

# DOBRODRUŽSTVÍ NO.1

ÚSVĚTCON 2011

# Noční můra

## Dobrodružství pro Úsvitcon 2011 - PJ Rybářka

Dobrodružství se odehrává ve snu alchymisty Daniela. Družinka se do tohoto snu dostane a jejím cílem je najít tam Daniela a přesvědčit jej, aby se zabil a tím se ze sna probudil.

### Začátek dobrodružství:

Je podzim, družinka dlí v Havenu. Dostanou zadání od Hlídky, že se mají hlásit u královského alchymisty Myrzila, aby mu pomohli s nějakým problémem. Mají pokyn vyjít mu maximálně vstříc. Myrzil se svým partnerem Danielem, který pochází z urozené a vlivné havenské rodiny (proto byla družinka vyslána), v současnosti zkoumá látky navozující živé, intenzivní sny.

**Myrzil:** Trpaslík. Rázný, praktický, bodrý se smyslem pro humor. Zrzavé rozčepýřené vlasy a vousy. Mluví „slováckým-trpaslickým“ nářečím. (nemusíte za každou cenu, stačí sem tam připlést slovo, koncovku, nějaké to „Tož“ apod.). Všechny jeho znalosti o fungování snů vycházejí z jejich předchozího výzkumu a pokusů.

### Myrzil je přijme vstřícně a vysvětlí jim zhruba toto:

Vyvinuli novou drogu, po které se upadá do hlubokého spánku, v němž může snící prožívat spoustu času v živém snu, současně tato droga umožňuje sen sdílet několika lidem. Daniel to zkoušel sám na sobě a zřejmě si vzal příliš velkou dávku, takže nyní spí již tři dny a nedokáže ho probudit. Proto hledali někoho, koho by mohli „poslat“ do Danielova snu, a probudit jej „zevnitř“.

To bude družinka. Dostanou vhodně upravené malé množství drogy, objeví se v Danielově snu a **musí jej tam najít a způsobit, aby ve snu zemřel! A to pokud možno dobrovolně a vlastní rukou.** Protože po smrti ve snu se snící vždy probudí. Pokud snící zemře dobrovolně, probudí se bez problémů, pokud ale zemře násilně či „neplánovaně - úrazem apod.“, odnáší si nepříjemné psychické následky (fobie, schizofrenie, problémy se spaním...).

Dosud s tím neměli výrazné problémy, protože snící si byl vědom, že sní, Myrzil má ale podezření, že větší množství drogy mohlo způsobit, že Daniel si neuvědomuje, že sní a tudíž se nechce zabít a ve snu uvízl (a ani jej nelze „zvenku“ probudit). Pak je také zbytečné, aby družinka, až Daniela najde, mu tvrdila, že pouze sní - nebude jim věřit.

Po splnění úkolu, až se Daniel probudí, družinka se probudí automaticky. Případně se můžou probudit i sami - sebevraždou.

Dál bude družinku varovat - netuší, o čem ten sen je, kam se dostanou. Může to být cokoliv a Daniel tam může hrát jakoukoliv roli. Také při sdílení snů narazili na problém - **každý cizí člověk ve snu někoho jiného je tam vnímán jako vetřelec.** Prostředí je k němu nepřátelské - odmítavé až agresivní (v závislosti na míře „nezapadnutí“). Zjistili, že pomáhá, když se vetřelci pokusí splynout s prostředím. Například při snu o tropickém ostrově, kde všichni pobíhají v trávových sukénkách, je dobré pořídít si je také a nechřastit brněním.

Dále - co se týče běhu času ve snu, tak ten může být rychlejší i pomalejší. Daniel spí už tři dny a v jeho snu mohl uběhnout rok nebo třeba několik hodin.

Kdyby se ptali, co s jejich vybavením, tak pokud ho budou mít při sobě v době usnutí, mělo by se přenést s nimi.

Pak Myrzil vezme družinku za Danielem. Leží oblečený na posteli, v pokoji je šero, skrz oranžové závěsy přichází jen matné špinavé naoranžovělé světlo.

**Daniel:** 25 let, štíhlý, bledý, krátké černé vlasy, oblečení v odstínech šedé, tetování ve tváři (značí příslušnost k jejich rodu - od oka směrem k uchu vždy dvě čárkované linie)

Dýchá pomalu a tiše, jen skrz víčka je vidět rychlé pohyby očí, jak se mu zdá sen.

Družinka se se svými věcmi může uložit na měkkém koberci na zemi. Pak jim Myrzil podá drogu a oni usnou.

Pozn. Další pravidla pro snění družinky: Zemře-li postava ve snu, probudí se. Zemře-li násilně, pak se probudí dezorientovaná, ještě 2 dny nebude vědět kde je, kdo je apod. Zemře-li vlastní rukou, pak se probudí v pohodě a může Myrzila požádat, aby ho do snu vrátil. Toto jde udělat jen jednou za každou postavu, víc jim Myrzil nedá - že by dostali moc velkou dávku a dopadli jako Daniel.

Za každých 15 minut strávených v realitě uběhne ve snu 1 hodina (což dopředu nikdo neví).

Postava se objeví někde v ulicích ve městě DUPJ. Nemá tetování ani šedé oblečení - je na tom jak předtím na začátku.

Mrtvé tělo zmizí okamžitě po smrti.

### **Danielův sen - co se stalo:**

Daniel skutečně díky předávkování sní velmi živý sen a neuvědomuje si, že je to sen. A bohužel pro něj je to spíš noční můra. Ve snu je Daniel stále Myrzilovým kolegou, ovšem tentokrát v malém městě. Myrzil zde působí jako alchymista - lékárník a Daniel mu pomáhá. Do městečka byl před 14ti dny zavlečen mor. Nákazu vyvolal baronův rádce alchymista Radimir. Přiměl barona, aby vyhlásil odměnu tomu, kdo najde lék a počítá s tím, že sám s lékem vystoupí. Ale chce město nechat trochu podusit. Situace je ošklivá, lidí umírají, lékaři a kněží jsou bezmocní.

Daniel intenzivně pracoval na léku na mor. Po týdnů vyvinul látku, která podle něj měla fungovat jako vakcína (něco jako očkování) - jen pro zdravé. Sám si lék vzal a dal jej také Majdalence, své dívce, která pracuje na hradě v prádelně, když za ním večer přišla.

Druhý den Daniel vzal svůj vynález a přinesl jej na hrad baronovi. Jenže tam zle pochodil. Radimir nehodlal strpět žádnou konkurenci. Nenechal Daniela pořádně vysvětlit, na jakém principu látka pracuje, a baron si ji chtěl hned vzít. Jenže Radimir ihned rafinovaně použil roh jednorozce, který mimo jiné odhaluje jedy, a ten se samozřejmě zbarvil do modra, že vakcína je nebezpečná (no jasně, oslabené morové zárodky...). Baron si nenechal nic vysvětlit, hystericky prohlásil, že se jej Daniel pokusil nakazit a uvrhl ho do vězení. Radimir s tím plně souhlasil a také naznačil, že snad by mohl být Daniel za nákazu přímo odpovědný. Baron se tedy rozhodl, že jej dá veřejně popravit (narazit na kůl) a prohlásit za viníka celé morové epidemie a doufá, že jeho smrtí se panikařící lidi z městečka zklidní a mor odejde. Takový obětní beránek. Takže když se družinka objeví ve snu, Daniel je v hradních kobkách a čeká na popravu.

Majdalenka se doslechla oficiální verzi, že Danielův lék je vlastně jed a vyděsila se, že je nakažená. Tomu nahrálo, že se u ní projeví účinky vakcíny - teplota, drobná vyrážka. V šoku, že jí Daniel ublížil, a v hrůze před morem se rozhodla podřezat si žíly. Jenže ji našla její kamarádka Emilka a zachránila ji. Nicméně Majdalenka je na tom bledě, sotva je při vědomí a proklíná Daniela. Obě s Emilkou zaslechly, co se na Daniela chystá, a přejí mu to.

Daniel tohle neví. Je ve vězení a Radimir mu osobně škodolibě oznámil, že bude popraven a označen za viníka. Taky naznačil, že s lékem by měla přijít nějaká povolanejší osoba. Z tohoto náznaku (a taky z toho, že uviděl, že Radimir vlastní roh jednorozce, o němž ví, že

s jeho pomocí lze připravit skoro jakýkoliv lék) Daniel pochopil, že to na něj Radimir záměrně spískal a že pravděpodobně má Radimir také lék, který ještě nedal k dispozici. Kdyby mohl, rád by se mu pomstil anebo alespoň zajistil, aby se lék dostal mezi lidi.

Po incidentu s Danielem nechal baron vyhlásit na hradě „karanténu“ - nikdo nesmí jen tak dovnitř či ven, každého důkladně prověřují a musí mít dobrý důvod, aby mohl projít branou.

