



*Čarodějnické
kejkle*

<http://www.budejovicti.wz.cz>

Motto dobrodružství

„Když dva dělají totéž, není to nikdy totéž.“

Obsah

Úvod	3
Prostředí	3
Autority v příběhu	4
Jak to bylo a je	4
časová osa předpokládaného děje	4
Dějství první: Příchod do Bukovka	5
Dějství druhé: Vyšetřování úrodnosti	7
Dějství třetí: Požár vesnice	10
Dějství čtvrté: Příchod Aurionovce	11
Dějství páté: Mučení	12
Dějství šesté: Kouzla nad obzorem	13
Dějství sedmé: Slavný návrat do Bukovska	14
Závěry	15
Další možné zápletky	15
Další navázání	15
Seznam cizích postav a bestíí	16
Nová kouzla	19

Úvod

Toto dobrodružství bylo psáno pro stránky <http://www.budejovicti.wz.cz/> Zde také najdete nejnovější verzi, kdyby se cokoliv změnilo. (A také další dobrodružství.) Celé dobrodružství je psáno v našem herním stylu, který nemusí vyhovovat každému, ale neměl by být problém si ho poupravit do vašeho stylu. Já osobně bych náš styl nazval akční -detektivní, podle toho, kdo zrovna dělá příběh.

Já jsem dobrodružství odehrával se těmi postavami na osmých úrovních a bylo jim šito na míru. Pro úspěšný konec dobrodružství není potřeba žádné povolání. Hráči mohou být libovolně zkušenější, čím zkušenější hráči, tím lepší hra, možná. Aby se tě dobrodružství vyvedlo, měl bys už mít už alespoň nějaké zkušenosti s vedením dobrodružství. Díky dobrodružství bude dosti záviset na akcích postavách, takže se připrav, že občas budeš muset vařit z vody. Proto jestli se na to necítíš, tak raději něco vypusť, aby se tě to odehrálo lépe. Jde tu hlavně o vyšetřování, hraní postav a tak. Ale i bojovný hráči si nakonec přijdou na své při závěrečném souboji. Vele doporučuji si celé dobrodružství několikrát v klidu přečíst, zamyslet se, jak tu danou pasáž povedeš ty. Nuže pozvedni svou zbraň, tužku, a vrhni se na dobrodružství.

My jsme dobrodružství hráli dvě sezení a po čítám, že i u ostatních družin to bude podobné. Vzhledem k tomu, že první část je detektivní, je žádoucí, aby se dobrodružství odehrálo v co nejmenším počtu sezení, protože hráči mohou dležitě informace do dalšího sezení zapomenout.

A ještě jedna poznámka. Čarodějnice, jak je tady zmiňována Sarah, je druh kouzelníka ženského pohlaví, která záměrně škodí lidem. Na Asterionu a hlavně na Tadej jsou lidé tolerantnější ke kouzelníkům, která nejsou méně než proti nim, ale s čarodějnicemi nemají slitování a upalují je za živa.

Prostředí

Díky se odehrává v Tabitských vrších. Ústředním místem zápletky se stává malé panství Bukovsko. Popravdě řečeno je to jen jedna tvrz, jedna vesnice a několik osad dlevo a dlepravo okolo vesnice. Osady často ani nemají jména, tak jsou bezvýznamná. A to i pro náš příběh. Proto se zaměříme na vesnici s tvrzí.

Tvrz je kamenná a tvoří hlavní obranný bod v nově kolonizovaných končinách. Skládá se z věže, kterou se vchází na nádvoří, jedné hospodářské budovy a jedné budovy pro panstvo. Nynější paní na tvrzi je Karolína, která jí jenom spravuje, dokud nebude její bratr plnoletý a nebude moci převzít vládu nad Bukovskem.

Vesnici v podhradí tvrže se jednoduše říká také Bukovsko. Nyní čítá okolo stovky obyvatel a má malou tendenci se rozrůstat. Většina místních se zabývá dlevořectvím nebo zemědělstvím. Dlevořectvím se zabývají především květinářství a obchodu. Jídla vypěstují tak akorát tolik, aby uživila vesnici a přilehlé samoty. Z čarodějnic zde najdeme kováře a hrnčíře.

Když se vesnice na začátku rozrůstala, narazili vesničtí lidé na uctívání Inaky. S pomocí zvěšče jim podařilo tento kult zničit. Někteří uctívání se podařilo uniknout, ale většina z nich našla svůj osud v chrámu. Když je nezabili vojáci nebo vesničtí lidé, byli zaživa zasypáni ve svém chrámu. Vojáci zasypali všechny vchody do chrámu, a tak vzniklo několik jeskyní, kde jsou za sesuvem chodby dále do chrámu. Jednu z nich si vybrala čarodějnice Sarah za své dočasné obydlí. Chrám se nachází asi 8 mil od Bukovska, ale nikdo už sem nechodí. Ve vesnici se na to už zapomnělo, a když už to někdo vytáhne na denní světlo, připadá v duma Jada, která je varuje, že chrám není bezpečný. A má skutečně pravdu, duše zaživa pohřbených v chrámu odmítli předstoupit před Lamius v soud a bloudí teprve opuštěnými chodbami a síněmi Inyina podzemního chrámu.

Autority v příběhu

Ve vesnici Bukovsko jsou dvě výrazné autority – paní Karolína a otec Kondelík. Karolína jsou v mání všichni z hradní posádky (asi 15 lidí – služebnictvo i vojáci), zato ve vesnici se dle její vlivu mezi ní a otcem Kondelíkem. Právě mezi těmito dvěma se hrátky budou pohybovat a podle jejich inu se bude p echylovat jejich obliba u nich. Ve vesnici samozřejmě jsou různé vesní ané různé vážení, hlavně podle majetku nebo potřeby pro chod vesnice. A ještě jedna velká autorita stojí v pozadí a do příběhu se zapojuje jen nepřímo. A tato šedá eminence není nikdo jiný než albirejský velekněz boha Auriona Jarex.

Jak to bylo a je

Hrad v Bukovsku byl dokončen před 5 lety a měl se stát optimálním bodem kolonizace Tabitských vrchů. Tak se také stalo, a jak se vesnice v podhradí Bukovska rozrůstala, začalo se prozkoumávat širší okolí. Na jednom takovém průzkumu bylo odhaleno tajný chrám temné bohyně Inaky. Uspořádala se trestná výprava a doupat bohyně bylo vypáleno. Jen pár lidí uteklo, zbytek našel v chrámu smrt. Mezi uprchlými byla i arodkyně Sarah. Ona zničením svatyně ztratila smysl života, a tak se vydala jen tak nazda bůh do Oarovaného háje, kde podle pověstí žila velmi krutá arodkyně. Sarah mnohokrát slibovala pomstu pro své nelehké cestě k cíli, mnohokrát všechny proklela. Po mnoha útrapách došla k cíli, aby zjistila, že pověstí nelžou. Nejen to, že našla onu velkou arodkyni, ona, vlastně ony jelikož tam bylo už více arodkyní, jí vzaly do úcty. Uplynuly 4 roky a Sarah už umí dost na to, aby mohla vykonat svou pomstu. Tak se vydává na cestu.

Její plán je, aby za pomoci jejích schopností obvinili současně pány v Bukovsku z arodkynictví, jako to kdysi hrozilo jí. Do karet jí hrálo i to, že není hradní pán, ale paní, kterou svetská moc upálí snadněji, jelikož je to žena. A tak začala arovat.

Sarah si jako své dočasné obydlí vybrala bývalý Inin chrám, vlastně to, co zbylo – menší jeskyně, která končí závalem (dále je Inin chrám, kde se ale objevují duchové zabitých Ininých uctívání – možná to využiješ pro další dobrodružství). Snaží se mezi lidmi rozsevat strach, aby sami povolali kněžku Auriona kvůli arodkyním. Jako svou první oběť vybrala dceru místního kováře, protože to byl on, kdo vedl část vesničanů před 5 lety na chrám.

Její kouzla spoívají v tom, že uplácá z hlíny figurku s charakteristickými znaky lovce, kterého chce ovládnout. Pak už stačí získat jeho vlasy a lovec se ocitne plně v její moci. Oarovaný se pohybuje trochu trhaně a je takový nemotorný. Takto ovládla kovářovu dceru Oldišku a jejího milého Matěje. Oldišku donutila sníst otrávené houby a Matěje si zavolala k sobě do doupat, aby jí sloužil.

Při jednom výletě po lese jí spatřil místní lovec. Zavolal na ní, ale ona zazmatkovala a dala se na útěk. Lovec se za ní vydal, ale utekla mu. Při útěku Sarah ztratila už nepotřebnou sošku Oldišky a lovec Liška ji našel. Jelikož nevěděl, co si s ní počít, zanesl jí do vsi otci Kondelíkovi, knězi Mauril. Kondelík, který je vzdálen příbuzný s albirejským veleknězem boha Auriona Jarexem, si dal sošku do souvislosti s náhlou smrtí Oldišky. Už dříve někdo v lese zahlédl černý sabat, který rychle zmizel, nějakou podivnou postavu, která v lese dělala ještě podivnější věci nebo se ozývali z lesa divné zvuky. Ale tohle byl opravdový důkaz pro povolání Aurionovo služebník do Bukovska, aby mělem a ohněm vyhnali z tohoto kraje arodkyni jednou pro vždy. Proto vyslal k Jarexovi posla.

