

ČÁST 2

Co se hraje v 2. části

Družina po (ne)úspěšném pokusu o únos princezny začíná zase skoro v bodě 0 (probuzení v 7:00 ráno den po příjezdu družiny a princezny suity), protože to vypadá, že čas se vrátil. Nemají zatím moc informací na to, aby tušili, co se děje doopravdy, a kdo návrat v čase způsobil / způsobuje.

Podstata druhé části je přijít na to, že se postavy nacházejí v EOY (viz Část obecná). K tomu by se měli dozvědět, že v EOY je vězněn **Zlatý drak Ťin Manšó**, který cítí přítomnost své vzdálené vnučky (princezny Jin Šai Li) z rodu Jin. Pokud by ona obětovala svůj (relativně) mladý život svému praotci, ten si obnoví sílu a podaří se mu z vězení v EOY utéct.

Drak se snaží na svou přítomnost upozornit - cítí, že se dějí neobvyklé věci, a proto znásobuje své úsilí. Nedokáže komunikovat přímo, ale jeho vliv do vnitřností EOY prosakuje formou několika vzkazů/hádanek, na které mohou postavy v rámci průzkumu EOY narazit. Pokud jich najdou vícero, měly by postupně vést k uvědomění drakovy přítomnosti a kde ho hledat (**Místnost Trofejí**).

Jakmile družina kontaktuje draka, ten je požádá o pomoc - potřebuje k sobě přivést princeznu a veleknězovu hůl, aby se mohl (a koneckonců i postavy) osvobodit z vlivu EOY. Druhá část končí posledním žvýknutím, kdy se postavy ocitají zpět ve svém pokoji v bodě 0. Když jdou pro Princeznu, zjistí, že zmizela i s přeživší částí své suity.

Úvod

Na začátku druhé části je družina oficiálně pozřena bytostí EOY a z reálného světa se přesunula do **žaludku EOY**, kde bude probíhat **strávení jejich času**. Žaludek je mimodimenzionální kopie celého hostince a na první pohled je naprosto totožný s hostincem reálným, včetně personálu apod. **Jenže v žaludku je skoro všechno přelud, iluze. Reálné jsou pouze pozřené osoby** (obyvatelé paláce Prasete a Kachny - družina, princezna a spol., pár dalších obchodníků), zbytek jsou iluze, podobně jako celé okolí. **Další reálné osoby v žaludku jsou tři zaměstnanci H.U.P. (kultisti)**, kteří tam chodí dělat pravidelné klidnění jídla (postav) a odklid mrtvých těl, vždy jednou za cyklus.

Vracení se v čase do bodu 0 je obrazem toho, když EOY "žvýkne", tím z obětí sloupne nějaký čas. **Každé žvýknutí stojí postavy 2 roky života** - zestárnou o dva roky. Za druhou část EOY žvýkne celkem 15x, **postavy tedy zestárnou o 30 let**. Z původních cca 25 na finálních cca 55 let. Žvýknutí probíhají naprosto nezávisle na konání družiny podle předem daného časového rozvrhu, který se PJ snaží dodržovat. Frekvence se zvyšuje, protože kultisté vnímají postavy jako problém a popohánějí EOY, ať žvýká rychleji. Tento trend bude narušen na začátku 3. části návratem vedení kultu do akce.

Kvantita a frekvence flashbacků

1. flashback v čase 0:30
2. flashback v čase 1:00 - ztráta funkce magických předmětů
3. flashback v čase 1:30 - smrt Přítelíčků a psů
4. flashback v čase 2:00 - smrt Čarodějky
5. flashback v čase 2:20
6. flashback v čase 2:40
7. flashback v čase 3:00
8. flashback v čase 3:15
9. flashback v čase 3:30
10. flashback v čase 3:45
11. flashback v čase 4:00
12. flashback v čase 4:12, další též po 12 minutách

Pouze lidé zestárnou žvýknutím o dva roky, menší bytosti (psi, přítelíčky), stárnou výrazně rychleji. Při prvním návratu v čase vypadají normálně, po druhém jsou už očividně staří (nějaké postihy na výkonnost) a **po třetím návratu jsou psi i příteličkové naprosto zestárlí**, schopni pouze naposledy vydechnout v náručí svého pána.

Ten, kdo trik s opakováním času prokoukne, také začne lépe vnímat, co je v žaludku reálné a co ne - iluzorní prvky se postupně (s každým opakováním) stávají více a více efemerní a je čím dál tím jasnější, kdo tu doopravdy je a kdo ne.

Stárnutí a s tím způsobená jasná smrtelnost obětí v žaludku bude gradována postupným umíráním ostatních obchodníků a starších členů princezniny družiny, kteří cca od třetího opakování každou instancí někdo zemře. **Postavám v žilách koluje "krev EOY" z toho důvodu stárnou pomaleji než ostatní lidé (obchodníci, princeznina suita).**

Postavy musí pochopit, že **pouze trojice servisních kultistů nestárne a je v tomto procesu nějak "mimo"** a jejich sledováním (nebo zajetím a výsledkem apod.) přijít na to, jak opustit žaludek. Tím sice ještě zdaleka nemají vyhráno, ale otevírá se jim tím manipulační prostor, možnost prozkoumat zázemí Kultu a následně ovlivnit, co se děje.

Obchodníci, kteří byli pozřeni spolu s postavami a princeznou si nepřipouští nějaké anomálie a přesvědčování postav o nějaké časové pastí budou vnímat jako blábolení bláznů. **Z princezniny suity bude o opakování času vědět nejdříve pouze Čarodějka.**

Pro následující chování celé suity je tedy stěžejní, jestli se družina pokusila o únos princezny a jak pochodila. Pokud by bylo možné pro Čarodějkou je identifikovat jako nebezpečí, určitě se podle toho zařídí. Družině nebude věřit a přesvědčí ostatní, ať s nimi nespolupracují. Pokud Čarodějka nevidí spojitost mezi družinou a pokusem o únos, nebude vůči nim nějak opatrná, ale ani vstřícná. Čarodějka je nejstarší sežranou osobou a proto první zemře - po 4. vrácení v čase. Situace se změní, když se ukáže, že je družina schopna žaludek opouštět a vracet se. Tímhle získá pro princeznu jistou důležitost - mohli by zařídit cestu ven.

