**ÚSVITCON 2016**

**DOBR 1**

**Družina: ……………………**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

**Družina: ……………………**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

**PJ: …………………**

**Úsvitcon 2016 – 1. dobrodružství – Poslední Štace**

Toto dobrodružství se odehrává v hospodě Poslední Štace, vesnici Pařezově, lese Hustolese za hospodou a podzemí pod hospodou. Není moc dlouhé, takže by měli mít hráči prostor i na RP, interakce s CP dle charakterů postav a pohodovou hru.

Pozadí příběhu:

Temný bláznivý alchymista Čuryfuk před lety experimentoval ve svém podzemním jeskynním sídle s tvořením nových bytostí/příšerek. Podařilo se mu vypěstovat rasu Měňavců, z nichž si udělal své sluhy, a testoval na nich kde co. Kromě nich ještě zmutované psy, pracovně vrrky (děsivé mrchy, jednohlaví Cerberové). Nakonec ale při nezdařeném pokusu definitivně umřel a zanechal za sebou podzemní sídlo, vybouchlou laboratoř a několik desítek bezprizorních Měňavců a pár vrrků. Měňavci si vytvořili jakous takous hierarchii a vegetovali dál v jeskyních. Nazývali se Měňavci, protože byli schopní na sebe vzít podobu jiných živých bytostí – něco jako kouzlo/lektvar Metamorfóza. Není to ale úplně jednoduché (později to bude podrobně popsáno) – na svůj vzor jsou psychicky napojeni a ten je přitom jakoby v komatu, vlastně mu tu podobu ukradnou. Také sice mohou udržovat podobu jiné bytosti neomezeně dlouho, ale potřebují k tomu být každých 24 hodin se vzorem v kontaktu.

No a po pár letech živoření v jeskyních už to Měňavce fakt nebavilo a začali přemýšlet, jak se dostat ven. Z jeskyní sice nějaký ten východ vede, jenže Měňavci nesnáší sluneční světlo – fyzicky je spaluje (ne tak moc jako upíry, ale dost silně). Jeden východ vede tajně taky do hospody Poslední Štace – Čuryfuk tam asi před lety chodil krást pití. Měňavci se tento rok na jaro tajně dostali do hospody, unesli hospodského a postupně i místní štamgasty a přeměnili se na ně a teď se za ně vydávají a žijou v hospodě a blízké vesničce. Ne na všechny se samozřejmě dostalo, vzorů je málo a Měňavců hodně, a protože jsou líní a na přežití v podzemí se musí makat, čas od času si odchytnou nějakého toho postradatelného hosta, odtáhnou je do jeskyní a oni tam jako otroci pro ně pracují. Měňavci nejsou extra chytří, a i když si vymysleli krytí, aby mizení hostů nebylo spojované s hospodou (vysvětlení níže), přece jen těch pár řemeslníků a obchodníků někomu začalo chybět. (Takže do Havenu přišla stížnost, že se v lese Hustolese ztrácejí pocestní víc, než je obvyklé, a družinka je poslána problém vyřešit)

V  jeskyních pod hospodou jsou tedy dva druhy zajatců:

1. vzory – vesměs původní personál hospody a štamgasti z Pařezova – ti nejsou nahoře pohřešovaní - a tady dole je mají v komatu naskládané v místnosti kousek pod hospodou

(celkem 14 osob)

1. otroci – ukradení pocestní – ti jsou pohřešovaní – a hluboko dole v jeskyních makají jak šroubci (celkem 8 osob)

**Jak Měňavci fungují:**

Ve své normální podobě jsou to humanoidi (velikost B). Mají béžovou-okrovou barvu, bez vlasů a chlupů, nechodí oblečení. Vypouklé kulaté oči, ostré zuby a krátké drápy na rukou a nohou. Jsou bezpohlavní. Vadí jim sluneční světlo, zraňuje je (pálí) – 1ž/6 kol strávených na přímém slunci, 1ž/směnu strávenou ve dne venku (mimo tmavých a uzavřených prostor).

Metamorfóza: jsou jí schopni díky své genetické výbavě + aby ji udrželi déle než pár kol, potřebují mít v těle fungovici – pálenku z hub. To jim moc nevadí, protože fungovici milují a chlastají ji i bez toho, aniž by se potřebovali měnit. Vyrábí ji v jeskyních ve velkém z hub, co tam dole rostou, podle staré Čuryfukovy receptury (s kapkou magenergie). Když někteří z nich začali žít na povrchu, začali fungovici nalévat i v hospodě. Pro ostatní rasy je to prostě trochu smradlavá asi 40% pálenka.

Aby se mohli v někoho proměnit, musí být Vzor v bezvědomí. Měňavec se soustředí, dotýká se Vzoru na spáncích a po 6 kolech získá Vzorovu podobu. A nejen podobu – jakoby se proboural do jeho duše, takže ačkoliv si plně uvědomuje svoje Měňavčí Já, současně má přístup k vlastnostem a paměti Vzoru. Takže získá jeho fyzickou podobu a také fyzické schopnosti – to znamená, že například umí bojovat, používat zlodějovy fyzické schopnosti, ale už ne třeba kouzlit, pokud se změnil v kouzelníka/hraničáře. Vypadá a chová se přesně jako Vzor, pokud chce.

Jakmile se Měňavec změní, Vzor se dostává do stavu podobného komatu (ještě rozděleno níže). Uvnitř je ale vzhůru a své spojení s Měňavcem si uvědomuje, dokonce tak trochu vzdáleně je v jeho hlavě, takže vidí jeho očima, slyší a cítí to, co Měňavec.

Aby se spojení udrželo, musí Měňavec jednou za 24h obnovit kontakt se Vzorem – stejný proces jako při proměně. Pokud je Měňavec zabit, tak se přemění do své původní podoby a Vzor se probouzí. Pokud je Měňavec v bezvědomí či spí, zůstává přeměněn, jestliže zvládne do 24h obnovit kontakt. Pokud je Vzor zabit anebo přebere zpět kontrolu, Měňavec se změní zpět do své původní podoby.

Vzory na vyšší úrovni (6. a dál) jsou spíš jen v hlubokém spánku, z něhož je lze s trochou dobré vůle (třesením, studenou vodou, pár facek, zranění) probudit, Vzory na nižší úrovni jsou v hlubokém komatu, z něhož je neprobudí nic. Až když není spojení po 24h obnoveno, tak se Vzor dostane do spánku a po dalších 6h se probudí a spojení je zrušeno.