To, že je Daniel na hradě, ví ve městě pouze Myrzil, který ale netuší, co se tam stalo. Vlastně ví jen, že na hrad odcházel a proč, ale když se neobjevil, tak usoudil, že buď je s Majdalenkou anebo uprchl z města. Zatím se po Danielovi na hrad ptát nešel. Má moc práce, sám pracuje na jiném léku (nikoliv vakcíně).

Že má být Daniel popraven, se zatím všeobecně neví, ví se to jen v šeptandě na hradě.

#### Chronologie:

D - 14 začíná mor (začíná i sen), D -3 - Daniel vytvořil lék, D-2 Daniel vyráží na hrad a je uvězněn, D - objevuje se dopoledne družina

#### Zjednodušená linie dobrodružství:

1. Družinka se objeví v morovém městečku, kde se musí přestrojit, aby zapadli.
2. Pak se družinka již slušně doptá na Daniela - pošlou je za lékárníkem. (Myrzilem)
3. Než jim Myrzil řekne, že Daniel šel na hrad, zadá jim subquest - sehnat plíseň a nakaženou čerstvou mrtvolu. Plíseň musí najít na smetišti, kde si zabývají s ghůly. S mrtvolou si musí poradit dle vlastní invence.
4. Myrzil jim dá na hradě kontakt - Majdalenku. Musí se na hrad dostat, pak promluvit s Majdalenkou nebo spíš s Emilkou a doví se, co se stalo Danielovi.
5. Musí se dostat k Danielovi - nemusí jej zachraňovat - záleží na nich, jak jej budou chtít přesvědčit, aby spáchal sebevraždu. Daniel bude trvat na tom, že musí od Radimira získat lék na mor, pak bude ochoten zemřít.
6. Vloupají se k Radimirovi, vyrazí z něj lék a dopraví jej Myrzilovi. V tu chvíli se Daniel zabije a družinka se probudí.

#### Prostředí snu:

##### Město Sonor:

##### Zvláštnosti:

První dodává snovému prostředí napětí - „oranžová“ obloha - nebe vypadá, jakoby bylo pokryté šedo - oranžovými červánky. Takový pocit jako při smogovém západu slunce, jen po celé obloze. Působí to podivně zlověstně. --- dle pokoje, v němž Daniel usnul.

Druhá - všichni lidé mají na tvářích tetování a všichni chodí v šedém oblečení. Různého střihu, ale barevně v odstínech šedé. Přesně jako Daniel sám. Pouze Vidarovi mniši chodí v hnědém.

Cca 500 obyvatel. Hlavní náměstí s domy nejbohatších občanů, Tržní náměstí s domy slušných řemeslníků, chrámové náměstí s Vidarovým chrámem. Chudá čtvrt Stínov - labyrint uliček, chudých dřevěných domků. Okolo města jsou hradby, u hradeb (uvnitř města) na trochu vyvýšeném místě obklopen ještě svým kruhem hradeb je hrádek barona Rolanda.

Vodítko, jak chodí po městě lidi - každých 5 minut je 60% pravděpodobnost, že někdo prochází po libovolné ulici a 40%, že tam nikdo není a lze provádět nutné násilí diskrétně. V noci pak je to 85%, že je prázdné.

Zasažení morem: Ve Stínově je již 25% domů úplně prázdných (zemřeli či utekli všichni), v dalších 50% je někdo nemocný. Pouze 25% je zatím zdravých. Zbytek městečka je zatím zasažen méně - pouze v 10% domů je někdo nemocný. Na hradě není nemocný nikdo.

Tomu odpovídá i nálada ve městě. Stínov je úplně ochromený a normální život se tam zastavil. V jiných částech infrastruktura částečně funguje. Hospody jsou ale z 90% zavřené. Trhy se konají, ale stánků je málo, kupující se snaží rychle dostat domů. Někteří mají roušky. Rozhodně žádná rozjuchaná nálada.

#### Vidarova církev:

Něco jako křesťanství, možná Juranova církev. Ve městě je chrám a klášter, žije tam hodně mnichů. Chodí v hnědých kutnách s kápěmi na hlavě. Jsou v podstatě mírumilovní, pomáhají při moru - modlí se a odvázejí a spalují mrtvé. A utěšují umírající. Hlavní mniši jsou Vitaris a Ridaris. Na chrámovém náměstí se před chrámem svázejí mrtví a tam se pálí. Hoří tam dnem i nocí velká hranice a dým z ní plní oblohu a částečně i přilehlé ulice.

U umírajících se modlí Vidarovi mniši a mrtvé nakládají na káry a odváží na náměstí k chrámu a tam je pálí. Odváží je vždy ve dvojici mnich + zřízenec.

#### Mor:

Přenáší se:

Dotykem, i vzduchem, pokud jste v bezprostřední blízkosti kašlajícího nakaženého a nemáte roušku. Dotek přes látku je bezpečný. Taky dotykem látek potřísněných čerstvou krví, močí, potem, slinami.

Pokud k něčemu takovému dojde, past **Odl - 5 - nakazí se**. Pokud se nenakazí, tento nemocný už jej nakazit nemůže. Háže si znovu až při styku s jiným nemocným.

Projevuje se:

1. den - jako chřipka - bolesti hlavy, teplota, světloplachost, nevolnost
2. den - vše zůstává + vyrážka
3. den - vše zůstává + boláky, křeče, slabost - už nemůže chodit
4. den - silnější 3. den
5. den - bezvědomí, smrt

Lze vyléčit hraničářským Uzdrav nemocného - nemocný je pak slabý a musí ještě zůstat na lůžku, ale je OK. (druhým sesláním je vyléčený komplet)

Pozn. Tady pozor - pokud by hraničář někoho vyléčil, budou to lidé - svědkové v Sonoru brát jako Vidarův zázrak. K hraničářům se budou chovat velmi uctivě a s vděčností, ale nebude to mít důsledek, že by jim pak každý šel na ruku, přijal je baron a splnil jim každé přání. Neudělat z toho globální atrakci. Kdyby se toho družinka dožadovala, tak naznačit, že pak by se očekávalo, že vyléčí desítky lidí denně, což samozřejmě neumí.

Hrad - popis je níže v kapitole o pronikání do hradu

## Začátek snu s družinkou:

**Hudba: Zvony+huhuláci - popis začat číst poté, co podruhé odvozí zvony.**

Popis - úvodní scéna: *Ocitli jste se v uličce nějakého města. Cítíte pach kouře, výkalů, příliš mnoha nemytých těl a ještě něčeho ošklivého. Nad domy se klene zlověstná kouřově oranžová obloha - jakoby plná špinavých červánků, i když podle slunce není ještě poledne. Slyšíte vyzvánění zvonů a pomalý pochmurný zpěv. Několik kroků od vás ulička ústí do širší ulice, po níž zrovna prochází malé procesí hnědě oblečených mnichů. Všichni mají kápě přes obličej, skloněné hlavy a zpívají. Mnich v čele tu a tam rozstříkuje po ulici nějakou tekutinu ze zlaté mísy a občas zvolá: „Vidare, ochraň nás! Ó mocný, slituj se nad námi!“. Procesí vyprovází zástup šedě oděných lidí, kteří se modlí, některé ženy pláčou.*

Nechat mnichy odejít a pokračovat v popisu města:

*Zdá se, že se nacházíte v nějaké chudinské čtvrti cizího města. Domky jsou dřevěné, ve špatném stavu, namačkané jeden na druhý. Na některých dveřích je načmáraný symbol křídou (pozn. kruh a pod ním x - je to stylizovaná lebka - symbol smrti). Někde dál nad domy stoupá do vzduchu černý sloup kouře. Tu a tam zaslechnete z domů okolo kašel, slabý křik nebo nárek a pláč.*

*Jak se tak rozhlížíte po ulici, z boční uličky vyšli dva muži táhnoucí káru. Jeden je hnědě oděný mnich, druhý má obyčejné šedé šaty. Na káře leží dvě lidské těla, jen zpola zakrytá šedou látkou. Vyprovází je dvě vzlykající ženy.*

Přijedou až k družince. Zastaví a udiveně se na ně zahledí. Popsat, že kromě mnicha jsou všichni v chudém, ale šedém oblečení a mají na tváři tetování - od oka směrem k uchu vždy dvě čárkované linie. Ať už je družinka osloví (klidně je nechat, ať se jich něco zeptají) nebo ne, za chvíli muž od káry vykřikne: „Cizinci! Klidte se odsud, tady nemáte co dělat!“ Ženy se také rozkřičí: „Vypadněte, máme tu svých problémů dost!“ Mnich se na ně zamračí: „Vetřelci! Okamžitě odejděte!“

Pokud se družinka ihned nevypakuje někam do boční uličky, muž pustí káru: „Nerozumíte? Vypadněte. Nebo vám to ukážu ručně stručně!“ a pustí se do nich pěstmi. Ženské po nich začnou házet bláto a mnich je bude taky zahánět. Prostě budou agresivní.