Kultisté vypadají v hostinci i v zázemí Kultu stejně - ti níže postavení, obstarávající různé práce, jsou oblečeni podle svého povolání, zpravidla obyčejné kimono a kalhoty. Jen je každý z nich ozdoben dekorací podle toho, ke které větvi kultu patří (viz Obecná část).

Časová osa 2. části

Minut	Akce
10	Rekapitulace první části. Seznámení PJe s družinou.
10	RP Výzva - Přesvědčení družiny o návratu časem
05	Běžící dívka
10	Dračí vzkaz - Plíseň
30	První interakce s kultisty
30	Druhá interakce s kultisty
15	Pokladnice a Sklad
30	Cvičebna schopností
10	Laboratoř
10	Hrobka
15	Vězení
15	Místnost snů
15	Diskuzní bar
10	Zázemí pro kultisty
10	Sledovací místnost
10	Dílna
10	Tělocvična
20	Archiv
20	Místnost trofejí / Ěin Manšó
15	Závěr / rezerva

RP Výzva (15min)

Začátek druhé části uvede PJ přehráním zvukového záznamu **prasatko.wav**, které představuje "žvýknutí". Po tomto prvním žvýknutí si pouze nejchytřejší postava z družiny pamatuje, že se už tohle všechno stalo. Toto je velká **Roleplay výzva** pro hráče, jak dokážou zahrát, že se je **jeden z nich snaží přesvědčit, že tohle všechno už se stalo** a že jsou asi v nějaké časové pasti nebo tak, zatímco ostatní v sobě musí potlačit metaherní informaci o tom, že jsou skutečně v nějaké časové pasti nebo tak. Po druhém žvýknutí to už automaticky budou vědět i dvě další nejchytřejší postavy, po třetím to bude jasné všem.

Družina by tedy první opakování měla pokračovat ve svém plánu unést princeznu, pokud je nejchytřejší z nich nepřesvědčí, že se to už všechno stalo a najednou jde o jiný problém - jak tohle přežít.

PJ oznámí tajně nejchytřejší postavě, že je přesvědčena, že došlo k návratu časem.

Dračí vzkaz - Běžící dívka Ťin (5min)

Po Žaludku se pohybuje **malá dívenka, která hledá svého draka**. Je to iluze sestavená samotným drakem. Tedy v reálném hostinci se nevyskytovala. Toho si můžou postavy všimnout, ale PJ sám od sebe na tuto skutečnost neupozorňuje.

Dívenka (iluze) pracuje ve smyčce. Běhá po hostinci, hledá a náhodně se ptá kolemjdoucích, včetně družiny. S nikým neinteraguje a **vždycky končí v kumbále v Paláci Prasete a Kachny** (vstup do Vnitřností EOY), kde iluze skončí. Nová iluze začíná s dalším žvýknutím EOY. Dívenka tak může postavám pomoci najít vstup do dalších částí EOY.

Smyčka dívenky

"Jéé, ahoj, ty jsi ale veliký (malý, tlustý, vousatý, ošklivý). Neviděl jsi mého dráčka? Je tu někde schovaný, pěkně mě tím zlobí a já vždycky zapomenu, jak se k němu dostat. Ty toho moc nenamluvíš, co? To nevádí, já už stejně asi vím. Bude dole. Tak ahoj, nemluvo!"

Dračí vzkaz - Obraz z plísně (10min)

Ještě v Žaludku se postavy mohou setkat s prvním dračím vzkazem. Je umístěn ve sklepní části Paláce Prasete a Kachny, kam se běžně dostanou jen služebnictvo hostince. Pro potřeby PJe může být obraz i v jiné části Hostince. Vzkazem je obří plíseň na stěně, která připomíná tygří hlavu s lidskými rysy:



Kultistka ničící vzkaz

Kultistka, která se snaží plíseň odstranit, čímž ničí zprávu schovanou v obraze. Rázná žena, která je frustrovaná svojí opakující se prací, kterou chce rychle dokončit, aby se mohla věnovat jiné. Na postavy bude hrdovat, že je furt zdržuje a kvůli nim - hostům, to vlastně dělá, aby si nestěžovali, že je tu v baráku plíseň. Práci dobrovolně nepřeruší, postavy ji musí zpacifikovat.

Postavy si všimnou, že kultistkou nezničená část plísně vypadá jako oko a ucho nějaké šelmy. Kultistka na dotaz odpoví jen, že je to plíseň a je jí jedno jestli má plíseň oči a uši, ona ji jen chce zlikvidovat.

Získání zprávy

Postavy musí co nejdříve zabránit odstraňování plísně, ideálně hned po “žvejknutí”, kdy je ještě prakticky celistvá. Další možností je zabránit jejímu ničení a pak jen čekat, až se plíseň zase rozroste do původní velikosti. Jde to celkem rychle a po pár hodinách je obrázek tygra zcela patrný.

Žaludek versus Vnitřnosti

Žaludek je iluzorní obraz hostince (včetně osob a zvířat!!!) a velkého kusu okolí uvnitř EOY, který je s originálem shodný do všech detailů. Po prvním probuzení tedy postavám přijde, že jsou normálně v hostinci a nic se nezměnilo. Jen nejchytřejší jedinec z družiny bude mít (kromě jistoty, že se vše opakuje), neodbytný pocit, že je něco (všechno okolo?) špatně.

Vnitřnosti jsou série místností, které se nacházejí v EOY a které slouží Kultistům jako zázemí. Do Vnitřností se lze z Žaludku dostat pouze skrz kumbály, které se nacházejí v každém patře Paláce Prasete a Kachny. **Do Vnitřností mají přístup pouze Kultisté a postavy, neboť mají v sobě díky svému původu něco z EOY. Jiné bytosti se do EOY nemohou dostat, ani Princezna a její suita ani ostatní pozření návštěvníci hostince.**

Ke konci cyklu (tedy blízko následujícího žvýknutí) **přichází z Vnitřností do Žaludku trojice Kultistů I. stupně** - jeden z cesty Mysli (aby svojí silou kdyžtak uklidnil panikařící oběti), jeden z cesty Místa (aby svou silou odklidil případná mrtvá těla) a jeden z cesty Míru (kdyby některá osoba uvnitř byla fyzicky nebezpečná). Ti vždy přijdou, přirozeně se vmísí mezi iluzorní přeludy a naprosto rutinně provedou své akce. Pokud je v žaludku klid, nic moc nedělají, jen zkontrolují, jestli potrava neblázní a odhadnou, kdy tak asi budou umírat, aby se propříště připravili. S potravou komunikují zcela normálně, jako by se nic nedělo.