Asová osa předpokládaného děje

Tady ti předkládám pohled na sezené věci minulé a plánované věci budoucí. Jestli se ti bude zdát, že jednotlivé scény jdou příliš rychle za sebou, klidně si je poposuj. Ani když jsem to hrál já se svou družinou, tak jsem se podle toho moc neřídil. Sepsané informace jsou věci hezké, ale dležitější je logika hry. Ale nemělo by se za hry vytratit tempo, pořád by se mělo něco dít, aby postavy neměly moc času na poflakování.

- D -15 P íchod Sarah do Bukovska
- D -10 Sarah navštívila d evorubce Roberta a jeho syna
- D -4 Sarah zp sobila smrt Old išky
- D -3 Sarah si k sob už na vždy zavolala Mat je
- D -2 Lovec Liška získává v lese sošku, Kondelík posílá posla do Albirea
- D -1 Karolína vysílá svého bratra, aby našel pomoc
- D Na ve er p íchod postav na tvrz Bukovsko
- D +1 Kontaktování Kondelíkem, vyšet ují záhady v Bukovsku
V noci požár vesnice
- D +2 P íchod Alexandra, kn ze Auriona, do Bukovska
- D +X Postavy pokrač ují v pátrání

D jství první: P íchod do Bukovska

Setkání s Markem

Bukovská paní Karolína, když se dozv d la o krocích otce Kondelíka za jejími zády, nebyla zrovna nadšena. Ona dobe v d la, co bude pro Bukovsko znamenat to ohn m a me em – výsledky, mu ení, škody na majetku a lidské utrpení. Vyslala proto svého mladšího bratra Marka vyhledat pomoc, dosti schopných žoldák , kte í vypadají, že budou pátrat po árod jnicích šetrn ěji než Aurionovci. Marek vyrazil ihned, protože Bukovsku jde hlavn o as. A cestou by m l práv narazit na tvou družinu.

Šlapete state n cestou dál, když se na cest p ed vámi ozve dusot kopyt. Ze zákrutu stezky se vyno í jeden jezdec. Jede tryskem, ale jakmile vás uvidí zpomalí. K vám už p ijíždí krokem a pozorn si vás prohlíží. Je oble en do kožené zbroje a u pasu se mu houpe me . Podle jeho chlapecké tvá e soudíte, že je vcelku mladý.

Až se vydýchá, p edstaví se postavám jako Marek, bratr paní Karolíny z Bukovska. Postavy na n j m žou narazit kdekoliv v oblasti okolo Tabitských vrch . Po nezbytných formalitách p jde rovnou k v ci. ekne postavám o problému s árod jnicemi a p íhodí n jaké ty povída ky okolo. O problému s Aurionovci se však ani nezmní. Bude na postavy dosti naléhat a úto it na jejich est, že se snad nebojí n jaké té árod jnice a tak. P íslíbí i odm nu, kterou ur í podle zvyklostí v tvou družin . M la by stát za zvážení.

P íchod do vesnice

Procházíte vesnicí vedeni Markem. Na skále nad vesnicí se ty í tvrz Bukovsko, váš cíl. Ves je tvo ena skromn ějšími sruby a zemljankami. Všude jako cesty slouží udusaná zem, po které pobíhá všemožná domácí dr bež. Lidi si vás prohlídnou a zase se vrací k práci, kterou d lali p edtím.

Je d ležitá si íct, v jaké situaci je vesnice. Protože i když vesni ané nezasahují nikterak do p íb hu, jsou to práv oni, p es které m žeš navodit tu správnou atmosféru – atmosféru strachu. Jsou pln pod vlivem otce Kondelíka, a jelikož si otec Kondelík myslí, že v lese jsou temné síly, myslí si to i jeho ove ky. Díky tomu celá vesnice podporuje p íchod Aurionovc a nechápou svou paní Karolínu, pro už se dávno neobrátila k nim s žádostí o pomoc. Ale k postavám se budou chovat p átelsky, pokud nebudou vypadat, že jsou uctíva í temných sil. To bude trvat dokud...

...dokud je otec Kondelík nezpraví s úlohou postav. On sám se to dozví pravd krátce po p íchodu postav do vsi. Svě ove ky obrátí proti dobrodruh m p i ve erní mši, která se koná vždy 5. a 10. den v aldenu. Má k tomu své d vody, obává se, že paní Karolína se snaží uklidit všechny stopy, které by mohli vést k dopadení arod jnice. Pak se obyvatelé za nou strachovat, jelikož jim Kondelík napovídal, že tímto postupem na sebe obrátí hn v boh . Záleží jen na tob , kdy za leníš mši nebo zda v bec.

Na tvrzi

Je to menší kamenná pevnost na ostrohu, který obtéká pot ěk Hu ava. Pevnost vypadá udržovan a je v dobrém stavu. Na jejích hradbách jste zahlídli t i strážné, kte í si vás nijak nevšímají. Marek sesedá z kon a rychle vás zde dovnit do hodovní sín .

Chvíli po vás do sín , jejíž dominantou je krb a velký st l se židlemi, vstoupila i paní tvrze. Je jí sotva t icet let a je stále krásná, její šaty jen její krásu podtrhují. Mile se na vás usmívá, a když se sama posadila, ukazuje vám rukou, že i vy se m žete posadit.

Karolína nap ed postavám pod kuje za to, že odpov d li na její žádost o pomoc. Ráda si vyslechne n jaké novinky ze vzdálených kraj í p íhody z minulých dobrodružství. Jestli se jí budou postavy zdát vhodné na spln ní úkolu, zasv tí je pln do své situace. Tady jsou hlavní témata, které chce Karolína s postavami probrat:

- Ona osobn na arod jnice nev í a ani se jí nebojí. Zeptá se postav, jestli se snad oni arod jnice bojí? Podle ní je to spíš další podlý trik starostí Malocha z Pot ěk . Už ji n kolikrát žádal o ruku, pokaždě neúsp šn .
- Velmi se bojí, že jestli do vesnice skute n p íjdou Aurionovci, aby tu ohn m a me em vyhán li arod jnice, bude trp t hlavn její lid. P íjdou výsledky, mu ení, zabírání majetku a možná i vraždy. A to Karolína nechce dopustit.
- Vše za alo napadením Jakuba, syna místního d evorubce Roberta. Robert u sebe ubytoval poutnici a ta v noci ublížila jeho synovi. Karolína si myslí, že Jakub už nebyl normální p edtím a ta poutnice to jen zhoršila. Ale ur it ho neza arovala.
- Vše nabralo na obrátkách po nálezu hlin ěné sošky v lese. Karolína ji po ádn ani nevid la, ale povídá se, že se soška podobá o den d íve zem elé Old íšce. A otec Kondelík za jejími zády poslal sošku do Albirea, aby odsud p ivolal pomoc Aurionovc .
- Po postavách chce, aby všechny p ípady arod jnictví vyšet ili a vyvrátili verze o arod jnicích. A p í odm ování bude št drá.
- Nabídne postavám ubytování a jídlo na tvrzi zdarma po celou dobu vyšet ování. Hlavní ú el tohoto opat ení je, aby se postavy dostali co nejmén do kontaktu s otcem Kondelíkem, který by je ur it p esv d oval o svojí pravd . A to má pravdu.
- A jelikož se b hem rozhovoru setmí, Karolína po ve e i ukáže postavám jejich pokoje a sama se odebere do postele. Respektive to za ní ud lá její nejv m jší služka Blanka. Pro další dobrý vývoj hry by bylo dob e, kdyby se postavy s Blankou sp átelili.

Ráno a cesta zp t do vesnice

O p íchodu postav už v era v tšina vsi v d la. A mezi nimi byl i Kondelík. A práv on se na dnešek moc nevyspal, celou dobu p emýšlel co m že postavám Karolína chtít. Nakonec si ekl, že musí zakro it, jinak by to mohlo špatn dopadnout. Na pomoc si vezme jeden ze svých d kaz – sošku, kterou si nechal u sebe. (O tom Karolína neví.)

Procházíte ulicemi mezi d ev nými sruby, když tu se ze stínu kostela pomalu vyno í vysoká, štíhlá postava a svižným krokem krá í p ímo k vám. Strohý hábit hn dé barvy, prostá kovaná h l, krátké kaštanové splývavé vlasy a do kozí brady st ižený fous v asketické tvá i prozrazují už z dálky kn ze. I v gestech a hlase tohoto muže je cosi božského.

„Bu te pozdraveni, dobrodruhové. Od své paní jsem se dozvěděl o vašem poslání a chci vám pomoci.“

Postavám bylo být chování Kondelíka podezřelé, jelikož ví o Karolíně vztahu k němu a ještě je před ním nepřímo varovala. Tak proto jim ho posílala na pomoc!