Vzor se může pokusit proti Měňavci bojovat – v podstatě jde o sílu vůle, rozdíl úrovní a uvědomění si sebe sama. Nebudu zavádět hod na převzetí kontroly, protože příběhově to bude v dobrodružství řešeno hráčským roleplayingem (bude popsáno). Ale principově jsou tihle Měňavci schopni dlouhodobě ovládat pouze postavy na nízkých (1-5) úrovních. Podle toho si také vybírají potenciální Vzory. Protože potřebují každodenní kontakt, jsou to vesměs místní vesničané (jen muži, ženy kopírovat nechtějí, necítí se v nich dobře – ale s družinkou by udělali výjimku). Přes den dělají jejich běžnou činnost, i když se v práci teda nepřetrhnou. Navečer chodí do hospody bavit se, hrát karty a chlastat fungovici. Pak si postupně odcházejí na 15 minut „odskočit“. Ve sklepě pod hospodou je tajný vstup do podzemí. Po 5 minutách chůze jsou tam dveře a za dveřmi je jeskyně, kde leží svázaní Vzorové. Měňavci obnoví kontakt, případně se tam vymění za jiného Měňavce, který si převezme Vzor a vrátí se do hospody.

Pokud chtějí někoho dalšího (obvykle pocestného) unést, tak mu dá hospodský do pití prášek, po kterém v noci velmi tvrdě usne. Hospodský s pomocníkem (oba samozřejmě Měňavci) ho pak odnesou dolů do jeskyně a tam se v něj někdo promění a zaujme jeho místo v hospodě. Ráno se pak hezky hlasitě z hospody vypoklonkuje a vydá se dál na cestu do lesa. Tam zajde dost daleko a pak se obloukem vrátí k zadnímu vchodu do jeskyní. No a pak zruší kontrolu, pocestný se probudí a zjistí, že je z něj otrok.

Už se jim dvakrát stalo, že některý místní Vzor se jim vymanil (kovář a kněz). Bylinkářka Adéla pak zahlédla Měňavce ve své pravé podobě, jak prchá před sluncem (i když samotnou přeměnu neviděla). Oba ale chytili v podzemí. Kováře přesunuli mezi otroky. Na povrchu je teda pohřešovaný. Kněze zabili a rozsápané tělo naaranžovali venku. Místní věří, že to udělala nějaká nestvůra.

Pokud jde o zmizelé pocestné, hospodský a jeho kumpáni svorně tvrdí, že hospodu ve zdraví opustili a že je asi v Hustolese přepadli loupežníci anebo divá zvěř.

**Obecný Měňavec ve své podobě**: 5lvl, ÚČ 7, OČ 4, 35ž

Sil 2, Obr 3, Odl 0, Int -1, Chr -2

Na Měňavce **ve změněné podobě** **nepůsobí kouzelnická a hraničářská psychická kouzla** ani telepatie (má v tu chvíli jakoby dvě duše, respektive sám je zaštítěný duší Vzoru), ve své vlastní podobě na něj tato kouzla účinkují normálně. Hraničář/čaroděj to vnímají jako určité rušení, ne že by se to prostě nepodařilo, protože cíl je třeba na vysoké úrovni.

Začátek dobrodružství – Jestřáb nebo Rybářka (či jiný PJ – člen Hlídky) – zadají družince úkol: Na cestě mezi vesnicí Pařezov a městem Přívoz, která vede přes les Hustoles, se v poslední době ztratilo několik lidí. Těch zpráv o zmizelých je víc, hlavní je asi od Přívozského starosty Polínka, který už před čtvrt rokem prosil o nějaké posily při vyšetřování, ale jeho zpráva se dostala na pořad teprve teď. Vydejte se do té oblasti a zkuste zjistit, co se jim stalo. A zajistit, aby už se to nedělo dál. Na cestách má být bezpečno, to je naše motto! Koně vám nedáme, zrovna jich máme málo. Odměna je 1000 zl pro družinku.

Je podzim (začátek října), příroda je krásně zbarvená, dozrávají jablka a hrušky. Počasí je hezké – babí léto. Koně nedostanou. Cesta z Havenu do Pařezova trvá 5 dní - přes jiná města a vesnice, napřed na sever, pak na západ a pak je Pařezov. Dál západně od něj Hustoles a nejzápadněji Přívoz.

Osoby a obsazení (shrnutí CP a jejich funkcí v příběhu, dál jsou víc rozepsané):

Hospodský Johan: Měňavec přeměněný v hospodského, vede Poslední Štaci, unáší pocestné

Pomocník Francek: Měňavec přeměněný v hospodského pomocníka, pomáhá Johanovi

12 štamgastů: Měňavci přeměnění na vesničany, užívají si života na povrchu a chodí chlastat do hospody

Manželky štamgastů: nicnetušící manželky přeměněných vesničanů

Bylinkářka Adéla: stará bába z Pařezova, mluví o nestvůrách, Johan jí přijde trochu podezřelý

Emily: dobrodružka, hraje šlechtičnu, také pátrá po zmizelých, v příběhu jen kalí vodu

Horác: dobrodruh, hraje Emilina sluhu, také pátrá po zmizelých, v příběhu jen kalí vodu

Polínko: starosta v Přívozu, nasměruje postavy zpět do lesa a Pařezova, doplní info o zmizelých

Hynek: zmizelý z Přívozu, utekl sám s rajdou, je tak trochu navíc ☺

Loupežníci (Kwartz, Timbo, Gaga, Srnka): banda nedomrlých loupežníků, za zmizelé nemůžou, ale mají pro družinku zajímavé informace

Konkrétní zmizelí: Michal (dráteník z Přívozu), Marek (Michalův otec), Adam (soukeník z Přívozu), Hynek (barvíř z Přívozu, ukáže se, že ho nikdo neunesl), kovář z Pařezova, kněz z Pařezova (toho už našli mrtvého)

**Pařezov:**

Vesnička s roztroušenými domky. Je tam 20 stavení, nejsou namačkané na sebe, spíš vždycky tak 30m od sebe různě rozházené. Každý má kolem sebe zahrádku a pole, nějaké to domácí zvířectvo, psy. Obyvatelé jsou zemědělci, mají (měli) svého kováře. Vesnice nemá starostu. Měli kněze, ale ten je mrtvý. Okolo vesnice jsou mimo políček pastviny, občas remízek a na západ od vesnice začíná Hustoles.

Cesta prochází mezi domy, pak kousek stranou na mírném kopečku stojí zájezdní hostinec **– Poslední Štace**. Za ním po 100m začíná les a cesta míří do něj.

**První večer v hospodě:**

Družinka by do Pařezova měla **dorazit v podvečer**, aby se ubytovali v Poslední štaci a mohli tam nasát atmosféru a seznámit se s místními. Pokud by neměli zájem, proběhne to při návratu z lesa.

Poslední Štace je vcelku velká, útulná, stará hospoda. Obíhá ji z boku a zezadu plot, do něj vedou větší vrata pro vozy na dvůr.

Přízemí: V přízemí je velký lokál s bárem a krbem. Z lokálu vedou dveře ven a chodbička na dvůr za hospodou. Na dvoře jsou stáje, obslužné boudy a kadibudky. Za barem je kuchyně. Z chodbičky vedou dveře do pokojů hospodského a pomocníka a dveře do sklepa.

Sklep: Z chodbičky vede chodba dolů a dole jsou dveře do sklepa (víc je to popsané níže). **Ve sklepě je skrz skříň průchod do podzemí.**

Patro: Do patra se chodí po schodech z lokálu. Vedou nahoru a ústí do T – chodby. Chodbu po obou stranách lemují dveře pokojů – celkem je jich tam 8. Družinka dostane pokoj blíž schodům, okno míří do dvora.