Pokud se ale někdo přímo ptá, proč se čas opakuje, zpozorní a kultista ze stezky Mysli ve službě okamžitě zkusí mysl daného jedince upravit, aby zapomněl. Na postavy to ale bohužel nefunguje, protože mají v sobě kultistický "gen", který jim poskytuje jistou míru ochrany před základními manipulacemi se silami EOY.

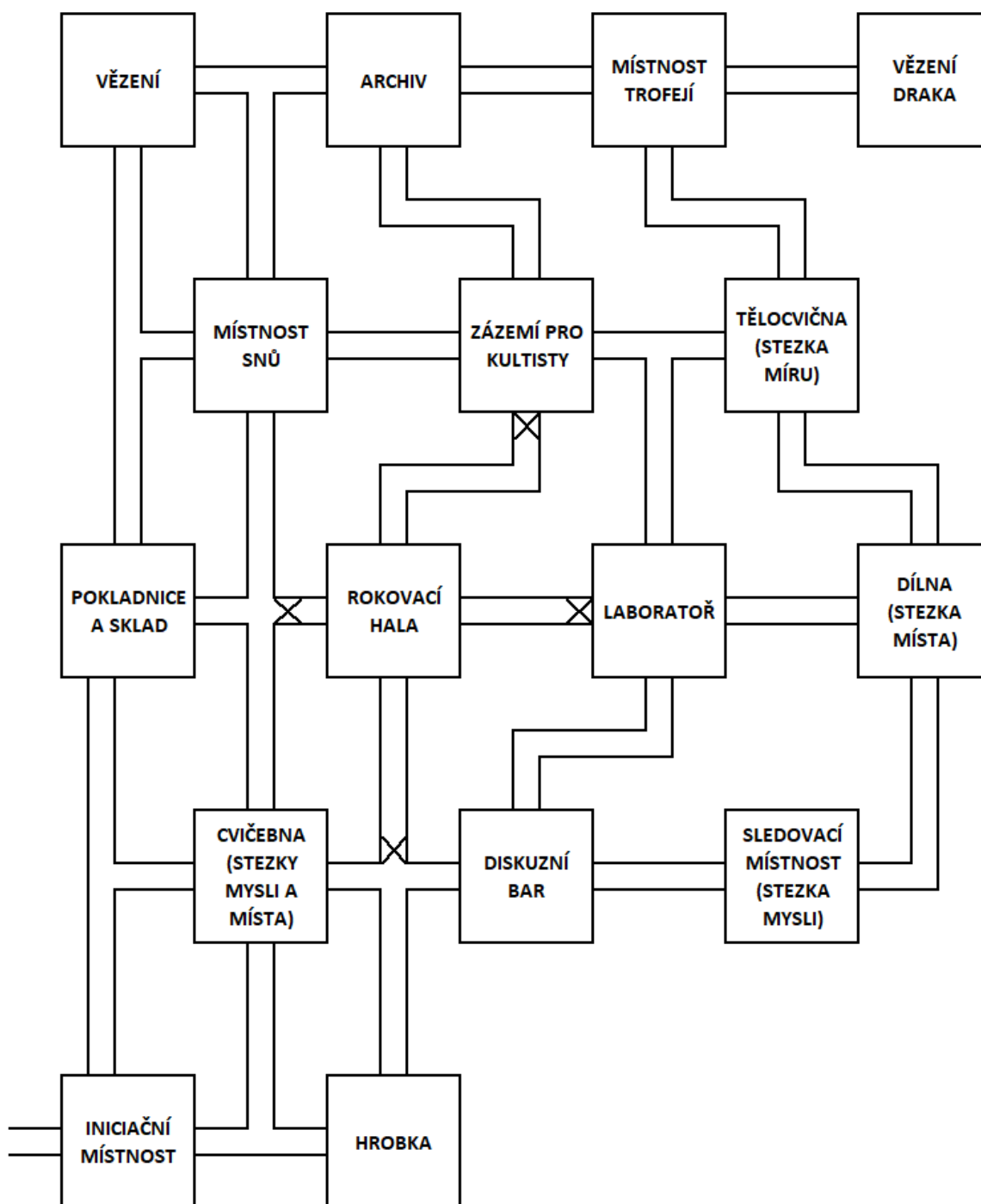
Pokud jsou postavy neodbytné (= nezahrají, že se nechali uklidnit nebo něco podobného), kultisté zpozorní a informují vyšší místa. Díky tomu budou rutinní návštěvy žaludku posíleny o více příslušníků stezky Míru, kdyby náhodou nastaly problémy. Protože však Strážce Mysli není momentálně k mání, nedokážou postavám vzpomínky přepsat a uklidnit je.

Od Kultistů se ani po dobrém, ani po zlém, nemohou dozvědět, jak z místa ven (jedenak to pořádně neví a jednak jim takhle hovořit s odepsanými na smrt přijde absurdní). Ovšem pokud se do toho družina opře a bude je mučit, řeknou všechno možné, co ví, protože budou doufat, že v rámci dalšího cyklu na to všechno postavy zapomenou.

Jakmile se ukáže, že postavy mohou podobně jako kultisté procházet vnitřkem EOY, vyhlásí poplach a paniku a budou se jim vyhýbat, protože postavy nebudou moci odejít z vnitřností do hostince (=reálného světa) a tím pádem jsou tam před nimi kultisté v bezpečí.

Kultisté přicházejí do žaludku a odcházejí z něj vždy na stejném místě - **v Paláci Prasete a Kachny, v kumbálu kousek od schodů.**

Mapa vnitřností EOY



Chodby mezi místnostmi

V prázdných čtvercích na mapě jsou chodby, které spojují místnosti. Vždy vycházejí zprostředka strany čtverce a vedou na ni kolmo. Uprostřed bývá Tčko, kde se chodby rozvětvují. V druhé části chodby spojují všechny místnosti vedle sebe, s výjimkou Rokovací Haly, ta je uzavřená a žádná chodba k ní aktuálně nevede.