Pokud se družinka stáhne, budou na ně chvíli pokřikovat a odejdou. Pokud družinka začne bojovat, tak souboj přiláká další lidi z okolních domů - chudé chlapy a ženské, oblečené v hadrech, ale budou se přidávat nadávkami do bitky (chlapi třeba i s nožem, ženské s pohrabáčem nebo plným nočníkem) - pěkně postupně, nejdřív dva, pak další dva -- prostě by měla družinka pochopit, že se musí vypakovat do nějaké boční uličky a tam si to v klidu promyslet.

Nezapomenout popsát, že **všichni mají tetování a nějaký druh šedých hader**. Taky že jim **všichni spílají „vetřelci a cizáci“**.

**Obecný obyvatel:** 3 lvl, 16ž, Sil +1, Odl 0, Obr 0, Int 0, Chr 0

**Obecná obyvatelka:** 3 lvl, 13ž, Sil 0, Odl 0, Obr +1, Int 0, Chr 0

**Dítě:** 1-2lvl, 5-10ž

**Zřízenec:** 4 lvl, 25ž, Sil +2, Odl +1, Obr 0, Int -1, Chr -1

**Mnich:** 4 lvl, 20ž, Sil 0, Odl 0, Obr 0, Int +1, Chr +2

## Zapadnout: Sehnat oblečení a namalovat si tetování

Pozn. Celou dobu pohybu po městě hlídat, pokud postavy přijdou kdekoliv do styku s nákazou, ať si hážou na past na nakažení (Odl - 5 - nakažen)!

Když bude družinka přemýšlet, jak zapadnout, popsat jim nejdřív, že okolo jsou domy a dva z nich mají dveře dokořán (je na nich znamení). Pokud projeví zájem, tak že se z nich nic neozývá. Jsou prázdné a když je prohlédají, najdou tam oblečení pro dva z družinky. Ale bude špinavé a smradlavé ale nenakažené. Dál nechat okolo uličky nebo přímo uličkou projít dvojici žen, dvojici mužů, mnicha s károu... prostě pokud budou mít zájem, tak aby mohli získat oblečení. Je jasné, že bez násilí se to asi neobejde. Co už.

Dokud nebudou v šedém a nebudou mít tetování, tak každý kolemjdoucí bude agresivní. Pokud splní aspoň jednu z podmínek - tetování nebo šaty - tak nebudou vyloženě útočit, ale nebudou se s nimi chtít bavit - jen poukážou na to, že tam družinka nepatří. („Fuj, takové cizácké hadry! Že se nestydíte!“)

Družinky mající krolly a trpaslíky či hobity si můžou užít s oblečením docela zábavu:-) Tady jsou samí lidé. Tu a tam dítě. A všechno hodně chudé a špinavé.

Až dál ve městě by mohli potkat hobita či trpaslíka - kolem Tržního náměstí nejvíc. Pokud by si, až potkají správnou velikost, chtěli oblečení vylepšit, tak je klidně bez problémů nechat zastihnout nějakého osamocené hoblita v úzké uličce:-)

Pokud by trvali na tom, že všechno chtějí z prázdných domů, nechat je ve třetím domě najít mrtvé tělo. Oblečené, ale hodně mrtvé, oblečení je nakažené. Nakonec najdou, co potřebují, jen to bude opravdu hodně špatné oblečení.

Ve zbytku města na to oblečení budou trochu reagovat - aspoň na první pohled je budou mít za bandu pobudů, žebráků - záleží, jak se bude družinka projevovat, jestli bude mít viditelně zbraně apod. Ale vzít to oblečení v úvahu při jednání s CP.

Jinak se už nikdo nad jejich rasami či výstrojí pozastavovat nebude - už je nebudou vnímat jako vetřelce.

Když se družinka převleče, může se začat vyptávat na Daniela. Možná se taky vydají na Chrámové náměstí za sloupem dýmu. Tady popsat, jak mniši spalují mrtvé. Dál se můžou ptát, co se tady děje. To se na ně budou sice dívat trochu divně, nicméně jim odpoví, že před 14ti dny do Sonoru přišel mor. A lidi hynou a není jim pomoci. Když se tam družinka bude chvíli ometat, tak je nechat, ať vidí, jak se mrtví svázejí na kárách, jak Vidarovi mniši chodí k umírajícím.

Předpokládám, že tetování si bez problémů namalují. Pokud nemají psací pomůcky, tak DUPJ nechat sehnat.

**Daniel:** Lidé ve Stínově jej neznají. Mniši jej také neznají. Musí se vymotat do trochu lepší části města. Když se zeptají tam a popíšu ho, tak jim poví, že to by mohl být lékárníkův kolega. Utrousí, že lékárníka ani Daniela už docela dlouho neviděli, že má zavřeno. Prý na tu nemoc nic nezabírá, tak se museli před lidma, co chtěli lék, zavřít. Ale kdoví jestli tam náhodou lék nemají a jen ho lidem nechtějí dát... Dostanou popis cesty k lékárně. Ideální je, aby nezmínili jméno Myrzil, ať je družinka překvapená, že vidí starého známého.

## Lékárna a Myrzil:

**Myrzil:** lvl 12, 75ž, Sil +1, Odl +3, Obr +2, Int 0, Chr 0

Chová se a mluví stejně jako jeho předobraz. Štve ho, že ještě nepřišel na lék na mor, jak kvůli profesionální cti, tak je mu líto lidí. O Daniela má starost, ale zatím to nebere tragicky. Rozhodně ho zatím sám hledat nehodlá.

Lékárna je přízemní dům na Tržním náměstí. Vepředu je obchod, z něj se vchází do chodby, kde je laboratoř, dva malé pokojíky a kuchyň. Je zavřeno. Na klepání klepadlem se po nějaké době ozve jen: „*Je zavřené! Žádné léky nemám! Vraťte sa dom!*“ Budou muset Myrzila přes dveře přemluvit, aby jim otevřel. Snový Myrzil vypadá stejně jak ten skutečný, jen má tetování a jeho oblečení je šedé. Jinak se chová stejně.

Zpočátku si bude držet odstup, jeho důvěru družinka získá, až splní jeho subquesty.

Zpočátku jim může povědět:

**O Danielovi:** bude chtít vědět, co mu chtějí. Družinka v něm musí vzbudit dojem, že Danielovi nechtějí nijak ublížit. Stejně jim nakonec řekne jen to, že je to jeho kolega, ale zrovna teď tu není. Víc jim neřekne, dokud mu nepomůžou a neseženou mu, co potřebuje.

**Mor:** Přišel před 14ti dny, kolik asi lidí umírá a kde nejvíc - doporučí jim, jak se nenakazit. Sám se také snaží vyrobit lék. Baron prý vyhlásil i nějakou odměnu, když někdo dojde na to, jak tu nemoc zkrotit. Jó, kdyby měl roh jednorožce, tak lék vyrobí magicky, jenže nic takového ve městě nikdo nemá. Takže musí postaru experimentovat s přírodními látkami. Velice nadějně se jeví využití plísni. K tomu ovšem právě teď potřebuje jisté množství chlupaté zelené plísně (viz níže) a nakažené mrtvé tělo. Čerstvé. Co kdyby mu pomohli a pak pomůže on jim?

U Myrzila může družinka v případě potřeby přespat.

### Subquest č.1: Sežňte zelenou chlupatou plíseň.

Myrzil jim popíše, že potřebuje zelenou chlupatou plíseň. Taková, co se dělá na biologických zbytcích - jednou prý zapomněl po cestě ve vaku kus sušeného masa a za dva měsíce ho našel s dokonalým exemplářem téhle plísně. Ať se po ní zkusí někde porozhlédnout, určitě by to nemělo být moc těžké. Množství - potřebuje ho tak aspoň pořádně obrostlou stehenní kost:-)

No, tato plíseň se dělá skutečně na biologických zbytcích, ale po delší době než by běžně našli v domácnosti. K nalezení bude jen na smetišti.

Družinka může začat v Myrzilově domě, ten tam nemá žádné zbytky. Pokud by se družinka ptala, tak mu tam jednou týdně uklízí hospodyně Anetta a zbytky házou susedovic praseti. Kdyby se chtěli doptat na Anettu, tak jim řekne, že bydlí u hradeb a popíše cestu. Anetta jim řekne totéž, co každé jiné CP, kterého se zeptají.

Když družina vyrazí někam do města hledat spíž či zbytky, nechat je v pohodě dostat se do domu, který si vyberou (jen přihlédnout k morové nákaze - hospoda bude asi prázdná, ale hospodský tam bydlí, pekař se snaží pracovat, řezník všechno vyhodil z obavy z nákazy na smetišť, ale taky je doma schovaný...). Pokud budou hledat jen na vlastní pěst a nikoho se nezeptají, tak dle logiky je nechat najít starší potraviny, třeba i s plísní, ale bílou nebo šedou. Pokud se družinka kohokoliv (takových lidí, co přicházejí do styku se zbytky - hospodyně, řemeslníků, obyčejných občanů - ne třeba bohatého majitele domu) zeptá, co dělají se zbytky, tak se dozví, že je buď dávají nějakým zvířatům (praseti, psům, slepicím...) anebo vyhazují na



ulici, odkud je v lepší čtvrti čas od času baron nechává odklidit na smetiště. kde je smetiště, to jim také poví.