CP v hospodě:

**Nepopisovat hned zezačátku na silu**, ať družinka nemá okamžitě intenzivní pocit – tohle je to nejdůležitější místo. Ale abyste si to všechno mohli představit a případně později popisy CP třeba doplnit – když s nimi budou víc chtít mluvit.

**Hospodský Johan**: 35 let, kus chlapa, tmavovlasý, usměvavý, chová se ochotně, je vidět, že ho ta práce baví (a lže bez mrknutí oka) – Měňavec –

5lvl, ÚČ (velký nůž) 6, OČ 2, 30ž, Sil 3, Odl 3, Obr 1, Int 0, Chr 1

**Pomocník Francek**: 20 let, malý podsaditý blonďáček, nenápadný, pomáhá nosit pití, stará se o koně, uklízí pokoje apod. - Měňavec

3lvl, ÚČ (velký nůž) 5, OČ 3, 25ž, Sil 2, Odl 2, Obr 2, Int 0, Chr 0

*Pokud by družinka pojala podezření a Johana či Francka skřípla, tak se budou kroutit a vymlouvat, budou působit dost hodnověrně. Snažte se vykecat, kdyby to bylo moc brzo – dřív než obejdou loupežníky a Přívoz. Ale když jim dají doslova nůž na krk, tak zabít se nenechají. Přiznají, že pocestné unáší oni (resp. on sám – záleží, koho budou vyslýchat – nepřiznají nikoho navíc, koho nebudou muset). Aby mu v podzemí těžili houby na fungovicu. A zavede je/ukáže jim vstup do jeskyně. Klidně půjde i první, počítá s tím, že dole na dveřích je past, která družinku zneškodní.*

12 štamgastů Měňavců (vesměs rolníci)

**Svérázná bylinkářka Adéla** – děsně stará a děsně čiperná bábrle. Bílé vlasy, dvacet spodniček s kapsáři. Dost pije, ale má to pod kontrolou. Hrozně ráda si s kýmkoliv popovídá, často sama od sebe, ale přitom mluví tak, jakoby ji ti ostatní otravovali. Viděla Měňavce v jeho pravé podobě, ale neví, co to bylo, a štve ji, že jí okolí tak úplně nevěří (oni ví, že má pravdu, o to víc dělají, že jí nevěří). Trochu se jí zdá Johan podezřelý/podivný, že tak najednou přišel s tou fungovicou a ona pořádně neví z čeho a kde ji vyrábí … to kdyžtak postavám řekne až později a nejlépe soukromě, určitě ne hned první den.

7lvl (není hraničářka, prostě bylinkářka), ÚČ 0, OČ 3, 30ž, Sil -1, Odl 2, Obr 2, Int 2, Chr 3

**Pocestní** – 4 trpaslíci na cestě od Přívozu (v lese je nikdo neobtěžoval, jsou z daleka, nic o tomto místě neslyšeli, pohodáři) --- náhodní kolemjdoucí jen do počtu

**Lady Emily** – dobrodružka, ze sportu tady s Horácem taky řeší záhadu zmizelých lidí (ale tajně), předstírá, že je šlechtična, a chová se velice rozmarně a hystericky. Prý sbírá inspiraci pro své básnické dílo a kvůli tomu čmuchá po okolí.

Tmavě blond vlnité dlouhé vlasy, výrazné rty, pohledná, 25 let. Oblečená v modrých dlouhých šatech s elegantním pláštíkem a decentními šperky. Vážně vypadá jako šlechtična. Je tak trochu trhlá, užívá si svou roli, občas se ale nechává unést, řešení zdejší záhady ji baví, ale nehodlají se s Horácem nikomu prozradit. Emily Horáce neustále sekýruje a prohání. Je dost hlasitá. (jsou s Horácem v příběhu pro zpestření, zmatení a případně později může družinku pomoct nasměrovat správným směrem)

7lvl (lupič), ÚČ 3 (tenká dýka), OČ 5, 35ž, Sil 0, Odl 0, Obr 4, Int 1, Chr 4

**Sluha Horác** – dobrodruh, ze sportu tady s Emily taky řeší záhadu zmizelých lidí (ale tajně), předstírá, že je Emilin sluha a pobíhá po okolí plnit její bláznivé příkazy a přitom mluví s lidmi a vyzvídá.

Nenápadný hezký tmavovlasý pružný chlapík, 25 let. Oblečen nenápadně, ale kvalitně jako sluha. Jejich hra s Emily ho baví, on má možnost šmejdit téměř všude pod záminkou, že ho tam poslala Emily (to by mohl dělat i bez této role, no ale když je to baví…). Chová se k okolí slušně.

**Emily s Horácem se nebudou chtít prozradit ani družince**, i když pochopí, že mají stejný cíl. Prostě je baví být tajemní. Prozradí se až ke konci. Ovšem pokud by je družinka nějak podezírala a vyslýchala a vyhrožovala jim, tak se přiznají.

7lvl (lupič), ÚČ 7 (krátký meč a dýka), OČ 7, 42ž, Sil 2, Odl 1, Obr 4, Int 0, Chr 1

**Hynek s rajdou** – barvíř z Přívozu (40 let, menší obtloustlý hnědovlasý), utekl se svou holubičkou (exšlapkou) od manželky a chtějí pokračovat na východ. Moc se milují, doufají, že tady dostanou soukromý pokoj. Nakonec ano, bude hned vedle družinky a noc bude hlasitá. Druhý den odjedou.

V hospodě panuje příjemná družná atmosféra. Hospodský Johan slušně vaří, fungovica teče proudem. Hynek s rajdou se tam oňuňávají, trpaslíci se přou o technikách leštění zlata, štamgasti hrajou karty a stará bylinkářka Adéla křivě kouká. Je pořád načuřená, ale uši má dobré a jak se začne mluvit o ztracených lidech, hned přijde s historkou o příšeře.

Pokud družinka pije fungovicu, upozornit, že **se jim po chvíli chce na záchod** – trochu to projímá. Že postupně chodí všichni – haha.

Když se bude družinka ptát na zmizelé lidi:

**Johan, Francek, štamgasti**: no jo, tady je to nebezpečný kraj, v lese jsou loupežníci (každý to přece říká), krvežíznivá banda, ti to asi mají na svědomí… na příšery prý nevěří, leda vlci tu žijou. Sami nebudou vykládat, že zmizel i kněz a kovář. Ale když se jich budou ptát, tak podle nich kněze potrhal vlk a kovář – kdoví?