Délka chodeb neodpovídá mapě, můžou být delší, kratší. Tady v tomhle prostoru nefunguje fyzika tak, jak jsme zvyklí, prostor se tu křiví a má prakticky více než čtyři dimenze. Chodby se tedy můžou různě kroutit, vést do stran či stoupat a klesat.

V místnostech pak vstupy do chodeb nejsou vidět, spíše tušit. Postavy podvědomě budou vědět, že z místnosti, do které přišly, vedou třeba další dvě chodby a kterým zhruba směrem. Ale chodby nejsou prakticky vidět, dokud do nich nevlezou. Stejně tak z chodby není vidět do místností, dokud se do nich nevleze. Také zvuk špatně putuje mezi místnostmi a chodbami - v rámci místnosti či chodby funguje akustika přirozeně, ale průchod z místnosti do chodby nebo naopak je tlumený, jako by někdo mluvil za sádrokartonovou příčkou.

Místnost Iniciačního řetězce

Jakmile postavy zkusí projít do **kumbálu v paláci Prasete a Kachny, tak zmizí**. Dvířky lze projít pouze po jednom, takže první postava, která tam vlez, zmizí. Pokud ji někdo následuje, zmizí taky. **Nikdo jiný než zaměstnanci H.U.P. a postavy není schopen do kumbálu vejít.**

Při prvním vstupu do vnitřností EOY je tato bytost identifikuje jako mladé kultisty zatím nezařazené k žádné Stezce. Kultisté mají vytvořený důmyslný nástroj - něco jako virtuální realitu - který rozpozná talenty mladého kultisty a podle nich ho zařadí do správné Stezky.

Máme na to Gamebook, který se dá každému hráči postavy, která do vnitřností vlez. Hráči jím musí projít a na konci se dozví, ke které Stezce je to přiřadilo. Jakmile hráčova postava zmizí 'do gamebooku', je třeba hráče dát stranou od ostatních a nenechat ho s nimi mluvit. Postavy se mohou zase setkat, až absolvují VR v gamebooku a vyplivne je to do místnosti Iniciačního řetězce.

Tato místnost má čtvercový půdorys a na třech svých stranách má vyvýšený ochoz s vysokým výklenkem. Ve výklenku je umístěn velký obraz na dlouhé roli papíru, visící vertikálně.

Na jednom jsou výjevy zaměstnanců H.U.P. ve velmi dobré fyzické kondici, někteří tam přímo posilují a provádějí další silové kousky (tanečníci, akrobaté, horolezci, běžci, zápasníci) - patří ke Stezce Míru.

Na druhém jsou vyobrazení zaměstnanci H.U.P. vyrábějící různé věci. Ovšem ne pomocí nástrojů a nářadí, ale někteří jakoby věci tvořili jen tak ze vzduchu, jiní formují jakousi kašovitou hmotu - tento výklenek patří ke Stezce Místa.

Na třetím obraze jsou zaměstnanci H.U.P. vmísení mezi lidi - návštěvníky. Je tam rozpoznatelná část návštěvníků, kteří se zlobí, nadávají, stěžují si. Ti jsou vedeni k zaměstnancům H.U.P. s širokými úsměvy, kteří s nimi zdá se chvíli hovoří. Návštěvníci, kteří tyto zaměstnance opouštějí, jsou klidní, usměvaví, spokojení - tento obraz patří ke Stezce Mysli.

Jakmile postava projde Iniciačním řetězcem (gamebookem), kdykoli pak z Žaludky vyjde kumbálem, objeví se v této místnosti (už bez gamebooku).

Intervence Kultistů (60min)

Počet Kultistů ve Vnitřnostech

Obyčejní zaměstnanci H.U.P. mají teď plno práce s hosty hostince, vedení kultu je vytíženo volbou nového Velekněze. **Vnitřnosti EOY** tedy **prakticky zejí prázdnotou**. Vyjímkou je pouze těch pár zaměstnanců H.U.P. - kultistů, kteří chodí kontrolovat a uklízet do Žaludku + další, kteří někde řeší vzkazy draka.

Kultisté se budou družinou zabývat více ve dvou případech:

- pokud družina opustí žaludek,
- anebo pokud v žaludku jakkoli šikanuje pracující kultisty (rozepsáno u Žaludku)

Důležité: PJ musí sledovat v 2. části, kolik Kultistů bylo zneškodněno při jednotlivých interakcích (z které stezky, kterého kruhu), neboť tento údaj bude mít vliv ve třetí části.

První intervence Kultistů

Jakmile postavy objeví **třetí** místnost mimo žaludek (první je vždy inicační řetězec alias gamebook), rozhodnou se kultisté z hostince jednat. Musí družině zabránit ve volném pohybu v rámci EOY. V první interakci se postavy setkají s následující skupinou kultistů:

- **1x kultista Stezky Mysli II. stupně** zvenku s použitím emulze družinu přímo sleduje a předává zprávy o její činnosti svým kolegům
- **1x kultista Stezky Místa III. stupně** (je to zástupce ředitele hostince);
- **Úderná skupina**, kterou kultista Stezky Místa III. stupně přenese (teleportuje) k družině, a je celou dobu připraven celou skupinu přenést zase zpět, pokud by se nedařilo
 - **2x kultisté ze stezky Mysli (II. a III. stupeň)**, kteří se budou snažit ovlivnit družině myšlení/vzpomínky a přimět je, aby na všechno zapomněli a pokojně se vrátili do žaludku. Netuší však, že jejich EOY čáry na družinu takto fungovat nebudou.
 - **4x kultisté Stezky Míru (1x III. stupeň, 3x II. stupeň)**, kteří s družinou začnou bojovat, aby kultisté Mysli měli volné ruce pro svoje triky.
 - **1x - 3x kultisté Stezky Míru I. stupně** (pro 5 - 7 členné družiny)

Vzhledem k tomu, že kultisté ví, ve které místnosti a kde přesně každý jednotlivec z družiny je, objeví se v těch nejvýhodnějších postaveních vůči družině vzhledem k situaci a **automaticky vyhrávají v prvním kole iniciativu**. Ve čtvrtém kole boje kultisté usoudí, že myšlově-manipulační snahy nefachají a stáhnou se (teleport zpět do hostince). Mohou se stáhnout kdykoli dříve, pokud dostávají na prdel.