A tak jako tak, bude je Kondelík ctít a poklonit na svou stranu. Například to zkusí přes zbožnost postav, pak například vytáhne své esa. Bude postavy přesvědčovat o:

- V lese je určitě aród jnice, sice neví proč by měla škodit zrovna v Bukovsku, ale ona na to přijde, například za pomoci postav.
- Ukáže postavám sošku Oldišky s konstatováním, že jsou si hodně podobné a ty vlasy na sošce jsou zcela jistě Oldišky. Na několika místech je soška propíchnána dřívky. A Oldiška už nežije, před pár dny zemřela na věrve strašných bolestech.
- Jakuba, děvorubcovy syna, ta aród jnice určitě uhranula. Snažil se z jeho těla vyhnat démona, ale neúspěšně. Snad pomohou Aurionovci.
- Paní Karolína se k celému problému staví dosti podivně. Místo toho, aby se aktivně se o problém zajímala, si sedí na tvrzi, a když jsem se pokusil vyřešit, dostal jsem vynadáno, že to není moje věc. Nechci tvrdit, že paní Karolína se spolupracuje s temnými silami, ale něco asi skrývá.

Djství druhé: Vyšetřování aród jnictví

Teď si probereme všechny aród jnické pohromy, které Bukovsko potkali. Postavy samozřejmě nemohou vyšetřovat několik záhad najednou. A jelikož se záhady tak trochu proplétají, je možné, že budou muset zmanipulovat vyšetřovanou záhadu za jinou, aby se zase k ní vrátili.

Děvorubc v syn

Jak to bylo:

Sarah, která děvorubce navštívila, se sem nešla schovat před deštěm, ale Jakuba si už dříve vyhlédla práci v lese. Líbí se jí zpodobovat bolest a utrpení mladým hezkým jinochům, je tím přímě posedlá. Jakub má štěstí, že to vědec přežil.

Dostupné informace:

Děvorubec Robert tráví většinu času doma se svým synem. Bydlí na okraji vsi směrem k lesu. Zpřechodu postav bude mít radost, jelikož podle něj nad je pro syna ještě je. A postavy mu možná pomohou. Rád jim vypráví, co se ten osudný věrve stalo. Ale nebude mluvit sám od sebe, čeká jen kostru a je na postavách, aby se dozvěděli podrobnosti. Tady je vše, co ví:

Bylo krátce po dešti a na obzoru ještě vypadalo, že pršet ještě bude. Byl venku u chalupy, když přišla ta aród jnice. Chci la u něj p espat, a i když nevypadala nic moc nemohl to srdce jí poslat pryč. Snad ho uhranula, že ji dovnitř opravdu pozval. Kéž bych to býval neudělal. Říkala, že přichází z daleka, a že tady bývala doma. Rouhala se proti Sedmnáctce. Zaal se jí bát, ale to nejhorší bylo přijít až v noci. Když on nerušen spal, vyprávěla se na jeho synovi. Zbrázдила Jakubovi líce svými nehty a te na jejich místech má jizvy. Nač p ivede za ramena Jakuba. Jakubovi je šestnáct let, ale přesto se nechá vést jako figurka. Bližší informace o Robertovi a Jakubovi nejdeš v seznamu CP.

řešení problému:

V tomto ohledu jsou postavy docela bezmocné. Jakubovi by mohl pomoci jen silný zázrak, protože jeho duše je prakticky oddělena od těla. Nebo by mohla pomoci místní vědma Jada, jejíž popis najdeš u CP. Tam má že Jakubovi pomoci. Pomocí svých věšteckých kostí poradí postavám: „Jeho hrdlo musí svlažit několik kapek svaté vody, která stekla po krvavém oltáři temné bohyně.“ Toto skutečně fungovat bude, ale kde sehnat oltář temné bohyně se dozvíš později.

Možné záv ry vyšet ování:

- Postavy uznají, že skute n Jakuba uhranula arod jnice. Karolína z toho nebude nikterak nadšená a dá postavám na srozum nou, že takhle vyšet ovat nemají. Zato otec Kondelík bude na koni.
- Postavy si poupraví d kazy s cílem ud lat z Jakuba psychicky narušeného lov ka. Do karet jim hraje, že Jakub i p edtím býval po ád zasn ý snílek a navíc byl málomluvný. Od Karolíny dostanou menší odm nu s pochvalou, že takto si vyšet ování p edstavuje. Otec Kondelík bude protestovat, že je to do nebe volací opovážlivost takto o er ovat lov ka, který je uhranutý.
- Postavy budou mlžit a budou se snažit celý problém ututlat. Nap íklad nabídnou d evorubci p est hovat se do jiné vesnice za Karolíniny peníze. Nutno íct, že Karolína bude ráda, že problém takhle šikovn zametli pod koberec, ale na druhou stranu jí bude líto utracených pen z.
- A pak je tu obrovský prostor pro nápady postav, které m nenapadli.

Informace k hlavní zápletce:

Postavy dostali popis údajné arod jnice (s ímž u Karolíny p íliš nepochodí, ale Kondelík bude mít radost). Mohou se dozv d t, že Sarah už tu byla (v chrámu Inaky). A v neposlední ad mohou za ít pátrat po temném chrámu a n kte í obyvatelé si ur it vzpomenu na Ina in chrám.

Smrt Old išky

Jak to bylo:

To co provedla s Old iškou a Mat jem je vrcholný kousek toho, co Sarah umí – ovládat lidi. A Old išku si vybrala jako první ob , která padne p í její cest k pomst . Sarah chce mezi prosté lidi zasít strach a Old iška byla výborný cíl. Byla oblíbená a každý jí znal, takže každého její krutá smrt zasáhla. A také to byla msta, ková byl jeden z vesni an , kdo se zú astnil výpravy na Ina in chrám. A to je to, co Sarah chce. Nejprve ve vesnici na trhu nenápadn vyškubla Old išce pár vlas a podobn tak Mat jovi. Pak vyrobila jejich sošky a dala na n jejich vlasy. Mat je si vybrala za svého sluhu a po ád ho zvala k sob do lesa, až p í p íchodu postav ho zavolá k sob nav ky. A Old išku zabila tím, že její sošku propíchala d ívky, ímž jí zp sobovala nesnesitelné bolesti, kterým nakonec Old iška podlehla.

Dostupné informace:

Možností, kam postavy mohou zajít je n kolik a mi se je te rozebereme postupn . Zajít mohou za místní v dmou a lé itelkou Jadou, která ohledávala Old išky mrtvé t lo. Jada po prohlídce t la z toho nebyla v bec moudrá. Nevypadalo, že by dívka zem ela na n jakou nemoc. Jen podle p ny u pusy si myslí, že by to mohla být otrava z hub. Už takového jednoho otráveného houbou vid la a také vypadal podobn jako Old iška. Ta houba roste v lese, ale jen málokdo jí zná. Pokud se budou podrobn jí zajímat o dív iny smrtelné k e e, popíše, že nikdy nic tak hrozného nevid la. V záchvatech vyk íkovala po ád n co jako Igana nebo Inama, nebylo jí moc rozum t. To je vše, co Jada ví.

Kroky postav budou mí it ur it í do kovárny, kde Old iška žila. Rodi e žijí ješt ve smutku a nijak moc o smrti Old išky povídat necht jí. Jen bezmocn popíše hrozné k e e jejich dcery, a že hned poslali pro Jadu. Ale ani ta jí nepomohla, a tak zem ela, když se svíjela na zemi bolestí. Jada ekla, že se mohla otrávit z hub, ale ková Michal za tím vidí jednozna n útok arod jnice, i když neví, pro práv Old iška. O ni em jiném se s postavami nebudou chtít bavit, jestli to nebude životn d ležitě.

Co postavách Old išky rodi e zaml eli je, že se m la vdávat za Mat je. To se postavy mohou dozv d t vyptáváním jiných vesni an . Old iška se s Mat jem seznámila, když Mat j u nich nastoupil jako otcovo u edník. Old iška si už shán la v no, ale na poslední chvíli Mat j vypov d l slib. To ob rodiny pošťvalo proti sob a te už spolu nepromluví ani slovo. Old iška zem ela a Mat j utekl do les .

ešení problému:

Tady je na postavách kolik toho zjistí a co z toho vyvodí. Popravd e eno, z tohoto nejde zjistit mnoho, ale tyto informace postavy upot ebí v dalších ástech hry.

Možné závry vyšetřování:

- Oldiška byla zamilována do Matje. Ale Matj ji odmítl, a tak si Oldiška sáhla na život tím, že se otrávila houbami. A j Matj odmítl, neunesl její smrt a sám utekl do lesa. S takovým řešením bude Karolína nadmíru spokojena a ani otec Kondelík to nijak vyvrátit nebude moci, d kazy jsou jednoznačné.
- Postavy mohou vyvodit z p ípadu r zné závry, co spáchala arod jnice a co dokonala lidské povaha. Tady na spokojenosti obou stran závisí, jak to bude na záv r vyznívat.
- No a pak tu je samoz ejm nespo et teorií, které postavy vymyslí. Nemusí být všechny špatné, ale n jaké postupem asu samy zavrhnou na základ nových poznatk .

Informace k hlavní zápletce:

Matj odešel do lesa. Ve skute nosti si ho Sarah zavolala k sob . Matj byl u edník u ková e, toto bude d ležité až za chvíli. Oldiška zem ela ve velkých bolestech a její soška je propíchaná d ívky. Oldišky poslední slova byla n co jako Igana nebo Inama. Ve skute nosti chtě íci Inaka, temná bohyn p írody, protože její obraz a obraz ho ícího chrámu se jí zjevili t sn p ed její smrtí.