**Adéla** (**důležité, určitě říct**): loupežníci v tom lese taky jsou, to prý jo, ale příšery jsou tu určitě. Na vlastní oči viděla, jak přes sousedovo pole v pravé poledne utíká potvora taková škaredá, ječí, mává pařátama a uháněla do lesa (popíše Měňavce v pravé podobě). V létě to bylo. A druhý den potom našli kněze mrtvého. Určitě to monstrum kněze potrhalo a kováře taky, jen jeho ještě nenašli, chudáka. Je naštvaná, že jí lidi nevěří, tak jim nadává, že moc chlastají, že jim ta fungovica leze na mozek (sama pije taky)

**Emily:** to je děsivé a tajemné! Miluju tajemství! Cítím inspiraci – rychle Horáci, rychle! Můj notýsek! Kde je? …a něco si zapíše…Myslíte, že je vážně sežraly nestvůry? A jak vypadaly? Odkud přišly? Našli jste nějaká těla? … Kněze? No to je příšerné! Horáci, čichací sůl, je mi zle!...

Horác jen kmitá, moc nemluví a poslouchá, o čem mluví ostatní a pozoruje.

Pozděj večer do hospody dojde 10 manželek pro štamgasty – jak v Krysařovi. Pustit písničku – Opilecká z Krysaře! Ať už jste doma, ožralci jedni. Toto je každý den. Aspoň jednou byste nemuseli sedět v hospodě, lenoši líní! Čert aby vzal tu fungovicu! **Od jara nic neděláte, enom chlastáte**. Barák nám za chvilku spadne na hlavu! – kdyby se ptali i jich, tak taky neví, co se stalo – možná loupežníci, možná vlci, možná příšery.

Nakonec Adéla a Štamgasti odejdou s manželkama domů a hospoda jde spát.

**Les Hustoles a loupežníci**

Cesta z Pařezova do Přívozu vede přes Hustoles. Poslední Štace stojí 100m od začátku lesa. Průchod lesem až do města Přívozu na druhé straně trvá dva dny.

Les je opravdu vcelku hustý, ale žádný hvozd. Krásně podzimně zbarvený, lítají tam babí léta. Spíš podrost, kapradiny, místy bažinaté plochy. Podzemí je krasové, spousta děr a jeskyní, což ale z cesty nejde zjistit a samotné otvory jsou skryté v podrostu. Cesta je blátivá, vyjetá vozy. Provoz je tam dost malý. **V lese číhají loupežníci, kteří sice pocestné olupují, ale vesměs nezabíjejí** a nemají samozřejmě s jejich mizením nic společného. Jsou to spíš takoví hladoví otrhanci, kteří si troufají jen na menší kořist. **Družinku nechají projít. Mají ale důležitou informaci, takže je potřeba, aby se s nimi družinka nakonec setkala.**

Když půjde družina lesem směrem od Pařezova, po dvou hodinách narazí na obtížnější místo – hodně blátivý úsek, jsou tam naházené klády, aby mohly projet vozy. Po bocích cesty je vcelku bažina. Můžou ji prozkoumat – smrdí a nic v ní není. Kdyby tam ale někdo přímo nakráčel, a nedostalo by se mu pomoci, tak se v ní i utopí.

Po 3 hodinách od hospody je na cestě místo vhodné pro přepad – cesta vede úvozem, okraje jsou zarostlé hustým kapradiním. A za zatáčkou kláda přes cestu. V kapradí číhají loupežníci. Jenže na družinku si vcelku rozumně netroufají, a tak jen potichoučku leží (jinak by šéf pískl signál k útoku).

Je pravděpodobné, že družinka sama na situaci zareaguje, když uvidí kládu, přece jen očekávají loupežníky, a pokusí se je sami odhalit. Hobit by měl ucítit 4 živé bytosti (B) v dosahu. Pokud by náhodou vůbec nereagovali, tak je nechat projít lesem bez úhony až do Přívozu a odtamtud nasměrovat zpět. Při cestě zpět by potkali oloupeného pocestného, který je může varovat před tím konkrétním místem – a opět tam loupežníci číhají, tak snad už ke konfrontaci dojde☺

Když družinka loupežníky objeví – ať už útokem, či na ně třeba zavolají, že si s nimi chtějí promluvit, tak se loupežníci dají na útěk. Družinka si musí některého chytit. Pokud jim všichni utečou, pořád je může hraničář vystopovat, možností je spousta. Dojde-li k boji FTF, loupežníci se po zranění větším než polovina životů, budou snažit vzdát a prosit o milost.

Loupežníci budou napřed dělat nevinné, že přece na družinku neútočili a jen si tak leží v lese. Po troše přitlačení připustí, že občas někoho oloupí, ale lidi nezabíjejí. A prý to některým těm oloupeným ani nevadí. No fakt jsou dost divní, samé čáry. Už se jim třikrát stalo, že někoho přepadli – poprvé takového **zrzavého dráteníka** (Michala z Přívozu) a od té doby ještě další dva – že se vůbec nebránili, nechali se oloupit jako by jim to bylo jedno a pak se **vesele otočili a vrátili se zpět cestou k Pařezovu** a tvářili se docela spokojeně. Šmejdi jedni**. Ten lup, co jim vzali, pak do rána zmizel.** Jakoby se vypařil! (ostatní Měňavci, co se vydávali za pocestné, ani tak daleko, jak loupí loupežníci, nedošli). O žádných nestvůrách v lese neví.

Co družinka udělá s loupežníky, záleží na nich. Cenu Mirka Dušína dostanou týmy, které loupežníky zpacifikují, vyberou jim doupě a vše předají do Přívozu ke spravedlnosti. Vhodné by asi bylo jakékoliv řešení, které loupežníky z lesa odstraní – přece jen mají zadání, ať se na té cestě přestanou ztrácet lidi, a i když za to tihle loupežníci nemůžou, přece jen jsou obyčejným lidem nebezpeční.

Ale zase za loupežníky zkusit družinku ukecávat, aby je nechali být – užijte si RP ☺

Doupě loupežníků: 1h od cesty, malé přírodní skalní městečko – pár prasklin/tunelů ve skále v podrostu – místy ze dřeva zastřešené. Mají tam nepříliš pohodlné kutlochy. Lupu je tam 8 zl, 76 st, 141 md, nějaké to oblečení, boty, levné šperky, alkohol a výrobky řemeslníků – od hrnčíře, tkalce, koláře, nožíře (několik hezkých nožů, ale žádné velké zbraně)…

Loupežníci (můžete popsat směsku oblečení, docela smrdí, mizerný chrup, jizvy, tetování…):

**Barbar Kwartz** – šéf – široký meč, pobíjená zbroj, 4lvl, ÚČ 10, OČ 2, 40ž

**Lidé Timbo a Gaga** – tesáky, vycpávaná zbroj, 3lvl, ÚČ 5, OČ 2, 20ž

**Zelená elfka Srnka** (lehce opilá) – krátký luk, beze zbroje, 3lvl, ÚČ 7, OČ 3, 18ž

**Přívoz**

Menší město, nemá hradby, ale jinak vše důležité ano. Tři hospody, přívoz přes řeku, starostu a městkou hlídku (8 strážných), mají i menší šatlavu.