Smetiště je za městskými hradbami. Je to plocha 50x50m přilepená jednou stranou k hradbě. Pořádně to tam smrdí - **Odl - 4 - nevolnost**. Je to směs všemožného bordelu, na okrajích nejčastěji zbytky dřeva, hader, cihel, střepů, kostí a většinou neidentifikovatelné masy. Na první pohled žádná plíseň. Ani moc žádné biologické zbytky. Budou muset vlézt do toho.

Když vlezou dovnitř, tak se po 10ti metrech pod první postavou propadne smetí a ona zahučí dolů. Propadne se do domku ghůlí rodinky. Což je taková jeskyňka ve smetí cca 4x4 metry vyztužená dřevem a kdejakým bordelem. Má východ do strany, ale postava se propadla zvrchu. Spadne přímo na stůl do ghůlí večere.

Kolem stolu sedí taťka ghůl, mamka ghůl, chlapec ghůl a holčička ghůl s mašlí kolem hlavy a okusují plesnivé kosti. Jakmile tam přistane dobrodruh, začnou s radostným pokřikem okusovat dobrodruha. Rodiče útočí tlamou a pařáty, děti se zakusují do kotníků. Vhodné je souboj doplňovat povzbuzováním („Děcka do něj!“, „Výborně maminko, krásná rána!“, „Tati tati, já jsem mu ukousl palec!“ apod.)

**Hudba: bojová**

**Ghůl taťka/mamka:** Lvl 7, 2útoky/kolo: ÚČ 6/+1 (pařáty), 7/+1 (tlama), OČ 8, Ž 70  
**Ghůl děti:** Lvl 3, ÚČ 3/+1 (tlamka), OČ 5, Ž 30

Při pádu jsou v nultém kole obě strany překvapené - nemůžou nic dělat leda mluvit, v dalším kole může dobrodruh přezbrojit, pokud neměl zbraň v ruce, ghůlové už útočí.

Kdo se shora přiblíží k díře, tak **Obr-8-propadne dolů**. Pokud bude chtít postava střílet či kouzlit shora, tak může, ale pokaždé musí napřed hodit past.

Když družinka vyřídí ghůly a rozhlédne se okolo, najde slušně zařízené obydlí z vyhozených věcí. Včetně nakrápělé vázičky na stole, ze které čouhá několik dekorativních kostí. Za jednou stěnou je látkou zakrytý otvor do minispížky, kde se válí spousta zbytků kostí a neidentifikovatelného masa. Jsou tam všemožné plísně včetně krásné zelené chlupaté - můžou si nabrat, kolik budou chtít. Nic z toho není nakaženo morem.

## **Subquest č. 2 Sehnat čerstvou nakaženou mrtvolu**

Druhý Myrzilův požadavek. Potřebuje nakažené mrtvé tělo. Pokud možno co nejčerstvější - max. den po smrti. Ať si ho seženou, kde chtějí, snad to přece není takový problém, jen ať si dávají pozor na přenos moru.

Možné způsoby řešení:

1. Vyrobit si mrtvolu z někoho nakaženého.

O většinu nakažených se někdo stará - manžel/manželka/děti - pokud by si vybrali takový dům, museli by to provést velmi diskrétně a mít velice dobrou historku, aby rodina nakaženého opustila a nechala jim ho „napospas“. Pokud vzbudí podezření, tak je s velkým humbukem vyženu a varují i sousedy a ostatní v uličce.

Pokud už někdo zemře, bude rodina trvat na tom, že musí přijít mnich, jen tak jim tělo nevydají. Dobrodruh přestrojený za mnicha je, pokud nebude plácát úplně nesmyly, přesvědčí a takovému tělu vydají, i jej s nakaženým nechají o samotě.

Najít dům se samotným nakaženým - až 10. v řadě.

2. Počkat u někoho nakaženého, než umře.  
V podstatě viz bod 1. Když přijdou do domu s nakaženým, tak k10\* 5 hodiny času zbývá do úmrtí nakaženého, pokud padne 0, tak to přežije.
3. Najít zapomenuté mrtvé tělo v některém z domů  
Takové tělo najdou až ve 20. domě v řadě a bude staré. Kdyby hledali dál, tak ve 30. najdou další, ještě starší. Nic víc.
4. Ukrást mrtvé tělo mnichům, kteří je svázejí a pálí.  
Jen tak ho nevydají. Nemnichům rozhodně ne. Dobrodruh převlečený za mnicha by musel použít skutečné jméno někoho s nadřízených z chrámu (poslal mě otec Ridaris, že vás máme vystřídat/že máš za ním přijít do chrámu hned teď...). Mnich se vždy zeptá, kdo ho posílá, že střídat ještě nepotřebuje apod., pokud nebude jméno znát (a nějak to rychle nezamluví a nezmezí), tak ho odhalí jako podvodníka a ztropí povyk - opět humbuk a lidé z okolí je vyženou a varují i sousedy a ostatní v uličce.  
Jméno otce Ridarise či Vitarise by mohli zjistit chytrými dotazy u libovolného mnicha a 20% pravděpodobnost, že jej bude znát obyčejný obyvatel města.

Když tělo získají, měli by jej převážet nějak diskrétně. Aspoň zakryté látkou/pláštěm. Zejména pokud není někdo z nich přestrojený za mnicha. Pokud jo, je to OK, pokud ne a bude zřejmé, že vezou tělo, zastaví je na rohu mnich a bude se divit, že vezou tělo bez mnicha a navíc špatným směrem. Bude chtít, aby s ním jeli na náměstí před chrámem, že tam tělo spálí. Budou se mu muset nějak vymluvit - nehrotit to, ale ať si aspoň něco vymyslí.

Kdyby chtěli káru, tak tu musí ukrást na chrámovém náměstí nebo dvojici převážející tělo.

Svědkové na ulici - viz vodítko pro pohyb lidí v ulicích popsané nahoře.

### **Po splnění subquestů:**

Myrzil bude nadšený, pozve družinku na čaj a povypráví jim, co ví dál. Že Daniel po týdnu vyrobil něco, o čem tvrdil, že je vakcína proti moru. (vysvětlí družince, že se jedná o oslabenou formu nemoci, která se podává zdravým lidem, a oni pak už neonemocní). Dodělal to před 2 dny večer. Pak tu v noci oslavoval i s tou svou trajdalenkou Majdalenkou - je do ní hrozně zamilovaný (až moc, podle Myrzila). No a předevečím ráno s ní odešel na hrad donést lék baronovi. No a od té doby tu nebyl. Ani Majdaléna. Kdoví jak to tam dopadlo. Možná ještě pořád oslavuje. A pokud ho baron vyhodil, tak se třeba sbalil a vypadl z města. On si všechno strašně bere...

Upozorní je ale, že zaslechl, že od včerejška prý nějak víc hlídají, koho pouští na hrad. Ale pokud je tam pustí, tak ať zkusí najít Majdalenku, že pracuje v prádelně a na hradě bydlí. Ta určitě bude o Danielovi vědět.

### **Proniknutí do hradu:**

Hrad je obklopený hradbami 6m vysokými. Okolo hradeb je 3m široký a 3m hluboký vodní příkop. V hradbě je brána a padací most přes příkop. Hrad má nádvoří uzavřené zdobenou kovanou mříží s bránou. Z nádvoří vedou 3 dveře do hradu. Mimo nádvoří jsou ještě boční dvířka. Budova má 2 patra a 2 věže, které mají 3 patra. Také má sklepení, kde jsou kobky.

Obecně v přízemí jsou místnosti technického zázemí (kuchyň, prádelna, konírna, drůbežárna, kovárna, sýpka, komůrky personálu a strážných), v patře jsou reprezentativní a osobní místnosti barona a jeho „dvora“ (trůní sál, menší diplomatický salónek, baronova pracovna, knihovna, jídelna, modrý a červený salónek, soukromé pokoje barona a baronky).

Dvě věže slouží strážní k pozorování a hlídkování.

Sklepení jsou dvě. V jednom je vinný sklep, ledárna a standardní skladovací sklep na potraviny a v druhém jsou kobky a mučírna. Kobky nemají okna, jsou pod úroveň terénu.

#### Ostraha hradu:

**Brána:**

Přes den otevřená, padací most spuštěný. 2 strážní zvenku - s těmi budou komunikovat, pokud by chtěli vejít. V noci je zamčená, padací most vytažený. Strážní tam nejsou.