Po prvním neúspěchu kultisté pochopí, že družinu neoblbnou způsoby, na které jsou normálně zvyklí, a bude třeba víc bojovat.

Druhá intervence Kultistů

Až tedy družina navštíví **sedmou** místnost (kromě Žaludku), přijde čas na druhý úder. Tady už kultisté ze Stezky Mysli budou pouze vypomáhat sledováním družiny, do akce půjdou borci ze Stezky Míru a Stezky Místa.

Složení druhé vlny kultistů je následující:

- 1x kultista Stezky Místa III. stupně, který nebojuje, je furt připraven zase se se všema stáhnout, když půjdou věci šejdrem)
- 12x kultisté Stezky Míru (2x III. stupeň, 3x II. stupeň a 3x I. stupeň). Míraři jdou bojovat na blízko, Místaři vrhají (EOY vyrobené) dýky a různý sajrajt.
- 0-2x kultisté Stezky Míru II. stupně (pro 5-7 členné družiny)
- 0-2x kultisté Stezky Míru I. stupně (pro 5 - 7 členné družiny)

Tento přepad je cílen na ublížení družině s tím, že postava, působící vůdčím dojmem, je atakována "naplocho", aby ji omráčili a pak mohli vyslychat, zbytek je v plánu roztrhat. Pokud zemře více než 5 borců, okamžitě se stahují, pokud je vyřazeno více než 9 osob, taktéž.

V obou případech může ke konfrontaci dojít v **Tělocvičně**, kde není možné způsobit jiné než stínové zranění. Kultisté to vědí a pokud bojují v této místnosti (a pouze v této), mohou bojovat skoro až do posledního muže, pokud se zdá, že je šance na vítězství.

Je možné, že družina v žaludku zlobila kultisty, kteří se ji pak marně pokoušeli oblbnout kouzly EOY a tím pádem už kultisté **ví, že na družinu tyhle triky neplatí**. Za těchto okolností se rovnou pokusí o velký úder fyzickou silou a na první pokus se vykašlou.

Když ani druhý útok neuspěje, kultisté zůstanou venku v hostinci a budou čekat, až vedení kultu zvolí nového velekněze a vypořádá se s družinou podle svého.

Pokladnice a Sklad (15min)

V této místnosti, respektive propojených sálech je shromažďováno veškeré bohatství, které kult EOY v průběhu staletí nashromáždil. Mohlo by se zdát, že zde budou mraky pokladů, ale opak je pravdou. Přeci jenom, zakrývání stop po únosech, rozšiřování vlivu EOY do okolí a případné "krizové" akce na odvrácení odhalení kutlu, vyžadují dosti prostředků a tak ve zdejších prostorech zhusta převažují věci běžné spotřeby (typicky obchodované zboží dlouhé trvanlivosti) oproti pokladům (peníze, zlato, drahé kamení, šperky, umělecké předměty).

Běžné obchodované zboží

Je zde opravdu vše, na co si člověk vzpomene. Tj., co si postavy vymyslí, to zde jsou schopni po nějakém čase najít - zbraně, brnění, oblečení, nástroje, nářadí, vybavení domácnosti, atp. Pozor! Všechny předměty mají běžnou kvalitu. Žádný z předmětů neobsahuje magii. Tu a tam se vyskytuje i kvalitnější věc (oblečení z dražších látek, kvalitnějšího střihu, nářadí z kvalitní oceli, delší lano, meč, který padne bojovníkovi lépe do ruky atp. Všechny kvalitnější věci neposkytují výhodu.

Kultisté již dávno rezignovali na nějaké praktické uspořádání a uskladnění nashromážděných věcí. Proto jsou výše zmíněné věci naházeny na rozličných hromadách. Oblečení zvlášť, zbraně zvlášť, nábytek zvlášť, nářadí zvlášť, atd.

Běžné věci najdou postavy během 1 hodiny, pokud chtějí najít kvalitu, musí hledat 3 hodiny.

Poklady, umělecky cenné předměty, magické předměty

Vzácné předměty, kouzelné předměty, poklady či peníze jsou uloženy zvlášť v "jeskynním" výklenku za dveřmi opatřenými heslem.

Poklady jsou v podstatě postavám k ničemu, mohou si jich vzít, kolik chtějí. Pro příběh jsou důležité pouze umělecky cenné předměty, které jsou "tam venku" legendami (z postav je mohou znát pouze čarodějové z povolání, případně zloději z povolání).

Jedná se o:

- Erhu hudební nástroj **Bai-Long-Nu-Hai** ("dívka bílého draka") (<https://youtu.be/bEpPXWv4fnw>, https://youtu.be/q78m-Xj_In4), jehož struny byly vytvořeny ze slz umírající dračí dívky a vlákna smyčce z jejích bílých vlasů. Legenda praví, že i amatér je schopen zahrát na Bai-Long-Nu-Hai jako mistr. Navíc je muzikant schopen vyvolat pocit, který přetrvá věky (např. píseň o lásce dokáže lásku probudit, smuteční píseň dokáže žalem zabít, veselá lidovka zažene chmury atp.)
- **Kamenná deska s červenou kresbou draka.** Kresba je namalovaná skutečnou dračí krví a tudíž má specifické vlastnosti. V příběhu může pomoci drakovi nabrat trochu sil (zanedbatelně proti krvi princezny) a umožnit udělat něco víc (např. postavám vytvořit iluzi, číst myšlenky atp.). Dále ten, kdo se dotkne kresby vycítí přítomnost draka a zhruba směr, kde se nachází.
- **Kniha (!)** s postupem na výrobu papíru. Kultisti ji náhodou získali od špiona, který se ji pokoušel dostat za hranice impéria (předmět je spíše linkou k dějinám Číny).

Magické předměty nejsou blíže specifikované, ale postavy obdrží takové předměty, které odpovídají jejich magickým předmětům, které měly na začátku dobrodružství. Je to pro jednoduchost, aby se nemusely pracně předělávat deníky během hraní.