Zmizelá železná ruda

Tato stopa postavy k cíli také nedovede. Jen jich možná v následujícím d ji pom že si spojit dva dv dohromady. Ková bude na tvrzi hlásit krádež menšího množství železné rudy. Zlod j ale už není ve vesnici, takže pátrání postav ovoce nepřinese. Neukradl to nikdo jiný než Matj, který pot ebuje železo na hroty šíp (viz. dále).

Vyšetřování uhranutí krávy

Jak to bylo:

Utrpení Matjova otce nekon í jen ztrátou syna. Navíc mu zem ela jeho nejlepší dojnice. Byla nap ed zdravá, plná síly a najednou se n co stalo a kráva zem ela. Všichni si myslí, že za to m že arod jnice, která krávu uhranula. Ale to není pravda, je to jen msta ková e za od eknutí svatby a následnou smrt Oldišky, jeho dcery. Sáhnout na lidský život si ková nedovolí.

řešení:

Pokud se postavy nespokojí s verzí o arod jnici, m žou celé záhad p íjít jednoduše na kloub. Sta í ptát jen správných lidí. A tady je tím správným lov kem v dma. To ona pro ková e vyrobila ten p írodní jed, ale ona sama neví, na co ho pot eboval. Jestli si to postavy dají dohromady a trochu p itla í na ková e, ke všemu se p izná. P izná i své pohnutky (viz popis u CP).

Možné závry vyšetřování:

- Postavy potvrdí, že zví e zabila arod jnice. Karolína odmítne takový výsledek nebo to nebude považovat za d ležité. Naopak otec Kondelík bude mít další d kaz o arod jnici.
- Postavy p íjdou na to, že krávu otrávil ková . Ten bude svého ínu litovat a sousedovi vyplatí náhradu. Ale jejich vztahy se tím v bec nezlepší, spíše naopak.

Informace k hlavní zápletce:

Oldišky rodina a Matjova rodina jsou te rozhádaní. Za všechno m že zrušená svatba.

Pronásledování arod jnic po lese

Pobíháním po lese by postavy nem lí nic významného zjistit. Maximáln lépe poznají své okolí, což se dále m že hodit. Ale cestu k chrámu by objevit nem lí. Na druhou stranu jim to sežere spoustu pot ebného asu. V lese nepotkají ani živá ka, protože vesni ané z obav z arod jnic do lesa nechodí a Sarah s Matjem se skryla ve své jeskyni u chrámu, kde kují hroty šípu pro další útok na Bukovsko.

D jství t etí: Požár vesnice

Postavy práv dokon ují výsledky, které stihli první den, a možná už z toho vyvozují všemožné záv ry. Ale den se pomalu začíná chýlit ke konci, zanedlouho zapadne slunce. V tu dobu se vydá vyhledat postavy Marek, poslán Karolínou. Karolína začíná mít starosti, protože postavy budou pravd podobně dost asu ve vsi a ona se bojí, aby je příliš neovlivnil Kondelík. Pokud se Markovi poda í postavy vypátrat, pozve je jménem Karolíny (ve skute nosti neokává odmítnutí) na ve e i. Po ve e i je zase Blanka zavede do jejich pokoj . Postavy ze starosti o n mohou mít z ní rozporuplné pocity. Ale Karolína si to tak p eje. Navíc b hem ve e e za ne taková bou ka, kterou nikdo z místních nepamatuje, takže m ůžou být rádi, že jsou pod st echou.

Postavy pomalu usínají, když najednou n kdo bez zaklepání vb hne dovnit . Je to n jaký muž a k í í: „**Ho í!!! Ho í, vesnice je v plamenech!**“ (Te si dovolím takovou malou odbo ku. Pokud chceš u hrá dosáhnout ur itého efektu, tak poté, co jim popíšeš, jak usínají, se omluv a opus místnost. Hrá í asi pochopí, že to bude menší pauza. A to je tv j as, vb hni do místnosti a po ádn si zahraj toho chlápka. Uvidíš, co to s postavami ud lá ;)

Vybíháte na nádvo í tvrze a už te vidíte, že n co není v po ádku. Bou e se už zklid uje, ale na nebi uprost ed noci jako by byly ervánky. Když prob hnete branou, vidíte tu pohromu. Celá vesnice je v plamenech. Všichni lidi z vesnice se snaží hasit a na pomoc jim mí í i hradní posádka.

Vbíháte do ho ící vesnice, když se náhle ozve n co jako kohoutí zakokrhání, ale je to mnohem hroziv jší a zlov stn jší. Náhle se na st echu hospodá ského stavení vyhrabe kohout, daleko v tší než jste kdy vid li. Ale jemu ohe nevadí, jeho jak vidno posiluje. Znovu zakokrhá, zamává k ídly, od kterých odletí n kolik jisker. Sesko í mezi domy, ímž se vám ztratí.

Primárním úkolem postav je zabít kohouta, který jinak rozší í ohe do dalších ástí vesnice, než ho zabije hradní hlídka. Za jeho zabití, hlavn když budou d kazy (nap íklad kohoutovo t lo), budou vesni ané postavám vd ní a pomluvy ze strany Kondelíka na vesni any tolik nezap sobí. I hašením stoupnou v o ích vesni an , i když ne tolik.

Jak to bylo:

Toto je další povedené íslo Sarah na cest ke svojí pomst . Díky bohyni Inace rozpoutala takovou bou í, jakou nikdo nepamatoval. Pak vyvolala myšlenkovou bytost Ohnivého kohouta. K tomu ovšem pot ebovala emoce strachu a velký ohe . Zde využila schopností Mat je. Mat j byl ková ovo u e , a proto dokázal v provizorních podmínkách ukout šípy, i když nijak dokonalé. Dále najdeš jejich popis. K šíp m navázali slámu namo enou ve smole a to zapálili. Mat j je pak vyst elil na vesnici. Ohe vyvolal chaos a strach vesni an , a tak Sarah mohla vyvolat kohouta. Po úsp šném útoku se zase stáhli do jeskyn , p ípravovat n co dalšího.

Dostupné informace po požáru:

Z vesnice se stalo náhle spáleníšt . Jen pár budov z stalo ohn m nedot ených (mezi nimi kostel, který se stane do asným úto íšt m ob tí). N které jsou ohn m poškozené, ale pár lehlo úpln popelem. V tšinu zví at se poda ilo zachránit, ale pár uho elo.

Ve vesnici by se nap tí dalo doslova krájet. Všudyp ítomný plá a ná ek vesni an . Z tvá í se jím dá íst strach o budoucnost, bezmoc a odevzdanost s osudem.

Po vesnici se rozk ikne, že za všechno jejich utrpení m že Khar, který sem pozval své arod jnice. Oby ejní obyvatelé budou žádat Karolínu, aby povolala Aurionovce na pomoc. Aby vymítili zlo, na ež vznikne ješt hust jší atmosféra, protože Karolína to rázn odmítne a navíc se dostí hrub obo í na otce

Kondelíka.

Najednou vzplálo několik domů, to nemohl udělat blesk, za to můžou jistě řády.

Ve spáleništi jste našli oho elý šíp, to ale není nic tak zajímavého, lidé z vesnice bžn používají šípy. Ale na tomhle je něco navázaného, něco jako sláma a na povrchu je to takový erný, lesklý. I hrot tohoto šípu není normální. Už na první pohled vidíte, že je dosti neuměle vyroben. Ten šíp tu není jen tak, za tím něco musí být, ale co?

Pokud postavy po požáru budou prohledávat oho elé trosky najdou šíp – hrot s kouskem oho elého dřeva. Jsou k němu přivázané zbytky slámy namočené ve smole. Je to šíp zápalný. Po vesnici jich jde najít i více, každý jinak zachovalý, některé celé shořely. Pokud postavy nebudou hledat, udělá to za něj Marek, který chce své sestře, co nejvíce pomoci. Zbytky šípu jim předá i se svými domněnkami.

ešení:

Tady není moc, co řešit. Pokud vesnice lehla popelem a nikdo z vesničanů nepochybuje, že to je dílo aródní jnice, některé dokonce podezřívají Khara Démona. Do lesa te nikdo z vesnice ani nezabloudí, všichni pracují na obnově vesnice. Dobrodruzi jim můžou pomoci, ale proti tomu se ohradí Karolína, že oni jsou tu kvůli němu jinému. Tím si ještě více popudí vesničany proti sobě. Nebo postavy budou poslouchat rozkazy Karolíny a vrátí se na tvrz.

S šípem mohou postavy zajít ke kováři. Ten jim po podrobné prohlídce hrotu řekne, že ten, kdo jej dělal, používal při kování kámen a železo nebylo dostatečně změkčeno. Používal asi primitivní pec. Ale musel mít alespoň základní znalosti v kovářství. Pokud se postavy zeptají, potvrdí, že Matěj by to dokázal udělat.