Z Přívozu zmizeli soukeník Adam (40 let, vysoký hubený, tmavovlasý, dělají se mu kouty) – před 4 měsíci. Dráteník Michal (30 let, vysoký ramenatý zrzek) – před 3 měsíci. Michalův otec Marek (55 let vysoký ramenatý prošedivělý zrzek) – před 3 měsíci, Barvíř Hynek (40 let, menší obtloustlý, hnědovlasý) – před 5 dny. *Ten ale nebyl unesen, nýbrž utekl od své protivné manželky (což ale nikdo neví, všichni si myslí, že zmizel jako ostatní) s nyní už bývalou rajdou a družinka se s ním setkala v Poslední Štaci. Další tři jsou jako otroci v podzemí.* Hynek je tedy nezvěstný, nepřišel večer domů, ostatní zmizeli, když byli za obchodem na východě. Prý je ale ještě na cestě zpět v Pařezově viděli.

Starosta Polínko: starší hodný pán, snaží se spravovat město, jak to jde, jen občas nemá dost zdrojů. S družinkou bude vcelku ochotně spolupracovat. Původně v létě posílal do Havenu prosbu o nějaké lidi, že se mu tu ztrácí občané, jenže tón byl tak opatrný, že v Havenu tu zprávu založili a vzpoměli si na ni dost pozdě. Družince vysvětlí vše, co ví, o těch čtyřech zmizelých. Michalův otec Marek se vydal svého syna hledat a taky se nevrátil. Může jim i říct, kde žijí jejich rodiny, ale je to ztráta času, tak to pořešit rychle, kdyby tam chtěli jít. Leda si užít RP Hynkovu ženu semetriku, která vyšiluje, že Hynek je pryč a co teď ona bude dělat.

Pocestní v Přívozu už si Starostovi stěžovali, že je okradli loupežníci. Jednou do lesa poslal i strážné, ale žádné loupežníky nepotkali. Ale prý kolem Pařezova zahlédli lidi nějaké příšery. Tak je rád, že to někdo přišel vyřešit. Rozhodně by měl družinku směřovat zpět do lesa a do Pařezova.

**Návrat do hospody:**

**Jáma:**

*Tohle je trochu na rozptýlení – třeba jim budou E+H podezřelí, ať mají o čem přemýšlet. Nemělo by to vést k prohledávání širého okolí na všechny jámy a díry. To by bylo hrozně časově náročné s nejistým výsledkem. Zadní vchod do podzemí stejně nenajdou, ten je o dost dál v lese úplně mimo cestu. E+H to po této zkušenosti také vzdají.*

Družinka by se z Přívozu měla vrátit zpět do lesa, kde ale nic jen tak nenajde a do Pařezova (a tedy i do hospody). Když budou už na kraji lesa, tak zaslechnou hlasy – vzdálené ženské pokřikování.

Cca 300m od stezky stojí nad uzounkou prasklinou v zemi (která není moc vidět, je to tu členité a zarostlé) Emily. Je tam natažené lano dolů a Emily ječí dolů do jámy – Jaktože jsi se zasekl? Já tam za tebou teda nepolezu! Jsi nemožný!

V jámě je Horác. Zjistili, že v okolní krajině je poměrně dost takovýchto jam a prasklin (je to typická krasová záležitost – většina z nich jsou úzké komíny, které nikam nevedou, nebo se tak zužují, že se jim rozhodně nedá prolézt a velmi těžko se v terénu hledají, spíš o ně zakopneš nešťastnou náhodou) a z téhle něco smrdělo. Tak si řekli, že by tam třeba mohlo být tělo. Horác tam slezl. Tělo tam bylo, ale chudáček umřetá liška. No a teď nemůže nahoru, protože se zasekl v úzkém komíně. Snad mu družinka nějak pomůže (půjde ho vytáhnout lanem – Sil – 12 – úspěch/neúspěch, nebo jakkoliv jinak)

Družince připustí, že tam lezl kvůli podezření, že je tam mrtvola. Emily tvrdí, že ji osud těch zmizelých moc zajímá, píše o tom epickou báseň, ale nemá zatím dramatické rozuzlení. Horác družince řekne, že dole je jen liška (pokud si to budou chtít ověřit, tak klidně můžou, postavy velikosti A (mimo trpaslíků) v pohodě slezou i vylezou, postavy velikosti B (a trpaslíci) se na cestě zpět zaseknou – je třeba jim také pomoct, C tam vůbec nesleze.

Emily s Horácem jsou samozřejmě zvědaví, co zjistila družinka v lese, a Emily se jich bude až vtíravě vyptávat.

**Noc v hospodě:**

Večer snad bude družina spát v hospodě. (pokud ne a bude hospodu ignorovat, tak by je tam mohla pak navést Adéla přes fungovici – popsáno později)

Dneska v noci je tu kromě družinky a Emily s Horácem, Adély a štamgastů už jen jeden pocestný (mladý Honza, co jde na zkušenou do světa). Večer je podobný tomu prvnímu – pije se fungovice, štamgasti mastí karty, **pak jdou postupně všeci na záchod (tady to už říct explicitně!).** Přijdou si pro ně manželky a jde se spát.

V noci **družinku vzbudí zvuky:** něco zařinčelo někde na schodech. Pokud vyhlédnou ze dveří, uvidí hospodského Johana s Franckem, jak podpírají pocestného Honzu a táhnou ho po schodech. Táhnou ho dolů, ale jakmile je někdo z družinky spatří, tak si jich všimnou (asi zaslechnou, jak vyšli z pokoje – případně zaslechnou Horáce) a začnou vysvětlovat, že milý Honza hodně přebral a že ho táhnou do postele. A naberou směr nahoru, odtáhnou (je úplně vláčný) ho do jeho pokoje, položí na postel a odejdou. Celé to taky od svého pokoje na druhé straně chodby **sleduje Horác**.

Měňavci jsou hloupí a dnes v noci se pokusili unést Honzu. Johan mu dal do pití uspávadlo – účinkuje s odstupem, až normálně usne, usne velice tvrdě. Honza si šel lehnout do svého pokoje, a když tvrdě usnul, přišli si pro něj, že ho odtáhnou do sklepa. Jenže jim na schodech upadly klíče a udělaly hluk. Takže byli odhaleni a plán teda neuskuteční. Vrátí Honzu do pokoje a už ho nechají být.

Pokud by měla družinka třeba na chodbě špeha (přítelíčka), tak uvidí, jak Johan s Franckem jdou do Honzova pokoje, berou z tama Honzu dolů. Na schodech jim upadnou klíče. Když nevyleze družinka, vyleze Horác a Johan s Franckem si všimnou jeho – a budou předstírat, že Honzu táhnou do schodů.

**Další den:**

Kdyby se chtěli vyptávat ještě v Pařezově, tak chlapi budou už trochu podráždění, však jim říkali, že tu jsou loupežníci a vlci a ať už neotravují. Ženské si zas budou stěžovat, že ti jejich chlapi už nejsou jak dřív. Od jara (to je těch 6 měsíců, co začali Měňavci) denně chodí chlastat do hospody. Ne že by to předtím nedělali, ale teď je to den co den. A k práci jsou laxní a o ně jako o manželky taky moc nestojí (*ale občas s nimi spí, to zas jo*), barák je nezajímá, jsou tak trochu duchem mimo. Kněz jim říkal, ať tak nechlastají! A chudák, jaký ho potkal konec.