Heslo do místnosti je otázka: "Kdo byl veleknězem po Qiu Wu Chim". Správná odpověď je "Wusheng Lingdao". **Odpověď lze získat v archívu.**

Cvičebna schopností (30min)

Jedná se o sérii místností a chodeb, které sloužím Kultistům Stezky Mysli a Místa k rozvíjení a zlepšování dovedností. Pro plnění úkolů je nutné vždy použít emulzi, která je v dostatečném množství k dispozici. Před vstupem do jednotlivých cvičeben je vždy napsáno na nástěnce, co mají v místnosti udělat.

Poznámka: Cílem je postavám představit **žlutou emulzi** a práci s ní. Rozhodně není cílem v místnostech strávit spoustu herního času.

Vstup vede na místo, které vypadá jako pláž u jezera. Je tam několik altánků a dvě velké dřevěné brány - modrá a zelená (každá vede do jedné cvičebny). V altánech jsou ručníky, pití, jídlo - lázně.

Cvičebna Stezky Mysli

Modrá brána vede na travnaté prostranství, s jednoduchými dřevěnými stáji. V budově je několik místností oddělených prostou dřevěnou příčkou.

První místnost

V první místnosti je klec s živou myší a velký labyrint. V labyrintu jsou tři cesty barevně rozlišené. Na jedné cestě jsou značky pro zrní, na druhé pro sýr, třetí cesta je bez značek.

Účel: Přesvědčit myš, že zrní ani sýr tam nejsou a donutit ji, aby šla tou třetí cestou.

Druhá místnost - Dračí zpráva - Zvířecí svrab

V další části je výběh s býky ve kterém je také velký pes. Psa trápí na boku silná vyrážka na kůži, kterou si rozedírá do masa. Aktuálně kůže prakticky chybí, je vidět živé, mokvajcí maso a sem tam probleskují bílá žebra. Bolest je trýznivá, pes je vystresovaný a cítí se ohrožen a zahrán do kouta. Býci nervózně podupávají, ale drží se od psa dál.

“Pes se celý třepe, temně vrní a od tesáků mu jde dorůžova zbarvená pěna. Rozdrásaný bok pulzuje těžkým oddechováním. Pes je celý napjatý a v pozoru. Hlavou těká z kultisty na kultistu, kteří stojí v bezpečí za dřevěnou ohradou a hlasitě se překřikují. Býci v ohradě se drží na opačné straně výběhu a nervózně podupávají a pofrkávají. Čekající na to, co se bude dít...”

Tři kultisté, kteří se chystají do ohrady, se pokusí nemocného psa odchytit a utratit.

Postavy si mohou všimnout, že vyžraná kůže něco vzdáleně připomíná, ale nejsou schopni říci co (potenciální nápověda - vypálený hrot dýky a nebo krátkého meče ~ jednorožčí roh).

Zvířecí svrab

Dračí zpráva je skryta právě v psí vyrážce. Zpráva není k přečtení dokud není zvíře vyléčeno. Bok je již rozedrán na maso až ke kosti. Při zahojení zůstane místo lysé a na kůži vystoupne silueta hlavy jednorožce.



Získání zprávy

Pro získání zprávy je nutné nejprve zpacifikovat psa, a poté jeho ránu vyléčit. Zabité zvíře je k ničemu. Pes je extrémně obratný, s ostrými zuby a vyšší inteligencí. Půjdou-li postavy na psa se zbraní v ruce, bude vždy útočně naladěný. Pouze v případě, že postava vstoupí do ohrady beze zbraně, nebude se tolik bát a nechá na sebe sáhnout.

Pes má jen 5 životů (daň za rychlost a zranění), tedy stačí jeden úspěšnější zásah a je mrtvý. Vzít zvíře na plochu technicky nejde, tj. stínový život = normální život.

Ideální zpacifikování je:

- použití zpomalovacích kouzel
- použití hypnózy
- použití mluvy se zvířaty
- alchymistův lektvar na uspání
- konejšení beze zbraně

Třetí místnost

Poslední pokoj pro ostrý trénink. Je podobný jídelně v hostinci, vypadá to jakoby venku přšelo, u vchodu je několik deštníků - dá se z pokoje vyjít ven na toaletu. V pokoji je jídlo, pití, víno, různé pochutiny... stůl, je tam prostřená hostina.

Účel: Přesvědčit daného hosta, aby i přes nepřízeň počasí vyšel ven na toaletu (nenápadně a rychle).

Cvičebna Stezky Místa

Zelená brána vede do jeskyně ze které vychází několik chodeb. Jeskyni i chodby osvětluje několik pochodní. Do jedné stěny jeskyně je vytesaná malá miska, kam kape **nazelenalá emulze**. Jedná se o emulzi Stezky Místa. Je tam 10 dávek.

První chodba

Vede na malou terasu, podnebí je příjemné, nefouká ani nepálí slunce. Je z ní výhled na zasněžený průsmyk. Podél skály vede vytesaná cesta.

Účel: Trénink závalů, manipulace se sněhem, práce s největším objemem hmoty (může tam být i řeka se kterou se snaží pracovat, vylévat ze břehů atd.)

Druhá chodba

Vede do místnosti, která vypadá jako hostinec. V místnosti je několik bizarních kusů nábytku, pokřivených oken a divně vypadajících dveří. Například židle s pěti nohama, stůl má dvě nohy krátké a dvě nohy dlouhé... Ze stěny trčí klika, dveře nikde....

Účel: Místnost slouží k tréninku vytváření nábytku, zazdívání, prodlužování stěn, vytváření oken a dveří.

Třetí chodba

Vede do velké zdobené místnosti s výhledem na dvorek, venku je stáj a hospodářská zvířata. V místnosti je jídelna a na stěně denní menu. Několik talířů a nádob s alkoholem. Na talířích je trochu seschlé jídlo, které může mít divnou chuť nebo barvu. Dá se jít ven, stále vypadají jako v hostinci, je tam několik kusů zvířat od každého druhu který se v hostinci vyskytuje (prasata, kozy, krávy, kachny a v kamenné nádrži ryby). Mohou tam narazit na části srsti, nějakou kost, část lebky...(Co se jim nepovede, to jejich mistři zpátky rozpustí)

Účel: Tvorba celistvého pokrmu, vytváření živých zvířat.