Možné závěry vyšetřování:

- Vesnici zapálil ohnivý kohout, temné síly, aródní jnice nebo Khar. Toto budou tvrdit vesničané i Kondelík, ale Karolína se jim vysměje. Hradní posádka bude váhat, ale zatím bude stát na straně své paní.
- Vesnici někdo zapálil úmyslně, zápalné šípy jsou důkaz. Vesničané se k tomuto stanovisku budou stavět poněkud váhavě. Ale pokud postavy výrazně pomohli při požáru, budou milejší. Kateřina bude s tímto stanoviskem bude souhlasit, takže jediný, kdo nebude souhlasit je otec Kondelík, samozřejmě.
- Vesnici zapálil Matěj úmyslně, zápalné šípy a rozhovor jsou důkazy. Vesničané se k tomuto stanovisku budou stavět nepřístupně. Ale pokud postavy výrazně pomohli při požáru, budou milejší. Kateřina bude s tímto stanoviskem bude souhlasit, takže jediný, kdo nebude souhlasit je otec Kondelík, samozřejmě.
- A jiné nápady postav.

Informace k hlavní zápletce:

Matěj je sám buď to ten aródní j nebo spolupracuje s aródní jnicí. Někdo má zájem vystrašit, zabít nebo vyhnat vesničany a vyčistit tak celé Bukovsko.

Dějství třetí: Příchod Aurionovce

Ve vesnici se něco děje, něco tam budí rozruch. Lidé se scházejí u nově přichozího. Přijel na náves na nádherném trhlínovém mustangu a je oblečen do zdobného roucha, které je prošíto na slunci se blyštícím zlatem. Jeho výrazné rysy obličej jen podtrhují dlouhé vlasy a přelstivá bradka.

Do vesnice přijel mladý, ambiciózní kněz boha Auriona. Otec Kondelík je zklamán, že přijel sám jen se svým pomocníkem. Ale to netuší, že Alexandr, jak se mnich jmenuje, je daleko zatvrzelejší v honbě za aródní jnicemi nežli sám Kondelík. Bukovsko chápe jako start své kariéry a nechce se tu příliš zdržovat – chce to mít, co nejdivů z krku. Proto začne vyšetřovat hned po příjezdu, on nezná hlad, žízeň únavu, on

vidí pouze cíl. A p eci ú el sv tí prost edky!

S postavami se nebude p íliš zabývat. Vyslechne si rozkazova ným tónem ve zkratce, co zatím vypátrali, a pak je opustí a p jde si po svých. Za každou cenu chce vyšet ovat sám.

Až postavy omrzí lézt za Alexandrem, který je viditeln p ehlíží, je na ase, aby se d j poposunul kup edu. Marek p ijde za postavami, že jeho sestra Karolína s nimi pot ebuje nutn mluvit. Maximáln prozradí, že jde o služebnou Blanku.

Karolína bude nervózn chodit po pokoji, když za ní postavy p ijdou. Ztratila se jí její služka Blanka. Sama ji vyslala za d evorubci, kte í mají osadu nedaleko. Cht la se s nimi domluvit na možné výpomoci pro Bukovsko p i obnov vesnice. Ale zatím se nevrátila a to už tu m la dávno být.

Jak to bylo:

Alexandr p ijel do Bukovska na doporu ení samotného Jarexe. Alexandr tady má p edvést své dovednosti, aby se mu otev ela cesta výš v hierarchii církve. A on se bude snažit, však uvidíte.

Blanka na rozkaz své paní došla skute n až do osady d evorubc . Tady se s nimi dohodla na pomoci a zároveň zjistila, že je tady žádné arod jnice netrápí. Cestou do Bukovska se jí stala nehoda. Sarah poslala Mat je, aby p i zpáte ní cest unesl Blanku. To se mu povedlo a donesl ji do jeskyn . Zde ji Sarah ovládla svou mocí a už pod její kontrolou ji poslala zp t na tvrz.

ešení:

S Alexandrem toho postavy moc nezm žou, ten se bude po ád ohán t doporu eními a tituly a jimi se zabývat nebude. A druhý problém se vy eší skoro sám. Karolína ukáže postavám cestu do osady d evorubc . A a si chvátnou, aby se Blance nic nestalo. Tady jde hlavn o to postavám ukázat, že les sám o sob není nebezpe ný, že nebezpe ný jsou jenom lidé, kte í se v n m pohybují. To se bude hodit dál. Postavy potkají Blanku, jak si bezstarostn vykra uje lesem. Jako omluvu bude mít, že se jednání s d evorubci protáhlo, ale že souhlasí s pomocí vesnici. Te jí jen doprovodí dom a je hotovo. Vd ná Karolína je pozve na pohár vína, když...

Informace k hlavní zápletce:

Tady postavy nezjistí nic, co by jim pomohlo. Vše za ne dávat smysl, až se zase dají v ci do pohybu. Jedin otce Kondelíka bude zajímat, že Karolína komunikuje s okolím, ale taky nic extra.

D jství páté: Mu ení

Tato kapitola má ukázat postavám lidskou zaslepenost p i honb za vlastními cíli. A že se Alexandr s ni ím nemaže.

...když postavy budou u Karolíny popíjet víno, vtrhne dovnit otrhaný sedlák. Za ním p ib hne jeden ze strážce. Ješt než stráž sta í zasáhnout, padne sedlák na kolena a spustí své ho ekování. Cht jí jeho syna Zde ka a v dmu mu it. Ten mnich je chce mu it. V dma je arod jnice a jeho syn prý zapálil vesnici. Jsou v kostele.

Jak to bylo:

Alexandr se nechce zdržovat, a proto vezme dva nejsnazší cíle. Kluka Zde ka vid l za vesnicí st ílet z luku a v dma je vždy jednou nohou namo ena v temných rituálech. Alespo podle n j. Toho, co Alexandr vyvádí, se zalekl i Kondelík, a tak te v kostele ml ky p ihlíží plánovanému mu ení.

ešení:

Karolína sama vyzve postavy, aby ji následovali do kostela. Chce to zarazit už v zárodku. Když p ijdou do kostela, výslech už za al. V rohu se tiše modlí Kondelík a v dma. Alexandr za al s výslechem u

chlapce. Ten už má na ten kolik modřin. Alexandr se bude podívat nad tím, že ho Karolína p erušuje. On má d kazy, chlapce nachytil, jak za vesnicí st ílí, a proti v d m je lehko sežene.

Možné záv ry vyšet ování:

- Postavy zastaví mu ení. Luk jako d kaz je nedosta ující hlavn proto, že p i v tším napnutí praskne, jelikož si ho hoch vyráb l sám. A jako šípy používal rovné klacky. A proti v d m nebude nikdo z vesni an vypovídat, vždy jim tolikrát pomohla. Také se v tomto ohledu shodnou výjime n i Karolína s Kondelíkem
- Postavy se p idají na stranu Alexandra. Postavy se op ou o Alexandrovi „d kazy“. Tím se nepohodnou, jak s Kondelíkem tak s Karolínou. Ti je donutí opustit vesnici, protože o jejich služby ztrácí zájem. Alexandr tu z stat m že, jelikož on je tu shora dosazený. Ale má tento konec i své výhody, vždy není k zahoeení p átelství s Alexandrem, který je v Albireu tak vážený.

Informace k hlavní zápletce:

Zjistí, že vesnice v p ípad nouze p i sob drží. A také v p ípad , že postavy neskon íli, bude mít Alexandr zna n p ist íhlá k ídélka.

D jství šesté: Kou nad obzorem

Jak to bylo:

Sarah si nedá pokoj dokud nedokon í pomstu na bukovské paní, potažmo na celém Bukovsku. Jestli tohle lidi z vesnice nep inutí upalovat arod jnice, tak se pustí do jejich zabíjení. Práv se s Mat jem p ipravují na útok. Te hodlá použít n co jako dýmavnice, akorát, že z dýmu vycházející silné hypnotické ú inky. Donutí lidi, kte í se p íliš nadýchají, úto it na ostatní, o kterých si myslí, že jsou to nep átelé a jejich nejhorší no ní m ry. Jenže se výroba dýmavnic nepovede. Už v jeskyni za ne stoupat dým, ale ani na jednoho to nep sobí – Sarah je odolná a Mat j je jen loutka bez života. Dým se bude valit skalním komínem nahoru k nebi, že bude dob e viditelný i z vesnice.

Sarah se také pokusí zabít Karolínu a to p es ovládnutou Blanku, její nejv m jší služku. Ale o tom až dál.

Dostupné informace:

Koukáte se na nekone né lesy, které obklopují Bukovsko. Asi ty i míle od vesnice stou tá z lesa kou . Ale není to kou jako když ho í, je to mnohobarevný dým. Barvy v n j se m ní od šedé p es ervenou po jedovat zelenou. Ani slune ní paprsky jím neprojdou.

Pokud si toho postavy nevšimnou sami (to znamená, že se zdržují vevnit), najde se n kdo, kdo pro n dob hne, aby jim sd lil, co se v lese d je. Ve vesnici vypukla panika, všichni v ele s Kondelíkem se modlí. D ti a ženy plá ou, muži mají co d lat, aby skryli strach. Nikdo z Bukovska za nic na Asterionu do toho lesa nevejde. Je to na dobrodruzích. Pokud budou váhat, snad je strhne Marek, který je pevn odhodlán jít ke zdroji kou e. On vyrazí a jestli dobrodruzí z stanou ve vesnici, p íb hne Karolína a donutí postavy, aby šli za Markem. Po dobrým nebo po zlým.