Adéla se zas může zamyslet, kde ten Johan tu fungovicu bere. Už se ho mockrát ptala. Zjara s tím začal a že je to tajný recept. Určitě tam přidává nějaké houby, je to v tom cítit. Ale odkud ji má? Pokud Adéla ví, tam mu ji nikdo nevozí. Že by si ji někde ve sklepě pálil?

**Třetí noc nebo kterákoliv další**

Pokud družinka zůstává v hospodě i třetí noc a přitom čenichá okolo (resp. neví co s problémem – pokud mají nějaký plán a vychází jim na tuto noc, tak je nechat), tak Měňavcům dojde trpělivost a Johan dá družince do pití či jídla to uspávadlo. V noci velmi tvrdě usnou – i hlídka. Družinka usne a Měňavci si ji odtáhnou do podzemí. Přemění se na ně a dál už to probíhá tak, jak v jiných případech od místa, kde je družinka nakopírována.

**Cesta do podzemí**

Vstup do podzemí je skrz skříň ve sklepě. Ve sklepě je jídlo a sudy s pitím, police se zásobami a dvě truhly a dvě skříně. V truhlách je běžné oblečení, boty… normální věci. V jedné skříni jsou pověšené pláště. Ta druhá je zamčená. (Procento na otevření – Zneškodnění mechanismů) Je prázdná. Ale zadní stěna se dá otevřít (Nenápadnost - Objevení mechanismů) a za ní vede vytesaná úzká chodba prudce dolů. Okolo jsou stopy (Lehký terén na stopování)



Chodba je uměle dotesaná, původně tam možná byla nějaká prasklina ve skále. Hned na kraji jsou přichystané svíčky. Prudce se svažuje, po 3 minutách (150m) je zahrazená dveřmi. **Dveře** jsou kovové a zamčené (Procento na otevření – Zneškodnění mechanismů). Na dveřích je **past** (Nenápadnost - Objevení mechanismů mínus 20 procent). Pokud ji najdou, lze ji zneškodnit zmáčknutím skrytého tlačítka na rámu dveří. (Tak to dělají Měňavci, když tudy chodí). Pokud past nenajdou a nezneškodní, pak při průchodu dveřmi **vybouchne bombička s plynem** a spustí se tichý alarm u dolních dveří. Všichni si háží na past Odl – 12 – omdlí/je omámený (3 směny, vnímá okolí, ale nemůže se hýbat ani kouzlit (ani z předmětů) , vše se mu intenzivně motá, vidí jako v mlze, zvuky jsou nezřetelné, je mu zle).

Pokud družinka past spustí, za pět kol se tam objeví 2 strážní Měňavci (z jeskyně se Vzory). Omámené postavy Měňavci vezmou párkrát naplocho, aby je dostali do bezvědomí. Pak je všechny odtáhnou do jeskyně se Vzory a spoutají.

Pokud družinka past nespustí, tak za dveřmi pokračuje chodba ještě 20m a po straně se otvírá jeskyně. Chodba ji míjí a (po dalších 200m jsou druhé dveře). Jeskyně je 5m široká, 5m vysoká a 20m dlouhá, přírodní, jen trochu doupravená. Na zemi tam leží vedle sebe jako balíky svázaní Vzorové. Mají svázané ruce v zápěstí a nohy kolem kotníků pevným lanem. Je jich tam 14 a všichni jsou v bezvědomí. Je tam hostinský, pomocník a 12 štamgastů – **neříkat přesně – říct, že tam leží těla, od kraje poznají maximálně pár štamgastů!.** A kromě nich jsou tam dva Měňavci, který je hlídají a sedí až úplně vzadu v jeskyni. Ve vstupu do jeskyně je další **past s plynem**. (Nenápadnost - Objevení mechanismů mínus 20 procent). První, co vkročí do jeskyně, past aktivuje – plyn Odl-12-omdlí/je omámený.

**Měňavci:** 5lvl, ÚČ 7, OČ 4, 35ž Měňavci jsou v původní podobě. Útočí pařáty. Lze použít boj beze zbraně. Zranitelnost mají jako lidé. V ideálním případě by měla družinka skončit celá v bezvědomí v jeskyni. Samozřejmě to nemusí vyjít, nic se neděje. Pokud aspoň někdo z družinky v bezvědomí skončí a zbytek třeba uteče, pak by bylo vhodné hráče dočasně rozdělit. Ti v bezvědomí se totiž brzy stanou také vzory pro Měňavce. Když někdo uteče, ještě ho může nahoře překvapit a sejmout Johan s Franckem.

Ideální případ – celá družinka v bezvědomí. Cílem je zažít si zvláštní pocit, že vám někdo ukradl tělo a identitu a pokusit se Měňavci svou duši/identitu vytrhnout. PJ začne vyprávět:

*Probouzíte se z bezvědomí a zažíváte hooodně divný pocit. Je den, stojíte před hospodou a zrovna se hlasitě loučíte s hospodským. Tak nashle! Zase se tu někdy stavíme, bezva jídlo i ubytování. Hospodský se na vás zakření, zahlédnete v lokále ještě pár ostatních hostů a vydáváte se po cestě směrem do Hustolesa. Jdete celá družinka. Jste to vy, ale nejste to vy. Vše vidíte, cítíte, ale tak trochu jakoby zdálky a nemůžete tohle tělo ovládat. Zato vnímáte přítomnost ještě někoho. Někoho divného, silného, cítíte jeho dobrou náladu, škodolibou radost - a ten někdo vás drží v hrsti, nemůžete nic dělat. To je on, kdo ovládá tamto vaše tělo a vy jste jen pozorovatel…*

Měňavci/družinka odchází pomalu po cestě do lesa. Čas - pokud šli do podzemí v noci, tak bude ráno, pokud přes den, pak bude třeba o dvě hodiny víc – ještě ten den. Napřed nechte družinku si ten pocit hezky prožít, probrat vzájemně situaci – klidně můžou. A pak dostanou skutečné postavy možnost převzít zpět kontrolu a probudit se. Řekněme, že mají dostatečnou úroveň na to, aby byli úspěšní. Nebudeme to ale rozhodovat hodem kostkou, ale hraním postavy. Budeme po hráčích chtít, aby v krátkém procítěném proslovu s libovolnými divadelními prvky předvedli esenci své postavy, aby nám předvedli, čím je jejich postava definovaná. Je to vlastně souboj vůlí, přetahování se o jejich vlastní Já. Musí se vymezit proti těm, co se jim napojili na jejich duši, odstřihnout je. A nemusí to být rázné – musí to korespondovat s náturou postavy, třeba taková Eilin by se velmi intenzivně vnitřně modlila. Vysvětlete to hráčům a dejte jim příklad sami za sebe, hezky procítěně, s gesty, tak jak to sedí k vaší postavě:

PJ Rybářka: *Jmenuju se Isobel Rybářka. Kdysi jsem byla princezna Julie, osmá dcera vévody z Hillsdownu, ale to už je dávno. Teď jsem kapitánkou Hlídky v Havenu a manželkou Jestřába. Mám ráda práci pro Hlídku, dává mému životu smysl. Nesnáším, když mocní ubližují bezmocným, nesnáším svévolné násilí, nenávidím bezpráví. A jsem připravená při ochraně slabých těm druhým nakopat prdel. Miluju Jestřába. Víc než cokoliv jiného. Taky miluju teplou koupel a měkkou postel, po těch se mi v Havenu vážně stýská, ale jestli to někomu řeknete, tak si ponesete hlavu domů v koši. A rozhodně nedovolím, aby mi nějaký bastard sebral mou identitu! Já jsem Rybářka, takže vypadni z mého těla!*

Připište si vlastní texty, ať to nemusíte vymýšlet na místě – třeba některou ze svých postav v plusku…

D ejte hráčům čas, ať si to promyslí – třeba 5 minut, doporučte jim použití pomůcek, pokud mají něco ke kostýmu. A pak ať se teda jeden za druhým předvedou. Pro někoho to bude trapas, ale pro někoho zas vítaná možnost prožít si pořádně postavu. Nebo aspoň sranda.

Pak si to DUPJ vyhodnoťte – pokud hráč ukázal, že svou postavu opravdu cítí, dokáže ji aspoň trochu definovat jinak než rasou a povoláním, tak se z vlivu vyprostí. Je jedno, kolik postav z družinky to zvládne. Klidně všichni, pokud budou dobří. Určitě se to ale musí povést aspoň jednomu.

Ti, kteří budou úspěšní:

Probudí se na zemi v jeskyni. Leží tam všichni spolu s původními Vzory, svázaní na zápěstích a kotnících. Ostatní jsou v bezvědomí. Životů mají tolik, kolik měli, když padli do zajetí. Jejich věci leží na hromadě kousek od nich. Můžou se tam v pohodě dopíďalit i v poutech. V jeskyni svítí kahan se svící – žádná sláva, ale trochu vidět je. Čas, který uběhl, může být různý. Pokud šli do podzemí v noci, tak bude ráno, pokud přes den, pak bude třeba o dvě hodiny víc – ještě ten den.

Měl je hlídat jeden Měňavec, ale ten tam zrovna není. Šel se podívat k horním dveřím, kde narazí na Horáce. Takže probuzené postavy mají chvíli čas se dostat z pout – hodem na Obr to nepůjde, ať si nějak poradí – své věci mají v dosahu. Ty, kteří zůstali v bezvědomí, lze probrat zraněním, nebo pořádným proplesknutím (pár facek, voda do obličeje…). Nedat družince moc velkou možnost prozkoumat ostatní Vzory a upozornit na hluk z chodby.

V chodbě nahoře mezi dveřmi spolu bojují Horác a Francek (hospodského pomocník). U nohou jim leží bezvědomý posekaný Měňavec.

*Když Měňavci převlečení za družinku vylezli ze sklepa, čmuchal tam zrovna Horác a zahlédl je. Našli s Emily průchod ve skříni a dohodli se, že Emily bude sledovat Měňavce (družinku) a Horác půjde dolů. Emily úspěšně odešla, ale Johan s Franckem si všimli, že byli ve sklepě a Francek se tam šel raději podívat. Horác prošel v jeskyni až ke dveřím, našel past a deaktivoval ji. Jenže za dveřmi narazil na toho Měňavce, který měl hlídat Vzory, a ten na něj zaútočil. Horác ho přemohl, jenže než stihl pokročit dál, zaskočil ho Francek.*

Francek: ÚČ (velký nůž) 5, OČ 3, 25ž, Sil 2, Odl 2, Obr 2, Int 0, Chr 0

Horác: ÚČ 7 (krátký meč a dýka), OČ 7, 32ž (už trochu zraněný), Sil 2, Odl 1, Obr 4, Int 0, Chr 1

Družinka by měla dorazit doprostřed souboje a rozhodnout se, komu pomůže. Mělo by jim dojít, že jeden z nich mohl ležet mezi Vzory. Pokud se zeptají, tak jim potvrdit, že tam viděli Francka. Oba bojující budou volat, ať jim družinka pomůže. Pokud by se rozhodli pomoct Franckovi, tak jakmile Horác padne, tak Francek skočí ke dveřím a **spustí nenápadný alarm (natažený jen k dolním dveřím**) a bude dál hrát Francka a čekat na posily od dolních dveří. Výsledkem budou za 3 minuty dva Měňavci a jeden Vrrk od dolních dveří. Pustí se do boje, takže by si s nimi měla družinka poradit.

**Vrrk:** 8lvl, 3útoky/2kola, ÚČ 10, OČ 6, 70ž

**Měňavci:** 5lvl, ÚČ 7, OČ 4, 35ž

Po souboji, pokud bude naživu, Horác konečně kápne božskou, co tam dělají, jak se dostal do sklepa a tak dál. Pak mu dojde, že když Francek sledoval jeho, tak možná Johan šel za Emily. Dostane o ni strach a domluví se s družinkou, že jde za ní.

Měňavci, kteří se vydávali za družinku, jsou najednou ve své pravé podobě. Budou se snažit lesem doběhnout do zadního vchodu do jeskynního systému a vyhýbat se přitom slunci. Potrvá jim to dlouho – nemusíme je řešit. Dlouho znamená několik hodin. Pokud by se družinka rozhodla třeba jít spát, tak samozřejmě za pár hodin bude dole poplach. Navíc v podvečer půjdou štamgasti obnovovat kontakt a taky poznají, že jsou tam vetřelci.

Ostatní Vzory družinka nemůže probudit, jsou v komatu. Jenom skutečný Francek se bude postupně vracet k normálnímu spánku, ale pár hodin to potrvá.

Předpokládám, že se družinka pokusí vyslechnout toho zneškodněného Měňavce, kterého srazil Horác. (nebo některého z těch dalších dvou, co tam mohli doběhnout od dolních dveří)

Bude se snažit mlžit, ale když přitlačí, tak jim řekne pravdu. Že nějaké další lidi mají dole na práci. Že je jich tam dalších 50 Měňavců a 5 vrrků. Že u dalších dveří je také stráž. Pokud se nebudou přímo ptát, tak o fungovici jim nic neřekne. Může jim popsat podzemí.

Chodba vede dál dolů a po **200m jsou další zamčené dveře**. Tady už past není, ani nikde dál. Z druhé strany jsou 2 strážní a vrrk, pokud už nedoběhli dříve nahoru.

Za dveřmi pokračuje labyrint přírodních jeskynních chodeb – většina je slepá nebo se zužuje do příliš tenkých komínů. Hlavní chodba je ale docela prošlapaná, není zas takový problém najít správný směr. (lehký terén na stopování) vede to dál už spíš po rovině, kape tam voda a po stěnách občas rostou houby.

Z jedné odbočky se ozývá bouchání – 2 otroci (kovář a dráteník Michal) tam kladivy rozšiřují chodbu. Hlídají je 2 Měňavci s vrrkem.