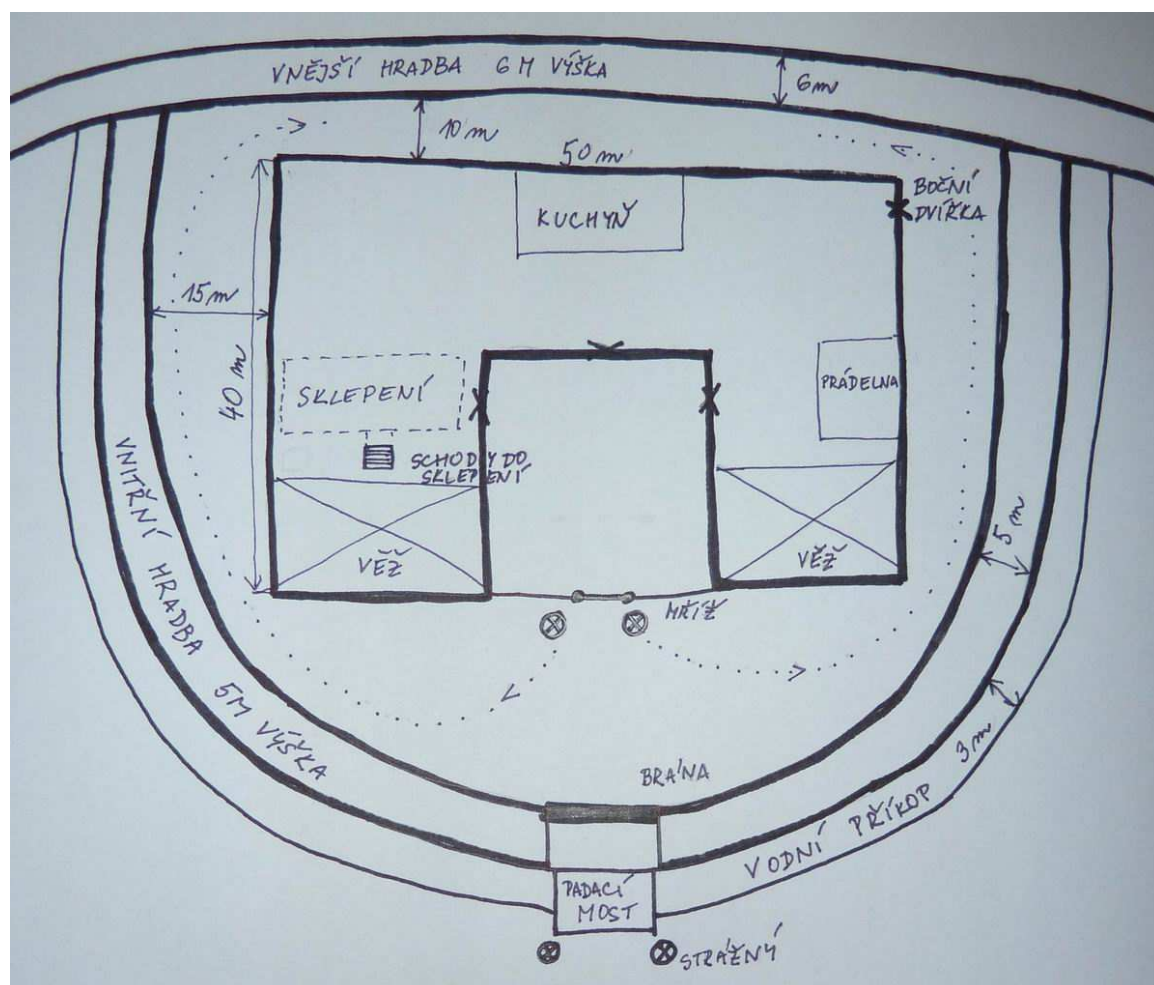
**Prostor mezi hradbami a hradem:**

Ve dne i v noci: Procházejí 2 strážní. Většinou stojí před kovanou bránou (ta je přes den otevřená, v noci zamčená), jednou za 3 směny obejdou proti sobě oblast mezi hradbami.

Boční dvířka jsou nestrážena a ve dne i v noci zamčená. Standardní zámek.

Dveře na nádvoří do budovy jsou přes den otevřené, v noci zamčené. Standardní zámek. Nestrážené.

V noci je jedna hlídka na věži. Hlídká spíš sluchem - 15% že někoho odhalí.



Nelze jen tak vejít, strážní je nepustí - vyhodí je, že pan baron nikoho nepouští. Když už se ale dostanou dovnitř budovy a nebudou se chovat podezřele, tak by se jich nikdo nemusel na nic ptát, pokud se budou pohybovat v přízemí.

Kdyby chtěli přelézat hradby, tak v noci 15%, že je někdo uvidí/uslyší, přes den 95%.

Když budou bránu nějakou dobu pozorovat (je to možné, k bráně vede široká ulice s pár stánky a prodavači, kde se můžou poflakovat, jak chtějí dlouho, aniž by byli někomu podezřelí), uvidí, že strážní dovnitř pouští:

Vidarova mnicha (mniši chodí pravidelně do kuchyně pro milodary pro chudé, zpovídat vězně či zaneprázdněný personál), muže s povozem (ukáže jim nějaké lejtro - potvrzení, že dováží čerstvé zásoby) a zběžně mu nahlédnou pod plachtu povozu (ten po půlhodině zase jede ven). Ven pouští muže s páchnoucím povozem naloženým bečkama (zrovna se čistí latríny).

Jak by se třeba mohli dostat dovnitř:

1. Nejjednodušej nenápadně pomocí kouzel.
2. V noci nenápadně přelézt hradbu a boční brankou se dostat dovnitř.
3. Mohli by se tedy dovnitř dostat v přestrojení za Vidarovy mnichy - musí si vymyslet dobrou historku. Pokud se nebudou chovat patřičně (dělat vtípky apod.), tak si stráže nechají zavolat komořího/velitele věznice apod. (dle historky), aby přítomnost těch podivných mnichů potvrdil- a ten je odhalí a budou muset zdrhnout. Pokud budou přesvědčiví, tak by je tam strážní mohli pustit.
4. Dál by mohli uplatit (300zl) strejdu s potravinovým povozem nebo ho zpacifikovat a jet místo něj. Je tam ale problém, že pojede až další den ráno. Dřív ho do hradu nepustí - nebo jej aspoň důkladně zkontrolují. Vůz mu příliš neprohližejí, pokud se družinka dobře schová, nechat je projet. Pokud bude kočírovat strejda, nepojede, dokud nebudou obstojně schovaní (v sudech, pod hromadou salátu, zaskládání prknama jako falešné dno... at' si něco vymyslí) Vysadí je nenápadně u bočního vchodu. Boční vchod strejdovi odemče strážný z nádvoří - odemče a odejde. Až strejda odjede, tak zase zamčou.
5. Dál by docela slušně mohli projet s fekálním povozem. Ten sice neměl v úmyslu jet ještě zpět, ale pokud ho odchytí ve městě a podplatí (100zl), tak je tam odveze v prázdných (i trochu umytých) nicméně páchnoucích sudech. S tím by neměl být problém, nikdo ho nekontroluje a on v pohodě může na bráně prohlásit, že to musí ještě jednou otočit. Doveze je za hradbu a za dalších 200zl je propašuje bočním vchodem dovnitř pod záminkou, že mu pomáhají vyklidit shnilé odpadky z kuchyně a sklepa... Boční vchod fekálníkovi odemče strážný z nádvoří - odemče a odejde. Až odjede, tak zase zamčou.
- 6.

Nebo vymyslí něco dalšího, ale nenechat je projít s jednoduchou historkou typu „my jsme herci a máme dnes večer představení“ nebo „my se chceme dát k hradní strážii“ nebo „pan baron nás pověřil tajným úkolem“ nebo „máme lék na mor“ - tady by strážní volali rovnou Radimira. Všechny tyto historky by si ověřovali. Když zjistí, že jim družinka kecá, nevybíravě je vyhodí.

Pokud by se ptali hned u brány po Majdalence, tak je strážní pošlou do háje, že nejsou poslíčci. Pokud je uplatí (min 5 zl), aby třeba předali vzkaz, tak se vrátí s tím, že Majdalenka nemá čas (Emilka kryje, že Majdalenka je nemohoucí).

Kdyby na strážné hloupě zaútočili a chtěli se dovnitř dostat násilím, tak je po právu odměňte. Cca desítkou dalších strážných. Do hradu se takto nedostanou (možná jeden z nich ve zmatku...), ale dát jim možnost utéct do města, ať si lízají rány a vymyslí nějaký lepší plán.

**Strážný:** 7 lvl, 60ž, ÚČ 8/0 (široký meč) - 2útoky/kolo, OČ 5 (kroužková zbroj)

### **Majdalenka + Emilka:**

Když už se dostanou dovnitř a budou se ptát po Majdalence, tak je nasměrují k prádelně, kde najdou Emilku. Ta bude nejprve opatrná, ale nechá se přesvědčit a vezme je k Majdalence (ta skoro nemůže mluvit) a vypoví jim její příběh - jak Daniela milovala a jak se jí za to zrádce odvděčil. Že ji nakazil (nakažená už nevypadá, ale je o tom přesvědčená) a pak se pokusil nakazit samotného barona. Za to si odpyká nejhorší trest a dobře mu tak! Podle všeho má být brzy oběšen na Hlavním náměstí. (termín popravy neřešit - baron se přesně nerozhodl a nechceme dostat družinku ještě do časového presu). Když se zeptají na podrobnosti, bude schopna jim popsat scénu s „pokusem o otravu barona“ zhruba tak, jak ví PJ, že se stala. Vše ví z doslechu.