S Alexandrem po ítat nemohou. Ten bude na protest sed t ve vesnici a kout pomstu pro ty lidi, kte í ho takhle zesm šnili p i výslechu.

ešení:

Je jen jediný zp sob, jak zjistit, co se stalo. A to dojít se tam podívat. Marek postavy povede state n k jejich cíli. Po chvíli svižné ch ze dojdou postavy k zajímavému místu:

Z lesního porostu vystupuje skála a dým, který je vid t na míle daleko, vystupuje p ímo z ní. Je tam puklina a dým dost páchne.

Toto je zadní vchod do arod jni iny jeskyn . Te není možné ji použít – jednak je dosti úzká a zadruhé

je plná hypnotizujícího dýmu. Cesta dovnitř musí vést jinudy. Pokud se postavy nezačnou zajímat o další vchod, můžete jim poradit tím, že nedaleko uvidí slabší proužek dýmu (vychází z hlavního vchodu).

V liším doupěti

Vidíte v téš otvor ve skále před vámi. Vše je tu zarostlé do hustého zeleného krovu, které vám ztěžuje cestu k cíli. Najednou slyšíte praskání, které se přibližuje zleva. Pak to zahlédnete, je to lov kůbelčí rychle proti vám. Marek vykřikne: „Mat ...“, když ho náhle neznámý povalí na zem. Dotyčný se rychle zvedne a v rukou má dýku, kdežto Marek leží na zemi a z boku mu teče krev. Teď zaútočí na tebe...

Sarah právě dokončuje útok skrze Blanku na Karolínu, proto poslala Mat je ven. Jednak jí už nebaví a zadruhé nechce být nikým rušena. Tak Mat ji hlídkuje venku, a když zahlédne postavy zaútočící. Mat ji Marka srazí tak nešťastně, že Marek se uhoří o kámen do hlavy (ztratí vědomí) a navíc je bodnut do boku. Jak postavy naloží s Mat je záleží na nich. Mat ji necítí bolest, proto může bojovat na život a na smrt. Pokud ho postavy zajmou, bude agresivní dokud postavy nezabijí Sarah nebo rozbijí jeho sošku.

Vstupujete do jeskyně, plameny pochodní připevněných na nerovných skalných stěnách vrhají strašidelné stíny. Zem je vysypána jemným pískem. Ve všudypřítomném dýmu se hýbe temná silueta, zahalená do všemožných hadrů. Nic odhodí a to se rozbije o stěnu jeskyně. Pak upěchne své chladné oči na vás.

A je to tady. Velké finále začíná. Je to nejtvrdší souboj, který postavy v dobrodružství čeká. Postavy budou bojovat nejen s protivníky, ale i se svými nejhoršími myšlenkami, jelikož se nadýchali kouzelného dýmu (viz. Nová kouzla). Tady by měla vyvrcholit atmosféra. Bližší informace o Sarah se dozvíš v seznamu CP a u nových kouzel.

Na tento souboj doporučuji se velmi dobře připravit. V každém hráči se skrývá strateg a tady by měl dostat prostor, aby se projevil. Měly využít každou výhodu, kterou jen budou moci, a tak se zvýší jejich šance na přežití. Doporučuji nakreslit mapku jeskyně, nemusí být nijak detailní, stačí, když hráči pochopí, kde stojí oni a kde jejich nepřátelé. Měly se schovávat ve výstupcích stěn, házet lahve oleje a zapalovat je a spousta dalšího. Také doporučuji, aby se přístroje zhmotlovali do podob, kterých se bojí a nemusí se jednat jen o skutečné tvory, může jít i o podoby pocitů atd. Samozřejmě postavám budou jejich noční můry způsobovat psychická zranění, ale je zbytečné si na to házet, jen to zdržuje hru, a stačí po úkonech pracovat samotnou protivníky.

Pokud postavy přežijí setkání s protivníky, měly se po jejím doupěti porozhlédnout. Pozoruhodný majetek Sarah najdeš u jejího popisu v seznamu CP. Daleko zajímavější je v céně. Je tam neumělecká mára Bukovský erb (aby měla cíl své pomsty před námi). Navíc vzadu, tam kde se jeskyně zužuje jsou známky po dolování, je tu krumpáč a lopata a také kyblík plný hlíny (Sarah se chtěla prokopat do chrámu, ale nestihla to).

Další zajímavou věcí je socha nevzhledné, hrbaté postavy, snad ženského pohlaví. Je vytesáno roztrhané oblečení a velký vak přes rameno. Z pusy jí vykukují tesáky a na holé lebce roste několik chomáč vlasů. Před ní hoří svíčky a je tam položeno několik obětí. (Je to socha Inaky, kterou používá jako oltář.)

Dějství sedmé: Slavný návrat do Bukovska

Prodíráte se lesem, mezi stromy už jsou vidět první domy Bukovska. Ale nic se děje, vesnice je vylidněná. Když přijdete do vesnice, je vám jasné, kde všichni jsou. Okolo tvrže pobíhá snad celá vesnice. Co se stalo?

Když postavy bojovali s protivníky, napadla Blanka svou paní Karolínu. Bylo to to poslední, co jí

arod jnice p ikázala. Ale arod jnice útok nemohla dokon it, jelikož p išli postavy. Tak ji rozkázala, aby si vzala život. Blanka sko ıla z hradeb, zatímco její paní leží zran ná v pokoji na zemi.

Když postavy p icházejí, odnášejí vesni ané smrteln zran nou Blanku na tvrz. Když Blanka uvidí postavy, sebere poslední síly a vyk íkne: „**INAKA!!!**“ a opustí p írodní úrove Asterionu.

Postavy se mohou pokusit vyšet it tento p ípad, i když vlastn není co ešit. V tomto p ípad mají postavy spoustu sv dk , kte í vid li Blanku p í inu i p í skoku z hradeb. Vše se bude tvá it jednozna n a jednoduše. A ono tomu tak je. Možná postavy vymyslí n co neobvyklého, kdo ví?

Další d ní nechávám na tob . Te je as pokecat s CP, postarat se o Karolínu a ádn p ípad arod jnictví uzav ít.

Záv ry

Tady ti nabízím n kolik p edpokládaných konc . Jen si vyber nebo si s postavami odehraj vlastní, který se ke h e hodí nejmíc. Je možné také zkombinovat n kolik záv r .

- Postavy b hem p íb hu zem eli. No snad to nebude tak horký, tak to zkusíme zakon it jinak.
- arod jnice je postavami úsp šn zlikvidována a Kate ina p ežije útok své služebné Blanky. Co jiného dodat než happyend. Postavy dostanou dohodnutou odm nu a budou na tvrzi vždy vítáni.
- Sice je arod jnice mrtvá, ale i Karolína zem ela rukou Blanky. Vesnici povede otec Kondelík, dotud nebude Marek plnoletý. Tento konec je tak trochu kontroverzní, protože je jen na Pj jestli Karolína p ežije dobrodružství a postavy s tímto útokem nic nenad lají. Tak pozor, aby se postavy na konci necítily podvedené. Možná ani po ádn za práci zaplaceno nedostanou.
- Postavy dokon í vyšet ování na stran otce Kondelíka. Podobné konce jako když postavy zachovají v most Karolín , jen odm na bude trochu huben jší.
- Postavy dobrodružství nedokon í, protože se p ídají na stranu Alexandra a v tom p ípad je vesni ané vyženou z Bukovska.
- P íb h p eruší povstání vesni an . O této variant dále u Další navázání.

Další možné za átky

Kdo íká, že by postavy nemohli stát na druhé stran . Nemyslím tím na arod j in , ale do Bukovska by mohli p íjet jako zástupci Auriona. V tom p ípad by ale byly omezeni zám ry p edstavitel církve. A ty mohou být všelijaké...

Nebo my s naší družinou jsme to hráli celé úpln jinak. Tento za átek je pouze pro úzkou skupinu družin, ale o motivaci postav jsem nem l nouzi. Jde o to, že družina má v držení hrad, a tím se zcela vypouští postava Karolíny, Marka a jim podobných. Ale na JEJICH, družiny, majetek bude úto it arod jnice. Jak vše probíhalo u nás se dozvíš na našich stránkách <http://www.budejovicti.wz.cz/> v sekci Kronika, až se napíše ;-)

Další navázání

- Pohár trp livosti vesni an b hem pátrání p ete e a vzbou í se. Nejvíc jim vadí pasivní postoj v í arod jnici nebo zpochyb ování její existence. Mezi lidem se dokonce budou množit zprávy, že onou arod jnicí je samotná Karolína. Postavy se dostávají do velice svízelné, na kterou stranu se p ídat? Otec Kondelík povede vesni any a ani hradní posádka nebude jednotná. Vždy pozvednou zbra proti svým p íbuzným a známým! Postavy se z jejich strany mohou do kat zajímavého p ekvapení...
- Postavy se po dobrodružství mohou zm nit v diplomaty a pokusit se urovnat vztahy mezi Kondelíkem a Karolínou. Nebude to jednoduchý úkol, postavy budou muset vynaložit všechny své e nické schopnosti a možná si budou muset pomoci n jakou tou informací získanou b hem p íb hu.
- Postavy si z Jarexe ud lali p ítele/nep ítele podle toho, jak se zachovali k Alexandrovi. Bu je m že najmout na další úkol nebo se jim m že chtít pomstít za potupu svého oblíbence.