Laboratoř (10min)

Vstup vede do **šatny**, je zde několik dřevěných skříněk, věšáky s rouchy s elementárními motivy (mají uplé rukávy). Ve skříňkách mohou být osobní věci, dále jsou tam steampunkové brýle, se silnými železnými obroučky. K obroučkám jsou přidělaná další skla na kovových nožkách ze skly s vyššími dioptriemi. Ze šatny vedou dveře přímo do laboratoře. Nad vstupem do laboratoře je velká hlava démona. Každému vstupujícímu člověku položí otázku.

Při správné odpovědi pustí dovnitř, při špatné se dveře neotevrou. Při správné odpovědi zazní : *"Můžeš vstoupit a tvořit"*. Při špatné odpovědi : *"Prohlub svou moudrost"*.

Otázky například:

- Jaké jsou dvě základní esence bytí (JIN A JANG)
- Jmenuj 5 základních elementů přírody (voda, dřevo, oheň, země, kov)
- Kolik je draků vládnoucí dračímu císařství (7)

Místnost laboratoře je velká místnost, uprostřed má dlouhý stůl s kamennou deskou. U stěn jsou vestavěné skříně s malými šuplátky, v nich mohou nalézt různé suroviny... sušené houby, bylinky, prach z minerálů a podobně. V celkové hodnotě např 400 zl.

Ruční váha 10x, jsou tam kamna, hned vedle otevřené ohniště a velký hliněný hrnec na vodu, vedle toho velký dřevěný sud s čistou vodou, naběračkou a víkem. Je tam skříň s náradím (misky s tloučky, malé kotlíky na vaření, stojany a dřevěné vařečky) Ve zvláštní skříně jsou hliněné baňky a flakonky různých velikostí. Na velkém stole jsou rozestavěné olejové hliněné kahánky. Uprostřed stolu jsou v pravidelném metrovém rozestupu 10 cm díry (výlevky).

Jsou tam zastíněná okna, za okny je příjemná zimní krajina. Okna jsou zatažena průsvitnými závěsy s čínskými motivy. V jedné stěně jsou dveře s nápisem sklad - magické - nebezpečí. (jedná se o sklad magických surovin - je zde možnost najít magické suroviny až do výše 200 magů).

V rohu laboratoře je kamenná rakev/bedna - mrazák. Kamenné víko se dá zasunout do stěny. V "mrazáku" je cca 5 stupňů Celsia, jsou tam uloženy nějaké lektvary.

Naproti skladu jsou další dveře s nápisem "živý materiál". Za dveřmi je malá místnost, kde je několik klecí různých velikostí a další dveře. **Tyto další dveře vedou do Třetí chodby v Cvičebně Stezky Místa (viz předchozí kapitola).**

Hrobka (10min)

Vstupem je kruhová místnost s průměrem 10 sáhů, uprostřed které je otvor 6 sáhů v průměru s točitým schodištěm po obvodu, které vede dolů. Místnost má rovné svislé stěny a strop přechází do vajíčkoidní kopule. Výška uprostřed je kolem 7 sáhů.

Z místnosti vedou čtyři rovné chodby rovnoměrně rozmístěné po obvodu. Schodiště uprostřed místnosti vede do nižších pater, která jsou rozvržena obdobně. V chodbách pak jsou ve výklencích/místnůstkách po dvojicích naproti sobě umístěny pohřební komory s nebožtíky. Vzduch je suchý a teplý (kolem 28°C), aby pomáhal mumifikovat ostatky předků.

Zde Kult ukládá své zemřelé předky někdy od dob záhy poté, co se jim podařilo zajmout draka. To je nějakých 2000 let. Nejdou sem ovšem všichni kultisté, ale pouze ti, kteří se dokázali dostat na úroveň III. kruhu zasvěcení a opustili světský život "venku". To je celkem asi 1000 nebožtíků. V chodbách je vždy 25 naproti sobě stojících pohřebních komor, což dělá 200 na jedno patro a tak má Hrobka pater pět. Nejnižší jsou ti nejstarší zesnulí.

Podle vůně kadidla je zjevné, že **v jedné komoře v horním patře je čerstvý nebožtík** - je to bývalý velekněz, šílený stařík, kterého družina potkala na začátku 1. části. Je oblečen do krásného roucha, obložen kvítky a svíčkami, je tam zapálené kadidlo. **Je tam jeho jméno (Ti Ping) a data narození a smrti - narodil se před 421 lety a zemřel “včera”**. Postavy ho můžou okrást, ale nemá nic, co by jim bylo k užitku (pokud teda nějakým podivným způsobem nepřišly o oděvy, za těch okolností by se jim jeho roucho mohlo hodit).

U každého nebožtíka je jméno, datum narození a smrti a pokud byl Veleknězem (titul Strážce Stáda) nebo Strážcem některé stezky, je tam uveden i čestný titul. Chodba, ve které je poslední velekněz, ještě nemá všechny komory zaplněné, on je v osmé vlevo, osmá vpravo a všechny dál jsou volné. Zbylé tři chodby v horním patře a všechny chodby v patrech pod ním jsou plně obsazené. Kromě informací o době kdy a jak dlouho žili a jak se jmenovali se tu nic moc dobrého nedá zjistit.

V nejnižších patrech jsou mrtvolky skoro 2 000 let staré s průměrným věkem kolem 70 let. S postupující dobou se jejich průměrný věk zvyšuje, v posledních dvou stoletích se jim dařilo žít průměrně kolem 250 let, s tím že Strážci Stáda (veleknězové) žili nejméně o polovinu déle. Někteří nebožtíci mají u sebe svíčky a novější květy (jde o přímé předky některých kultistů, kteří je sem s obětinami pak chodí prosit o pomoc ve svých starostech) a obětiny v podobě (jejich) oblíbeného jídla nebo nápoje. Nic zde nehnije, všechno pouze vysychá.

Díky rozložení je to skvělé místo, kde by mohli kultisté družinu přepadnout - pokud je družina zabrána průzkumem některé chodby, kultisté zjevivší se v jiné na sebe nijak neupozorní a mohou si na postavy počíhat. Pro potřeby pádu do vnitřní šachty je každé patro vysoké 6 sáhů, čili pád shora až dolů je 24 sáhů.

