dalších 100m začne být chodba postupně pružná, pak měkká a pak slizká – organická.

Pak začne prudce klesat – je to víceméně skluzavka dolů – **tobogán**. V zatáčkách 30m dolů. Začnou klouzat Obr – 4 – sjedou/udrží se. Na konci je mělké jezírko (30 cm) krve. Buď to můžou sjet plánovaně, nebo něco vymyslet a řízeně sešplhat.

Po 100m to zase stoupá, jen 5m, ale šikmo – skoro **kolmo**, pak zas už pozvolněji 5m klesá. Celé je to slizké, zloděj má opravu -20% ke své tabulce. Ostatní bez lana Obr – 13 – vyleze/skluz.

Pak místo 5m dlouhé, kde jsou **žíly naskrz chodbu nahusto**. Jsou pružné, ale Obr – 8 – proleze/zasekne se. Pokud se zasekne, budou muset některou z žil rozseknout, aby prošel dál. Dost je to zašpiní a celá chodba se trochu otřese (je to ale bezpečné, nic jim to jinak neudělá). Jinak DUPJ.

Tunel se **kříží s jiným tunelem** – tlustou žílou – která vede kolmo. Valí jí docela velké možství krve závojem shora dolů, do karmínové organické hlubiny, z níž občas trčí kus kamene. Krvopád budou muset proskočit – je to 2m. Sil + Obr – 3 – přeskočil/propadl a utopil se někde hluboko v krvi. Popsat jim to, aby chápali nebezpečí.

Nakonec, když už dunění je hodně silné a záchvěvy taky, se chodba **hodně zúží** – tak tunýlek o průměru 40 cm a dlouhý 2m. Pak se to rozšiřuje a po pár metrech ústí do místnosti, kterou ještě není vidět. Stěny tunýlku jsou dost **pružné**. Dá se proplazit. Pokud se někdo zasekne, lze jej protlačit silou. Obr – 6 – proleze/zasekne se.

**SRDCE DUCHA:**

Za úzkým místem chodba ústí do velkého sálu. Má tvar koule o průměru 30m. Uprostřed visí **obří srdce**. Tvar má jako lidské, jen je asi 10m veliké. Trochu se nafukuje, až se najednou stáhne (co 2min). Zaduní to a celý sál se zachvěje. Obr – 4 – ustojí/pád. Jen poprvé.

Za srdce vedou 4 hlavní žíly do stran do stěn sálu. Kromě nich srdce drží ve vzduchu ještě desítka dalších užších (0,5 – 1m) tkání, které vedou také na všechny strany sálu. Srdce je **pokryté černou** **hmotou**, která z něj přechází v pruzích i na žíly a tkáně. Je to jako tekutý asfalt, jen ne horké. Lepivé, mazlavé, husté, černé.

Jakmile dobrodruzi projdou do sálu, úzký vchod se **úplně stáhne**, že jím vůbec nejde projít zpátky. Současně pocítí silný nával emocí (HUDBA: Overture - délka dle nálady). I tu hudbu uslyší v hlavě, je nádherná, ale na konci disharmonická a skřípavá (to už na ukázce není - popsat). Současně ucítí napřed poklidnou radost, úžas, touhu, vášeň, jenže pak se to zrychlí v hrůzu, smutek, nenávist, depresi a neštěstí – to přetrvává. Odl – 6 – ustojí/mdloby (3kola). Pak se hluk v hlavě stáhne do pozadí a intenzita emocí se sníží, takže už je to snesitelné, příliš je to neovlivňuje, jen jsou si toho pořád vědomi.

**No a co teď? Jak jim dojde, že je potřeba srdíčko rozveselit? Budou stačit hlášky od Ducha či nápovědy?**

Mluvení na srdce:

Pokud jej přímo osloví, bude reagovat emocemi, které následně ucítí postavy a hudbou, co uslyší v hlavě (jen popisovat, nebudeme nic pouštět). Ať se to ale nezvrtne v ANO-NE. Srdce je expresivní, patetické, nemocné. V této fázi se nebude projevovat jako zlé, ale jako nešťastné.

Na otázky, zda zabíjí/proč zabíjí, ucítí hlad, pak vzrušení a pak nasycení/uspokojení a pak se po velkém Srdci trochu dál rozleze černota.

Na otázku, co je ti, ucítí depresi.

Na otázky, jak ti můžeme pomoct/ co chceš, ucítí napřed neštěstí (tklivá tichá melodie), pak náhlou radost (veselou flétnu a dívčí nezřetelný zpěv), kde černota na Srdci kousek ustoupí, ale jak hudba dozní, zase se vrátí

Na otázku, kdo jsi, ucítí něco, jako když tam vešli – mohutnou emoci – vášeň, divokou fanfáru, pak náhlé zklidnění, napětí, touhu, uspokojení.

Pokud je tedy napadne zkusit srdce rozveselit – **nechat družinku, ať naživo něco předvede. Můžou zazpívat, předvést scénku (tady už je PJ může nasměrovat, že jsou všelijaké možnosti)… dát jim 10 minut na přípravu.** Pak ze srdce odkápne kus asfaltu a ukáže se zdravá růžová – otevře se průchod zase ven. I emočně ucítí záchvěv spokojenosti.

Z toho by měli pochopit, že to je **správná cesta, jen bude třeba větší kalibr**. Ideální by bylo, kdyby mělo divadlo nastudovat Duchovu hru Princezna a pasáček s ním a Valentinou v hlavních rolích. Tu komedii stejně mají na repertoáru, jen by dostudovali pěvecké party. A družinka by mohla dostat malou roli☺ - nějaké popletené strážné, kteří tam vytvářejí komické situace. Takto lze Duchovi a Valentině dopřát i happy end. (Think of me nebo All I ask of you)

Ovšem určitě to není jediné řešení. Lze zahrát jakoukoliv hru nebo provést na jevišti či v jiném masovém měřítku cokoliv pozitivního – DUPJ – cokoliv z kombinace láska/smích/hudba.

Pokud bude čas, tak to nechat celé dohrát – dohoda s manažery, popis hry. Nastudování by mělo proběhnout co nejrychleji, jinak každý večer zemře další člověk.

Na konci si můžete pustit Phantom of the opera (original nebo Nightwish)– jen pro radost.

Útok na srdce:

Špatný nápad. Srdce lze proseknout zbraní. OČ 0. Lvl 25. Po zásahu se začne chvět, celý sál se začne chvět a vzdouvat. Ozve se opět hudba v hlavě – panická, divoká, zoufalá, prosebná, totéž pocítí jako emoce. Pokud je zraní celkem za 50ž, tak je rozseknou a ze srdce se do sálu začne lít neuvěřitelně mocným proudem krev. Za 3 kola je sál plný krve, pokud nedokáží nějak teleportovat, tak se brzy utopí.

Divadlo přijde o svůj lesk a charisma. Přestane fungovat kouzlo, kterým hry působí na diváky a postupně přestanou chodit a divadlo časem skončí.