- Postavy se mohou začít zajímat o vztahy Karolíny se starostou Potůčkem z Malochem. Maloch by jí přivítal jakoukoliv, která povede k jeho milé.
- A pak tu samozřejmě máme Roberta a Jakuba. Ti, jak v důvěrné ochotně vyvěšují, potěbují svatou vodu, která steče po oltáři i temné bohyni. Sice mají chrám přímo u nosu, ale je tu nůž kolik pekáčů. Vchody jsou zavalené, a pak vevnitř poád bloudí duše uctívající, coby rzný nemrtví. To je výzva pro dobrodruhy, alespoň pro ty bojovně naladěné ;)

Seznam Cizích postav a bestí v příběhu

Tady si shrneme všechny, kteří jak výrazněji zasáhli do příběhu. Abychom docílili toho, že toto dobrodružství bylo pro libovolnou družinu, která hraje v libovolném systému, neuvedu tu žádné statistiky. Děkují za pochopení. Ale jen ty znáš svou družinu nejlépe a jen ty dokážeš odhadnout správnou sílu nepřátel. Tady je jen popis osob, abys o nich získal lepší přehled.

Sarah, arod jnice v Bukovsku

Hlavu jí zdobí velmi hustá hřívka černých vlasů, nad nímž je přitážená koženým emínkem. Přímo uprostřed čela na ní je umístěna ptáčí lebka. Pohled této ženy je velmi ostrý, oči pichlavé a nos výrazný. Na sobě má šaty z hrubé látky, přepásané širokým opaskem. Šaty končí nad kolena a nohy má holé, až na chodidla, omotaná jemnou kožešinou a obtažená koženými emínky.

Tak toto je hlavní nepřítel postav v tomto dobrodružství. Dokud se jí postavy nepřimotají pod nohy, je jí jejich osud ukradený. Ale jak postupují příběhem, stávají se pro Sarah stále nebezpečnější. Cítí z nich hrozbu, obavy a strach. Ale musí dokončit svou mstvicí za cenu svého života.

Její plán je následující: chce zavraždit vesničany a pak je pomalu zabíjet. Jako vrcholnou metu chápe, že se jí povede vesničany manipulovat tak, že oni sami svou paní Karolínu upálí jako arod jnici. Nutno říci, že Karolína svým odmítavým postojem k nadpřirozenému, jí v jejím plánu nahrává. Sarah chce, aby každý z vesnice musel zažít to samé, co ona – vyhnání z domova.

Sarah má la samozřejmě i svůj osobní majetek. Její nejprecennější majetek je její arod jná kniha, kde má zapsané všechna kouzla, která zná a používá. arod j by měl pochopit, že jejich úelem se ublížit nebo zabít. Může také nalézt nějaká zakázaná kouzla, které se jinde nenaučí. Pokud ti nestačí kouzla z příručky, najdeš popis nových kouzel na konci příběhu, ty které aktivně použije. A pak také na našich stránkách <http://www.budejovicti.wz.cz/> můžeš stáhnout rozsáhlý grimoár zbrusu nových kouzel. Tak tady má rzné kouzelné ingredience, u kterých postavy mohou pouze hádat z čeho pochází nebo na co se používají.

Karolína, paní na tvrzi Bukovsko

Drobnou hlavu zdobí kaštanovohnědé, kudrnaté vlasy, peřlivě zastřižené. Je celkově útlejší a drobnější postavy, než je u žen jejího postavení zvykem. Na první pohled vypadá jako velice skromná, na sobě má pouze blankytně modré šaty, sice z té nejlepší příze, ale nemá na sobě žádné šperky.

Karolína je hlavní záměstnavatel postav, to od ní budou dostávat menší odměny za pro ní úspěšné pátrání. Postavy si najala, protože se obává, že Aurionovci na jejím panství napáchají víc špatného než dobrého. Ví, že postavy jsou o něco lepší, a že je bude pomocí odměn ovládat, jak se jí bude hodit.

Ne že by Karolína nevěřila v nadpřirozené věci, ale díky vzdělání, které se jí dostalo, se na takové věci kouká trochu rozdílně než prostý vesničan. To ale vesničané nechápají, když dle kazy jasně mluví o té arod jnici v lese, a ona to odmítá. Možná že nevole poddaných přeroste v ozbrojený konflikt. K vesničanům se přidá část hradní posádky a pošlou Karolínu pryč. I tak to může skončit.

Marek, bratr Karolíny

Mladý jinoch, jak se zdá, nikdy svou koženou zbroj a meč hem dne nesundává. Trochu hyzdí tato předasná dosplost jeho tváře. Tvárdé tsky rozkošnou – dlouhé blondaté kudrnaté vlasy, které se neposedně posouvají tam a pak zase tam. I v úsměvu na jeho obličeji a dvířkách zelenkavá očka dávají tušit, že je to vlastně chlapec a ne muž.

Markovi je teprve 16 let a má se stát zeman v Bukovsku, až dosáhne dosplosti. Zatím jej zastupuje starší sestra a jemu to takto vyhovuje. On se vidí ve světě, jak bude konat velké hrdinské skutky a ne, že zbytek života stráví v Bukovsku. Jeho vzor jsou rytíři, o kterých toho tolik četl v knihách. Touží být jako oni, chová se podle nich. Možná, že během tohoto dobrodružství se z něj stane muž nebo zemře v boji s Matějem. Jestli Karolína bude žít, opustí své panství a vydá se za dobrodružstvím do světa, možná s tvou družinou, kdo ví?

Otec Kondelík, bukovský kněz z paní země Mauril

Otec Kondelík je vysoké, štíhlé postavy. Má úzký protáhlý obličej, který zdobí koží bradka a krátké vlasy, kde už prosvítají šediny. Přísňným okem si vás prohlíží a z jeho pohledu je cítit autorita a jakási aura, která jej obklopuje. Na sobě má strohý mnišský, převázaný v pase a píchá se opírá o dřevěnou hůl.

Otec Kondelík se snaží spasit vesnici podobně jako Karolína před neštětími, které Bukovsko v krátké době potkalo. Ale jde na to poněkud jinak. On skutečně ví, že za vším, co se stalo v zemi temné síly. A tak začal shromažďovat důkazy, aby do vsi přilákal Aurionovi kněží. Na našem Asterionu jsme Aurionovu církev pasovali na stádovou inkvizici, a pak dále samozřejmě zastává i jiné funkce. Kondelík ví, že to bude těžké, komu se jde na pár obyvatelích Bukovska? Nikomu. Takže když mu přitěl Jarex pošle na pomoc Alexandra, splní se mu tajné přání. Bohužel nesouhlasí s metodami vyšetřování Alexandra, ale ze strachu nic neřekne.

Když se seznámí s postavami, pokusí se je přetáhnout na svoji stranu. Když přijmou je třeba trochu celý příběh pozmnout, ale svoboda postav je to nejdůležitější.

Matěj, syn sedláka, nyní otrok Sarah

Koť před vámi se zavlnilo a z něj vyběhl lovčák. Postavou je to lovčák, ale tvář má rozbrázděná hroznými jizvami je to démon. Vydává jen zvířecí skřeky, přišerně smrdí a v ruce svírá dýku. Jedinou známku civilizace u něj.

Matěj je nyní oddaný otrok rodině Sarah. Je plně v jejím vlivu a udělá všechno, co mu jen přikáže. Ztratil už svůj pud sebezáchovy, takže se vrhne i pod meč dobrodruha, jen aby ochránil svou paní. Postavy s ním nemohou nijak komunikovat, protože on vlastně nevnímá.

Oldišku opustil na rozkaz rodině. On sám by to nikdy neudělal, vše co zatím udělal, dělal na rozkaz od Sarah. Pro postavy by neměl být těžkým soupeřem, vždy se jedná jenom o normálního vesniáka. Jestli dobrodružství přežije, je od něj očekávat cokoli (od sebevraždy až po odchod z vesnice).

Oldiška, dcera kováře

Oldiška byla mezi místními velmi oblíbená, vždy byla ochotná komukoli pomoci. Proto všichni o ní budou mluvit jenom v dobrém. Nikdo nebude věřit, že by si sama vzala život. Většina místních ví o jejím kamarádství s Matějem od dětství, které přerostlo v lásku. Už jí se ví, co způsobilo jejich rozchod. Zato se ve vsi povídá o nepřátelství mezi kovářem a sedlákem Radimem, Matějovo otcem. Vše se dozví pouze od lidí ústní formou, protože ona už je mrtvá. A kdyby postavy jí chtěli vykopat z hrobu kvůli ohledání a přejít se na to, mohou se dívat s hranicemi. Ne prohledávat její hrob není dobrý nápad.

V dma Jada

P ed vás se dokulhala stará, na kost hubená žena. Když tak stojí, trochu se t ese a hladá eho by se chytila. Když promluví tak trochu šišlá, protože v puse jí moc zub nezbývá. Její šaty jsou staré. Možná n kdy p edtím byli slušivé, ale te jsou sta ecky odpudivé.