Její výpověď je potřeba korigovat podle toho s kým si myslí, že mluví - jinak se bude vyjadřovat před Vidarovým mnichem, jinak před někým, kdo se jí představí jako Danielovi přítel.

Emilka není natvrdlá, a pokud se jí postavy pokusí vysvětlit princip vakcíny, pochopí, že Daniel je nevinný, ale bude to brát jako baronův a Radimirův omyl. Začne jim být Daniela líto a stály by o to, kdyby byl zachráněn. Pokusí se s družinkou spolupracovat (např. v proniknutí k Danielovi).

Ví, že Daniel je zavřený ve sklepení, ale neví, kde přesně. Emilka ani Majdalenka v celách nebyly, ale Emilka byla jednou ve strážnici, takže může postavám aspoň povědět hrubý popis prostory. I popsat, jak se tam dostanou a kolik tam bývá strážných, a že tam Marika z kuchyně nosí jídlo. Bude ochotná vzít je i za Marikou (viz níž).

Obě je budou prosit, aby družinka Danielovi nějak pomohla.

**Majdalenka:** krásná, blond'atá, hodná a velmi hloupá. V myšlení se spoléhá na Emilku.

Lvl 3, 12ž (aktuálně 3ž), Sil -1, Odl 0, Obr +1, Int -1, Chr +3

**Emilka:** malá, kulatější, tmavé vlasy do copů. Energická, emotivní, bystrá. Zvyklá organizovat. (ale žádné plány družince nebude vymýšlet)

Lvl 6, 30ž, Sil +1, Odl 1, Obr 0, Int +1, Chr 0

### **Možnosti proniknout k Danielovi:**

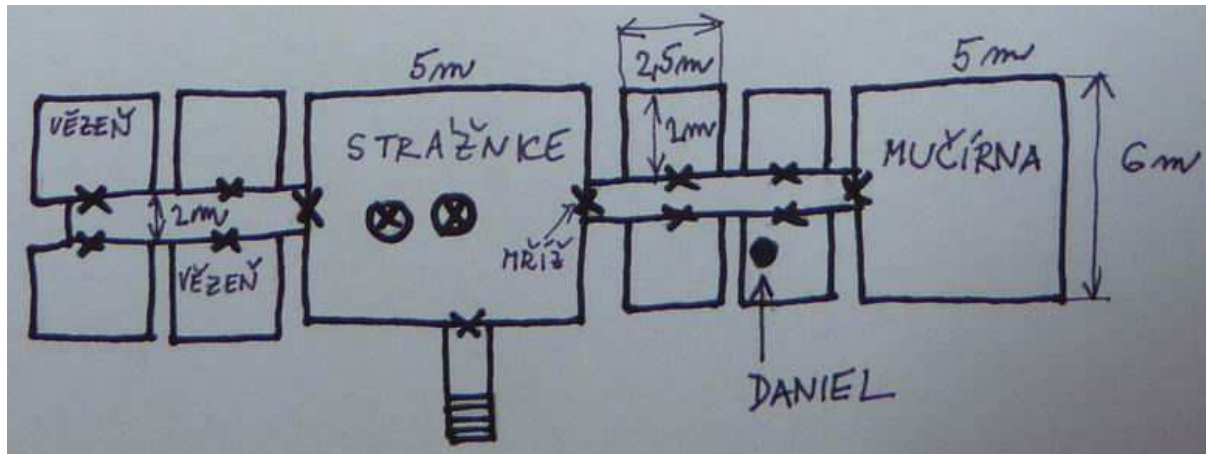
Struktura sklepení:

Ve strážnici jsou 2 strážní. Ze strážnice vedou dvě chodby s celami, oddělené od strážnice zamčenou mříží (do chodeb je vidět). V každé chodbě jsou proti sobě 2 a 2 cely, pravá chodba navíc končí mučírnou. Dveře cel jsou dřevěné okované se zamřížovaným okénkem nahoře

(není šoupací, prostě mřížka). Daniel je vpravo dole, hned vedle mučírny. Není nijak přikovaný.

Cely se kontrolují po dvou hodinách. Strážní se střídají dvakrát denně (v 8 a ve 20h). Jídlo nosí vězňům Marika dvakrát denně (v 9 a v 18h). Na chodbě nabere do misky, pak první strážný otevře celu a druhý strážný šoupane misku do cely. Zamčou a všichni tři pokračují k dalším dveřím.

Kromě Daniela jsou ve sklepení ještě dva vězni (v levé chodbě).



Strážní k celám nepustí nikoho kromě: děvčete z kuchyně s jídlem (ale to jdou s ní), barona, Radimira, velitele stráží, a také by mohli pustit Vidarova mnicha (s tím by šel jeden strážný a kontroloval vše z chodby okénkem - pro mnichovu bezpečnost) - je možné, aby byl vězeň před smrtí vypovídán a utěšen.

**Marika:** Jednoduchá, důvěřuje Emilce, když jí to Emilka nařídí, tak vyklopí, co ví. Ale sama nic aktivně dělat nebude.

Lvl 2, 10ž, Sil 1, Odl 1, Obr 0, Int -1, Chr 0

Je schopna jim popsat prostory a to, že jsou tam dva strážní, a taky, kde je Daniel. Dala by se přesvědčit předat vzkaz (strčí ho do misky a zasype jídlem). Nebo třeba že až půjde s jídlem, tak ať nechá pootevřené dveře do strážnice. (může se tamtudy prosmýknout čarodějův přítel) Mohla by se i vyměnit s někým s družinky.

Strážní ve strážnici hrajou drápky a moc velký pozor nedávají. Klíče od mříží a cel má jeden z nich. Když chodí s jídlem, tak jsou ostražití a mají zbraně při ruce, i při kontrole cel. V chodbě hoří pochodně, ale moc dobře tam ze strážnice vidět není. Zloděj by se tam (v chodbě) mohl skrýt.

**Strážný:** 7 lvl, 60ž, ÚČ 8/0 (široký meč) - 2útoky/kolo, OČ 5 (kroužková zbroj)

Co by tak mohly postavy zkusit, napadá mě:

- 1) Poslat na obhlídku ďáblíka, který se profexuje až do Danielovy cely a třeba ho i vyhypuje. Případně se tam už pak může hypnout kouzelník. Nebo to zvládne jiný kouzelníkův přítel.
- 2) Použít metamorfózu např. na Mariku z kuchyně či třeba nějak na barona nebo Radimira (musí mít živý vzor)...

- 3) Vyměnit se s Marikou (ideálně za jinou ženskou - to by strážní vzali, jen by měli sexistické narážky, chlapa by nevzali, chtěli by si to ověřit v kuchyni, to je ale Marika upozorní)
- 4) Použít hrubou sílu - kupodivu by to tady mohlo vyjít. Ovšem se všemi důsledky ve formě dvou zneškodněných strážů. Na zneškodněné strážce přijde buď hlídka, co je má vystřídat nebo Marika - dle hodin.
- 5) Dostat se tam v neviditelnosti (to lze do chodby, ale asi už těžko do cely)
- 6) Vydávat se za Vidarova mnicha, co jde vyzpovídat Daniela (strážný ho doprovodí a zůstane stát na chodbě a bude je tu a tam kontrolovat okénkem - pokud budou šeptat, neuslyší je)

A kde co dalšího - ono je to těžko vymýšlet, když netuším, jaké budou mít kouzla či lektvary.

Pozn. Pohlídat si Hyperprostor - kouzelník musí vědět přesně, kde Daniel je (např. že se tam dostane jeho přítel), pak je to OK, pokud by jen tipoval podle nějakého popisu, tak nasadit vysokou pravděpodobnost, že trefí zeď.

Zde by bylo dobré podpořit jakýkoliv rozumný nápad, a pokud budou mít dobrý plán, nechat to projít.

Těžko říct, jestli postavy budou chtít Daniela z vězení dostat nebo si s ním jen promluvit. Pokud ho zachrání, budou mít pak horší vyjednávací pozici, aby jej přesvědčili k sebevraždě.

### **Daniel ve vězení:**

25 let, štíhlý, bledý, krátké černé vlasy, černé oči, oblečení v odstínech šedé, tetování ve tváři. Spíš intelektuál, zapálený do výzkumu, velmi mu záleží na vlastních výsledcích a úspěších. Na jednu stranu je zdrcený ze své současné situace (stále je trochu zmatený, jak se to mohlo vlastně stát), na druhou stranu zuří na Radimira a cítí se velice nespravedlivě. Rozhodně nepočítá s tím, že by ho někdo zachránil, to vidí beznadějně. Bojí se smrti. Co se stalo Majdalence, netuší. Velice mu na ní záleží, pokud se to dozví, bude z toho úplně zničený. Ovšem pokud v něm postavy vzbudí naději na útěk, ožije a bude se snažit je přimět, aby mu v útěku pomohly. Ovšem není sobecký, a kdyby mu třeba tvrdili, že to pak odnese místo něho Majdalena nebo Myrzil, tak bude ochotný se obětovat.