Dál je velká jeskyně, kde po stěnách stojí lešení a 6 otroků tam trhá houby a seškrabuje nějaké lišejníky. Dole je hlídají 3 Měňavci a 2 vrrci.

**Vrrk:** 8lvl, 3útoky/2kola, ÚČ 10, OČ 6, 70ž

**Měňavci:** 5lvl, ÚČ 7, OČ 4, 35ž

Dál je jeskyně, kde se fláká a podřimuje dalších 20 Měňavců, jeskyně – kuchyně s pár sklípky – další 3 Měňavci, jeskyně, kde spávají otroci, soukromá jeskyně šéfa (1 šéf + 1 poskok) a laboratoř na fungovici (alchymista + 2 asistenti).

Alchymista a laboratoř:

Alchymista je trochu chytřejší Měňavec, vypadá jako ostatní, jen nosí na hlavě Čuryfukův baret. Laboratoř je původní Čuryfukova, ale po výbuchu, takže jeskyně je celá začerněná. Je tam pár pracovních stolů a destilační kolona, která zrovna destiluje. Pokud je v družince alchymista, dokázal by ji přetížit tak, aby to celé zase vybouchlo ☺ Recept na fungovici je tam přilepený na stěně, aby se do něj mohli pořád dívat. Výroba spočívá v přesném dávkování několika druhů hub a špetky magenergie z truhly, která jim zbyla po Čuryfukovi. Truhla je také v laboratoři na polici.

Používat to umí jen Alchymista. **Pokud jim družinka zničí vybavení/sebere truhlu/zabije alchymistu, nemůžou dál vyrábět fungovici a bez ní se nemůžou měnit.**

Pokud družinka osvobodí libovolného ze zajatců a promluví si s ním, dozví se toto:

Měňavci je nutí pracovat, v noci spí všichni otroci v jedné jeskyni a hlídají je dva strážní a vrrk. Měňavci sami skoro nic nedělají, jen se válejí. Jednou za čas se střídají za ty, co jsou na povrchu. Jeskyně mají i další východ, ale otroci neví, kde je.

Z hub dělají Měňavci jídlo a fungovici. Tu jim dělá Alchymista, je velmi vážený, nikdo jiný to neumí. Fungovici pijou na chuť, ale potřebují ji mít i na to, aby se mohli měnit, bez ní to nejde – to prý říkal alchymista. Otroci neutíkají, cestu nahoru stráží vrrci (není to úplně pravda, Měňavci jim to tvrdí, ale ve skutečnosti je tam jen jeden vrrk u druhých dveří) a z těch mají strach. Navíc dvakrát už se někdo o útěk pokusil a pokaždé ho vrrci roztrhali.

Měňavci nepředpokládají, že by se k nim někdo shora dostal. Takže pokud dole narazí na družinku, budou překvapení a jedno kolo budou zírat. Stráže, kteří stráží otroky, na družinku zaútočí. Ale pokud družinka bude chtít vyjednávat a dá to jasně najevo, tak se zklidní a jeden zaběhne pro další instrukce k šéfovi.

Pokud by se rozhodli vzít podzemí ztečí – strážní, co hlídají otroky v chodbě, budou bojovat až do konce, neutečou udělat poplach. Ve velké jeskyni – pokud by tam prostě vlítli – se jim 2 strážní s vrrkem postaví a třetí poběží do druhé jeskyně zburcovat ostatní. Za 10 kol tam naběhne 20 dalších Měňavců a budou bojovat – naplocho. Kdyby chtěli (hned při vstupu do velké jeskyně) vyjednávat, tak je tam zadrží a zase zaběhnou pro instrukce k šéfovi.

Další omračovací plyn už nemají, byl to zbytek po Čuryfukovi.

Vyjednávání – šéf s nimi bude chtít mluvit, ale budou trvat na tom, aby družinka odložila zbraně. Napřed je vybídnou, aby odložili zbraně. Pokud to udělají, tak je vezmou k šéfovi do jeho jeskyně. Tzn okolo budou mít prakticky všechny Měňavce. Ale nebuďme drsní - pokud by družinka zbraně odložit jednoznačně odmítla, tak po troše vykrucování bude šéf ochoten si přijít promluvit za nimi. Takže by spolu mohli mluvit třeba ve vstupu do té velké jeskyně, kde se povalují ostatní Měňavci – určitě pro družinku bezpečnější, pokud by se třeba rozhodli utéct.Prohledávat je ale nebudou. Napřed budou chtít vědět, jak se tam družinka dostala, co všechno ví, kdo další o nich ještě ví. No a pak záleží na přístupu družinky. Měňavci chtějí ideálně získat lidské Vzory a moct vegetit místo nich na povrchu. Vysvětlí, že se normálně po povrchu pohybovat nemůžou nebo jen krátce ve tmě. Jsou ochotní propustit otroky a slíbit, že už nebudou nikoho chytat na práci, ale budou chtít, aby si mohli nechat (nebo znovu získat) nějaké lidi na Vzory. Třebas nějaké nepotřebné žebráky, odsouzence a tak☺ pokud takové řešení přijde družince OK, tak by to asi mohlo fungovat.

Měňavci se zezačátku budou tvářit docela drsně – jakože pokud nedosáhnou dohody, tak družinku ven živou nepustí – v krajním případě jsou opravdu ochotní zaútočit a tentokrát se již snažit zabíjet. Taky se jim nebude chtít stěhovat, budou se snažit domluvit si pro sebe výhodnější řešení. Pokud ale bude družinka hodně přesvědčivá (např. že když se nedohodnou, tak do týdne je tam vojsko, které je všechny zabije a o jejich přítomnosti už lidé nahoře ví apod. – prostě při dobře vyváženém mixu vyhrožování a argumentace by Měňavci přistoupili třeba i na stěhování – kamkoliv, kam jim družinka nabídne. Třeba do Havenu do kanálů.)

Ovšem družinka může taky něco slíbit naoko a odejít a naplánovat cokoliv jiného – Měňavci budou ale chtít jedno rukojmí (chudáci, asi neví, co všechno dokážou kouzelníci a alchymisti).

Asi optimálním řešením je tajné vysvobození zajatců – jakoukoliv stealth akcí a zničení laboratoře/alchymisty/truhly s magenergií na fungovici. Tím zabrání Měňavcům brát si jinou podobu. Pokud budou žít dole v jeskyni a nikoho nebudou otravovat, tak klidně.

Další možnost je vyvraždění všech (nebo části za předpokladu, že současně zničí alchymistu a recept na fungovici) Měňavců – při troše plánování by to družinka asi zvládla.

Další možnost je někam je přestěhovat, ale ideálně bez přístupu k fungovici. Co já vím ,co si může družinka vymyslet? Trpaslík je může nalákat na nějaký nepoužívaný důl. V ději nic takového není, ale postavám se meze nekladou…

Osobně je mi sympatičtější každé řešení, které nekončí masakrem, takže pokud bude ze strany družiny snaha, tak jim vycházejte vstříc --- ať už Měňavce zastraší, či jim něco naslibují.

Však oni něco vymyslí.