Velmi zajímavou postavou celé vesnice je místní v dma, baba ko ená ka, lé itelka a b h ví co ještě babice Jada. Je nejstarší osobou ve vsi a vesni ané se o ní pe liv starají. Hlavn Zden k se o ní stará, je to t ináctiletý syn místního sedláka. K n mu má velice silný vztah, a tak jí vezme víc, že cht jí mu it Zde ka než jí.

Byl by ovšem omyl, domývat se, že Jada je hodná kouzelná babi ka. Opak je pravdou, p i dobrodružství na ní postavy mohou zjistit nejednu špínu (kdo prodal ková i jed,...). Je ale nutno podotknout, že Jada vidí sv t trochu rozdíln než ostatní. Pro ní je plní magických sil, které zp sobují vše, co se stane. N kdy mluví v hádankách, n kdy jí rozumí každý, jak se jí zrovna chce.

Tajemství pro se o Jadu všichni starají je v tom, že dokáže v štit v ci minulé, p ítomné, a které se ještě nestaly. Používá k tomu hlavn kou a malé kosti z r zných zví at. Zárove se bojí, aby vesni ané, kte í se v magii p íliš nevyznají, neobvinili z arod jnictví jí. Proto se také bude snažit zalíbit postavám, protože tuší, že jejich úsudek je velice d ležitý pro její další život.

Alexandr, kn z Auriona

Mladík je už na první pohled p esp íliš hrdý. N komu to p ijde hezké, ale v tšinu to spíše popudí. Je oble en do velice zdobného roucha, které je prošito na slunci se blyštícím zlatem. Jeho modré o i hledí skrze v tšinu lidí jakoby byli vzduch.

Pro Alexandra je návště va Bukovska pouze formalitou. Jemu nejde o skute né viníky, on vidí jen sám sebe. Jde mu o kariéru a Jarex mu slíbil, že když úsp šn do eší arod jnictví v Bukovsku postoupí zase o stupínek výš. Proto používá tak tvrdé metody, n kolik vesni an se na mu idlech p izná k arod jnictví a on je pak upálí. A bude hotovo. A že problémy neustanou to mu nevadí, on to už údajn vy ešil.

Alexandr je ze šlechtické rodiny a je to na jeho chování znát. Po ád ho doprovází jeho sluha. Je to egoista a kariérista. P íroda ho sice neobda íla p íliš rozumem, ale on to vyvažuje svou hrdostí a pocitem nad azenosti. A postavami také nejspíše opovrhne.

Blanka, nejv rn jší služebná paní Karolíny

Tato žena pat í mezi ty baculat jší, je vid t, že se jí dob e da í na tvrzi. Každý z ní tam má respekt. Vydobývá si ho svou mohutnou postavou. I když už jí vrásky do tvá e kreslí mozaiku, ona si užívá života jako za mlada.

Blanka je dobrosrde ná ženská, i když už není nejmladší. Má sice pár kilo navíc, ale to jí nijak netrápí. Své paní slouží v rn už n kolik let a za tu dobu si vydobyla na tvrzi zna nou autoritu. Ale se všemi je za dob e a i na postavy by m la p sobit p íjemn .

Ková Michal

Ková Michal je mohutný muž s p ísnými rysy a hustými ernými vlasy a vousem. Husté erné obo í dává jeho obli eji takový výraz tajemnosti. Na sob má špinavé šedivé oble ení a p es to ková skou zást ru.

Michal je poslední dobou smutný. Lépe e eno od smrti své dcery. Jeho manželka to nese ještě h . Ková si myslí, že Old íšku zabil n jak Mat j, a proto utekl ze vsi. Ale navenek ne ekne, co si myslí, a rad jí se p íkloní k v tšinovému mín ní, že to byla arod jnice.

Ip es to se snaží domn lým vrah m jeho rodiny, rodin Mat je, pomstít. Neodvází se nikoho zabít, jen jim bude d lat r zné malé škody. Zabití krávy je tou první z nich. Možná, že na to postavy p ijdou, co s ním ud lají, to záleží na nich.

Radim, sedlák a otec Mat je

Je to vysoký muž s krátkými vlasy. Jeho svaly vypovídají o tvrdé práci na poli, jež ho živí. Na jeho hlavu se za ínají pomalu vkrádat šediny, jednak díky v ku a jednak kv li starostem, které ho tíží.

Radim stejn jako Michal je neš astný. On truchlí kv li Mat jovi. Sedlák si pro zm nu myslí, že Mat j utekl kv li smrti Old išky. Neví a ani nep emýšlí, pro Mat j odmítl tak náhle Old išku, jak holka skonala, bojí se jen o svou rodinu. Te když mu um ela kráva, je ještě vyd šen jší. Pro mu arod jnice nezabila všechny zví ata, pro jen jednu krávu, ptá se. A možná se zeptá i postavy, aby mu poradili. Zda postavy najdou souvislost mezi kravou a ková em, to už nechme na nich.

D evorubec Robert a syn Jakub

O chlapec se íkává, že neplá ou, ale íct to o Robertovi by byla lež. On roní slzy jednu za druhou p i pohledu na syna. V jeho smutném obli eji se zdají vrásky ješt hlubší a mokré o i ješt zd raz ují jeho smutek.

Jakub je mladý chlapec s krátkými rezavými vlasy a chmý ím pod nose m a na brad . Je oble en jen v košili a kalhotách. P i pohledu do jeho prázdných o í vás na zádech zamrazí.

arod jnice Sarah p ipravila vdovce Roberta o jeho poslední poklad. Dal by cokoliv zato, aby syn byl stejný jako d ív. Zatím se stará v nad ji, že se probere, i když i on sám tomu moc nev í. Novou nad ji do jeho života mohou vnést postavy.

Jakub je jako hadrová loutka. Jeho t lo je odd lené od duše a tak vlastn žije, nežije.

Ohnivý kohout

Tato myšlenková bytost byla vyvolána mocným kouzlem ze stínového sv ta. Jedná se o klasického ohnivého kohouta, jak ho najdeš v p íru ce pro PJ na stran 188. Na úrovni p íliš nezáleží, nem l by být pro dobrodruhy t žkým soupe em. Spíš lépe navodí celkovou náladu zkázy.

Nová kouzla

Nutno podotknout, že tyto kouzla se arod j nenau í v žádné akademii. Tyto kouzla používají jenom vyvrhelové z ad arod j . Proto si rozmysli, jestli n které kouzlo dovolíš se nau ít družinovému arod ji.

Ovládni osobu

Kouzlo Ovládni osobu umožní arod ji kvalitn jší ovládnutí hrubé motoriky osoby s lidskými proporci (lov k, elf, trpaslík, ...). arod j nesesílá kouzlo p ímo na ter , ale na hlin nou sošku. Aby se kouzlo poda ilo, musí být soška co nejpodobn jší ter i. A arod j navíc musí mít kus n eho z ter e (Sarah používá vlasy). Pokud arod j úsp šn pronikne do hrubé motoriky ter e, sta í navázat vazbu na sošku a arod j se už na mentální souboj nemusí soust edit. Chce-li arod j dát p íkaz ovládnutému ter i, musí se soust edit, sev ít sošku v dlani a myslet na rozkaz.

Kouzlo skon í spolu s rozbitím sošky. Nutno podotknout, že toto kouzlo je mezi arod ji civilizovaného sv ta zahrnuto. Nejenže klade dost vysoké požadavky na sesílajícího arod je, ale zároveň trochu narušuje ád sv ta. Ale to arod jnicím nevadí, vždy ú el sv tí prost edky.

Vyvolej ohnivého kohouta

Použít toto kouzlo si každý aród j dvakrát rozmyslí, jelikož tím poruší b h sv ta. A když se o tom dozví kolegové, tak v tšinou daný aród j už dlouho nežije. Pro p ivolání musí mít základní v domosti o p ivolávané myšlenkové bytosti, znát emoce, které ji p ilákají do p írodní úrovn a tak. Po úsp šném seslání kouzla projde stínovou branou myšlenková bytost – v tomto p ípad ohnivý kohout.

Kouzelný dým

Toto kouzlo trochu zasahuje do alchymie. Jsou to okouzlené r zné p írodní složky, které p i ho ení, produkují siln hypnotický dým. Tvor, který se p esp íliš nadýchá kou e, upadne do sítí vlastní fantazie. Bude se mu zdát, že na n j úto í jeho nejhorší no ní m ry. A jemu se budou zdát tak opravdové, i zra ovat ho budou, i když jen psychické zran ní, doty ný to bude vnímat jako zran ní mechanické. Tento kou postavám po ádn zkomplikuje souboj s aród jnicí.

Moje doporu ení

Tady si dovoluji poznamenat n kolik rad, na které jsem p išel b hem hraní p íb hu. První ást je vysloven detektivní a to m že být problém. My máme v družin jednoho takového ak n jšího hrá e a toho druhé d jství nebavilo. Jestli jsi na tom podobn , zkus do d je vložit n jakou akci nebo zkrátit vyšet ování na minimum. Od požáru vesnice už to bavilo všechny. A p íliš nedoporu uji nechávat družinu se p íliš trhat, však sám uvidíš...