Jak jej přimět k sebevraždě:

Ideální je, aby jej nezachraňovali z kobky:

- 1) namalovat mu v nejhorších barvách, jaká bolestivá smrt ho čeká a dát mu jed/dýku/provaz, ať si jej vezme a netrápí se (pokud by o tom uvažovali, tak dobrý jed můžou získat u Myrzila)
- 2) povědět mu, že se Majdalena kvůli němu zabila (chtěla zabít) a dalšími řečmi v něm vzbudit pocit odpovědnosti a psychicky ho vydeptat a dát mu jed/dýku/provaz (musí v něm vzbudit dojem, že už by stejně brzy zemřel a ještě veřejně a s ostudou)

Když jej zachrání, bude to pro ně složitější. Pak mu budou muset asi zase hodně lhát/ublížit. I v téhle variantě bude Daniel trvat na subquestu - sám se do toho aktivně vloží. Aby jej pak přemluvili k sebevraždě bude hodně těžké, tak se je snažte pošouchnout, ať přemýšlí. Snad vymyslí nějaký aspoň trochu rozumný plán. Mě napadá například:

- 3) Někdo může metamorfovat na Majdalenku a dát mu ošklivé kopačky/vyčítat mu neschopnost/... Tak hodně ji miluje, že by ho to dostatečně zdrtilo.
- 4) Nečekaně jej teleportovat (v bezvědomí či pod lživou záminkou) zpět do vězení a jen mu tam např. nechat vzkaz, že jej využili a už jej nepotřebují, tak ať si užije popravu (a zase nechat k dispozici jed/dýku/prova)

Je opravdu zbytečné, aby Danielovi vyprávěli cokoli o snu a probouzení, bude pouze zmatený, ale věřit jim to nebude.

Pokud Danielovi předloží vhodné argumenty, tak popsat, jak Daniel s těmi informacemi vnitřně bojuje a po nějaké době dospěje k rozhodnutí. Tiše promluví, že jeho cesta tady tedy končí...a poděkuje jim. Ovšem každý k smrti odsouzený má právo na poslední přání. I on. A předloží jim své přání - Získat od Radimira lék. Bude naléhat na družinku, ať jej splní. (řeči samozřejmě upravit podle toho, jak družinka vystupovala - jinak bude mluvit k Vidarovu mnichovi a jinak k dobrodruhovi)

Bude-li se ním družinka chtít časově zkoordinovat, prohlásí, že on to uvnitř pozná, že spravedlnost byla vykonána a pak již bude spokojen a připraven odejít. Tedy, věří, že to stihnou dřív, než jej budou chtít popravit (času by měli mít dost, termín popravu nebyl stanoven, nicméně jakmile by se to rozhodlo, bude to okamžitě celé město vědět).

**Daniel:** 10lv1, 65ž, Sil 0, Odl +2, Obr +2, Int +1, Chr +1

Nedokáže-li družinka Daniela přesvědčit, budou jej muset zabít sami. I tak se jim pokusit vnutit subquest. Pokud by čekali na popravu, tak ji pořád odsouvejte, ať to dobrodružství musí ukončit družinka.

### **Danielův subquest: Získat od Radimira lék**

Daniel bude trvat před smrtí, že má poslední přání. Pochopil, že Radimir lék má a nechce jej ještě dát k dispozici. Bude chtít, aby od něj **družinka lék získala a odnesla Myrzilovi i s jednorozčím rohem**. Ten jej bude schopen analyzovat a třeba připravit i víc. A dostat za to místo Radimira zásluhy.

Jakmile bude aspoň takto nějaké spravedlnosti učiněno zadost, bude připraven zemřít.

Vysvětlí družince, kde Radimir žije, a upozorní je, že je velice vychytralý a i pod tlakem by se je mohl snažit oklamat.

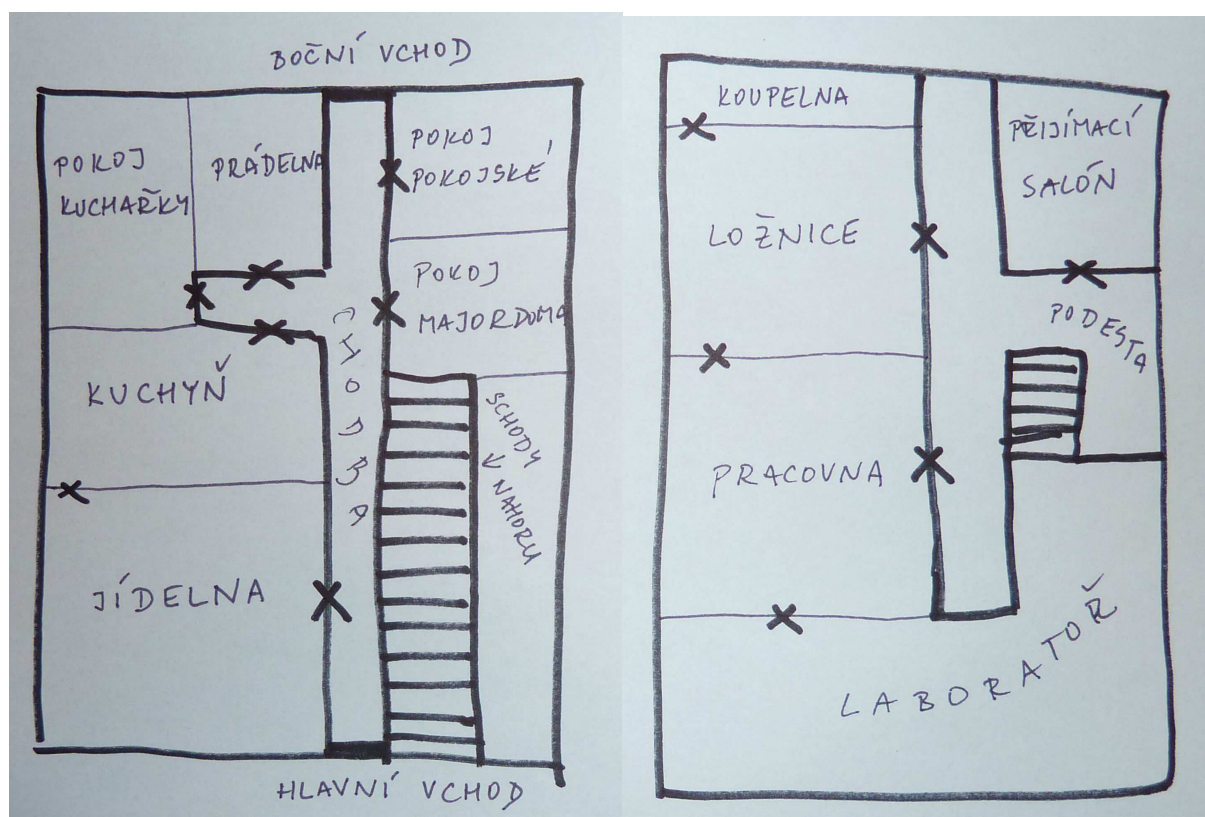
### **Radimirův dům:**

Radimir žije na hlavním náměstí v jednom z nejhonosnějších domů. Přes den bude v laboratoři, v noci bude v posteli.

Osoby v domě: majordomus (starší upjatý chlapík), kuchařka (nemluvná starší paní), pokojská (mladá ukecaná žába)

Dům má přízemí a jedno patro. V přízemí je kuchyň, prádelna, pokoje personálu a reprezentativní jídelna. Nahoře je koupelna, přijímací salón, pracovna, Radimirova ložnice a laboratoř.





#### Přes den:

Hlavní dveře jsou zavřené závorou, otvírá je majordomus na zaklepaní klepadlem. Zadní dvířka jsou zamčené. Pro zloděje má obojí na otevření pravděpodobnost dle PPH, tedy 40+20. Radimír tráví den v laboratoři a nikdo jej nesmí rušit. Majordomus všem řekne, že mají přijít zítra (zítra to bude totéž), ani vzkaz nepředá.

Kuchařka je celý den v kuchyni, pokojská se pohybuje po spodním patře, řekněme, že je zrovna v prádelně, majordomus bude ve svém pokoji.

Reakce na hluk: kuchařka to ignoruje za všech okolností. Pokojská a majordomus se půjdou podívat, co se děje: Pravděpodobnost, že hluk uslyší: 40% (běžný hovor), 70% (hovor zvýšeným hlasem/křik), 90% (vyrážení dveří) pro jiné patro je pravděpodobnost -50% (tedy křik z horního patra je 20%). Pro každého se háže zvlášť.

Pracovna je zamčená, ostatní místnosti jsou odemčené, klíče má Radimír u sebe.

Radimír na hluk dole nereaguje.

#### Přes noc:

Všichni spí ve svých pokojích. Oboje dveře jsou zamčené, stejně jako ve dne, ale jsou na nich aktivované šipkové pasti. **Nenápadnost 10%, Obr-9- 2k6ž.** Další dveře v domě jsou odemčené, pouze laboratoř a pracovna jsou v noci zamčené, klíče má Radimír v ložnici.

Reakce na hluk: Pravděpodobnost, že se hlukem někdo vzbudí je od 20% (běžný hovor), 50% (hovor zvýšeným hlasem), 80% (vyrážení dveří) - pro každého si házet zvlášť. Pro jiné patro je pravděpodobnost -50%. Pokud se někdo vzbudí, půjde se podívat, co se děje.

Radimírova pracovna: spousta papírů, dopisů, nic důležitého pro příběh

### Radimirova laboratoř:

Krásná velká alchymistická laboratoř s nejnovějším vybavením včetně digestoře. Obsahuje spoustu surovin - různé prášky v dózičkách a tekutiny ve flakóncích. Všechno, co je v PPZ z dočasných předmětů a nemagických jedů. Další neidentifikovatelné prášky, masti a vodičky. Vše ve skříňkách na zdech. Nezamčených.

**Truhlička** s 1000 magy.

**Zamčená truhlička** (standardní zámek) s **plynovou pastí z puchčoudu: Nenápadnost 10%, spuštění Obr - 8 - spustí, účinek Odl-8-1k6/3k6 v poloměru 3 sáhy**. V truhličce je uložen **roh jednorozce** (v tomto snu z něj umí alchymisté udělat lék na jakoukoliv nemoc a také jím odhalit jakýkoliv jed). Bude hodně zakalený, nikoliv zářivý - to je známka, že je hodně používaný - klidně tuto informaci dát alchymistovi v družince.

**Zamčená skříň** (standardní zámek) s **plynovou pastí z puchčoudu: Nenápadnost 10%, spuštění Obr - 8 - spustí, Odl-8-1k6/3k6 v poloměru 3 sáhy**.

Obsahuje všechny jedy a protijedy z PPP, všechny léčivé lektvary vždy po 3 ks a všechny Welfovy lektvary po 1 ks, 2 flakónky svícené vody, tubičku s bílou pastou (skvělý lék proti vráskám). Krabičku s pěti modrými válečky, jako Tic tac (něco jako Viagra). Také obsahuje **lék na mor**, což je krabička s deseti zelenými kuličkami asi jako hrášky. Jedna kulička vyléčí jednoho člověka. Není to nijak nadepsané ani popsáno. Všechny předměty z pravidel v laboratoři rozpozná alchymista. Ostatní mohou pouze odhadovat léčivé, případně pokud mají stejný lektvar od svého alchymisty, tak to můžou porovnat.

**Lék na mor** - každá kulička obsahuje 5magů, polyká se, účinkuje do 10ti minut - nemocný cítí úlevu, je mu úplně dobře, mizí teplota, nevolnosti, bolesti, křeče. Po 1h mizí boláky a vyrážky. Po 2h je člověk úplně zdravý.

Pokud donesou vzorek Myrzilovi, tak ten je schopen vyrobit další, pokud bude mít roh jednorozce.

### **Radimír:**

Arogantní, vychytralý, pokud bude ohrožen, pokusí se blafovat.

Vždy má po ruce Ebenovou hůlku (21 magů), klasický Sluneční prsten

**Radimír:** 45 let, menší postavy, tmavé šednouce vlasy a nahoře pleš, oblečen buď v luxusní šedé noční košili nebo zdobeném elegantním oblečení se zástěrou (vše v odstínech šedi) lvl 13, 67ž, Sil 0, Odl +2, Obr +3, Int +1, Chr +1, OČ 3, ÚČ 2 (dýka) - ale preferuje blesky z Ebenovky či Slunečního prstenu

Když jej zastihnou v noci - spí s Ebenovou hůlkou po ruce pod polštářem. Vykouzlí z Ebenové hůlky (21magů) 10 modrých blesků na toho, kdo pro něj vypadá nejnebezpečněji. Tím hůlku vyprázdní. Dále se samozřejmě pokusí zachytit kouzla, které na něj kouzelník vypálí. Pokud bude mít možnost, tak bude v dalších kolech pálit dál - 3 zelené blesky ze slunečního prstenu. A bude volat o pomoc - postupovat dle pravidel pro hluk v domě.

Ve dne v laboratoři: pokud tam vtrhnou: Ebenovou hůlku má za pasem a rychle reaguje. Vykouzlí z Ebenové hůlky (21magů) 10 modrých blesků na toho, kdo pro něj vypadá nejnebezpečněji. Tím hůlku vyprázdní. Dále se samozřejmě pokusí zachytit kouzla, které na něj kouzelník vypálí. Pokud bude mít možnost, tak bude v dalších kolech pálit dál - 3 zelené blesky ze slunečního prstenu. A bude volat o pomoc - postupovat dle pravidel pro hluk. Má dýku, i v posteli. Pokud mu dojdou kouzla, pokusí se ji použít, bude-li moci.

Jedině, že by zakleпали. To by je poslal do háje, že si nepřeje být rušen. Kdyby dál otravovali, velmi hrubě se je pokusí vyhodit. Pokud na něj verbálně či fyzicky přitlačí, tak zaútočí jako v předchozích případech.

Pokud přijde někdo z personálu, bude překvapen a nechá se zpacifikovat (ten personál). Pokud by ně družinka nereagovala, tak se pokusí volat o pomoc, což by ale nemělo nikoho přivolat.

Když po něm budou chtít lék na mor, bude tvrdit, že žádný nemá. Když přitlačí, tak bude dělat jakože se poddává a nabídne jim **Digitalis** - nahnědlá čirá kapalina bez zápachu. (Digitalis dle PPP: **Odl - 7 - 13-28ž/23-38ž**, působí po 1 směně). Poznává to pouze pyrofor!

Kdyby ho nutili to polknout, tak se bude kroutit, že zdravým to může ublížit. Ale kdyby se mu to snažili dostat do krku násilím, tak kapituluje a dá jim správný lék. Respektive jim dá klíč od skříně a nechá je vybuchnout past - pokud sám bude dost daleko! Bude-li blíž, na past je upozorní.

Pokud by se ho pokusili nakazit morem, tak to ho taky vyděsí a lék jim dá. Bude-li nakažen, bude smlouvat a trvat na tom, ať nejdřív dají lék jemu.

Jednorohčí roh bude taky zatloukat, kapituluje ve stejnou chvíli jako s lékem. Jen jim ukáže na truhličku a poskytne jim klíč, pokud si ho vyžádají a nechá je vybuchnout past - pokud sám bude dost daleko! Bude-li blíž, na past je upozorní.

Průběžně jim taky bude vyhrožovat, že je nechá narazit na kůl. Pokud budou mluvit o Danielovi, bude se o něm vyjadřovat s pohrdáním.

Lék by měli donést Myrzilovi. Ten také odhalí Digitalis, pokud by to nepoznali v družince. Velmi rychle jim řekne, že bude potřebovat ještě jednorohčí roh, pokud jej nedonesou sebou. Pokud by to byl problém, aby se pro něj vrátili (nebyl čas, komplikace u Radimira), tak už nedohrávat.

### **Konec dobrodružství:**

Ukončit dobrodružství ideálně ve chvíli, kdy předají vše důležité Myrzilovi a ten jim děkuje. Najednou bude stříh a před nimi bude opět Myrzil, který jim děkuje, jenže už nebude mít tetování a budou se probouzet v realitě:-) Znamená to, že v tu chvíli se Daniel zabil. A tím i probudil a sen skončil.

*Tož toto je paráda! S tím zachráníme celé město. Ste šikovní, aj když ste na to ani nevypadali.*

*--- najednou už Myrzila nevidíte, ale jeho hlas pokračuje ---*

*Doopravdy ste nám moc pomohli! Moším vám poděkovat! Sem si ani nemyslel, jak sem vás poprvé viděl, že sa s tím popasujete, ale ukázali ste, co ve vás je.*

*--- otvíráte oči a ležíte na koberci v komnatě s roztaženými závěsy, Myrzil vás poplácává po tváři a dusá okolo vás. Na posteli sedí Daniel, pomrkává a protahuje se. Promne si oči, oddychne si a usměje se na vás:*

*Hlavně já bych vám měl poděkovat! Jsem vám vážně moc vděčný, že jste mě odtamtud vytáhli. To nebyl sen, to byla noční můra.*

Pokud se jim nepodaří Daniela přesvědčit, tak jej budou muset zabít sami, aby sen skončil. Pak dobrodružství končí v tu chvíli. Daniel bude vzhůru, ale nebude nikoho poznávat a bude nesouvisle mumlat. Myrzil jim sice poděkuje, že jej alespoň probudili, ale moc spokojený s jeho stavem nebude. Prostě že družinka moc dobře neuspěla.