Vězení (30min)

Tento prostor je velmi zvláštní - podlaha je temná, ale v prostoru je světlo, které nemá žádný zdroj. Prostor nemá žádné stěny a vše je obklopeno tmou. Nemá strop nahoře je jenom černo (něco jako 'Upside down realm' ve Stranger Things). Uprostřed plochy je v podlaze kruhová díra s průměrem cca 4 metry, která je hluboká asi 6 sáhů. Má úplně hladké (černé) stěny. V díře není možno používat schopnosti EOY ani magii.

Dole v díře je osoba. Je to **Mei Šu Žhan** - kultistka odsouzená k smrti za to, že chtěla od kultu utéct. Mei Šu Žhan má k dispozici jen kopku slámy na spaní, jednoduchou deku na přikrytí a kyblík na tělesný odpad. Taky tam má malý džbán s vodou.

Mei Šu Žhan

Žena, která to málem dokázala. Alespoň tak se Mei Šu Žhan cítí, když o sobě v temnotě vězení smýšlí. Je jedna z několika, co se kdy pokusili utéct z kultu EOY. A je jediná, která se dokázala dostat tak daleko. Rozuměj, na útěku byla několik dní a několik nocí.

Za svůj "úspěch" vděčí plánování, které útěku věnovala. Žádný bezhlavý útek do "neznámého" světa, kde moc EOY neposkytuje výhodu proti běžným smrtelníkům. Dopředu se seznamovala s okolním světem, jeho nástrahami, obyčejí, pravidly... Snažila se získat jakoukoliv informaci, která by jí pomohla přežít.

Spoléhala pouze na sebe, ale přesto potřebovala pomoc i jiných z kultu. Všechny do jednoho dokázala obelstít tak, aby nepojali podezření. Až na toho jednoho. JEMU se musela nakonec svěřit, protože ON tam venku byl, ON tak venku dokonce dlouhou dobu žil. To JEMU svěřila svůj osud do JEHO rukou. A jak se zdá, téměř se to vyplatilo. Bez něj by se tak daleko nedostala, tím si je naprosto jistá.

Přesto. Tisíckrát si přehrála svůj útek od prvního kroku po ten poslední a tisíckrát nepřišla na to, kde udělala chybu. Když ji našli, nic ji neřekli, jen ji odvěkli zpět. Žádné otázky, žádné výslechy, nic. Prostě ji šoupli do černé díry. Konec příběhu... Mei Šu Žhan si nakonec uvědomila, že jediný, kdo ji mohl lapit byl ten, kdo ji pomohl utéct - samotný **Chun Tsua - pobočník Strážkyně Místa** (viz Část 3).

Vysvobození Mei Šu Žhan

Mei Šu Žhan bude z objevení družiny překvapená. Podle jejího oblečení nejde jasně poznat, že je kultistkou - byla zbavena všech odznaků. Je to kultistka II. stupně zasvěcení na Stezce Místa.

Mei Šu Žhan je na tom psychicky špatně. De facto čeká již několik týdnů na smrt a ze zkušenosti s obdobnými případy ví, že šance na záchranu je nulová. Toto poznání ji postupně rozleptalo mysl, která se pohroužila do všudypřítomné a všeobjímající tmy. Příchod družiny se tak jeví jako jasný bod na konci tunelu.

Mei Šu Žhan se postavám bude jevit jako zlomený, apatický člověk, který už čeká jen na smrt. Opřená o zeď, s hlavou svěšenou mezi kolena, sedí a mlčí.

Na první zvolání nebude Mei Šu Žhan reagovat, je v hluboké letargii. Pokud se budou postavy chovat jako strážce, hrubě je odbyde. Ale jestliže Mei Šu Žhan pozná, že postavy nejsou strážce, prudce se zvedne a pátravě bude těkat pohledem z postavy na postavu.

Pro postavy může být Mei Šu Žhan zajímavým zdrojem informací o EOY, kultistech a celkově o zdejším prostředí.

Mei Šu Žhan je hodně podezíravá a rozhodně není hloupá. A priori bude předpokládat, že postavy patří ke kultistům a o něco jim jde. Bude si před postavami dávat dobrý pozor na jazyk a bude se snažit přijít na to, co mají postavy za lubem.

Pokud se postavy budou ptát na běžné věci, velmi rychle Mei Šu Žhan pochopí, že sem postavy nepatří a překvapivě nemají s kulturem nic společného. Tehdy si uvědomí, že jí družina může poskytnout šanci k útěku. Stačí, když ji dostanou z díry ven...

Typické otázky a odpovědi, které utvrdí Mei Šu Žhan, že postavy nejsou zdejší:

- Kdo jsi a jak se jmenuješ?
 - To byste měli vědět, ne?
 - Jmenuji se Mei Šu Žhan
- Co je tohle za místo?
 - Zkoumáte snad, jestli jsem se nezbláznila, nebo co?
 - Vězení...
- Za co jsi byla uvězněna?
 - Za krádež jídla. (zkouška družiny)
 - No dobře, chtěl jsem utéct z tohoto místa...
- Proč jsi chtěla utéct?
 - Svět je veliký a strávit jej v jednom hostinci je trochu málo, ne?

Když se postavy budou chtít vyptávat na další podrobnosti, bude chtít Mei Šu Žhan znát odpovědi na své otázky, tj. rozhovor bude ve stylu otázka družiny, odpověď Mei, otázka Mei, odpověď družiny, atd.

Otázky Mei budou následující:

- Co jste zač?
- Co děláte tam venku?
- Jak jste se sem dostali? (myšleno do Vnitřností)
- Jak chcete utéct?

Když Mei Šu Žhan zjistí, že postavy absolutně netuší, že se nelze z EOY dostat, neřekne jim to, ale bude předstírat, že ví, jak lze EOY opustit. Začne s postavami smlouvat o pomoci ven z díry... Družina samozřejmě ještě může usmlouvat odpovědi na další otázky k EOY, kultu, atp., ale ne již moc, neboť Mei Šu Žhan se právem obává, že kultisti po postavách jdou a mohli by je najít dřív, než by ji družina osvobodila.

K osvobození stačí dost dlouhé lano. Jakmile se Mei Šu Žhan dostane mimo díru, poděkuje postavám a zmizí (schopnostmi Stezky Místa se přenese mimo vnitřnosti EOY do hostince, odkud vzápětí uteče). Osvobozením Mei Šu Žhan bude kult oslaben zejména ve 3. části, neboť kult bude muset vyslat pár schopných kultistů ven z hostince k jejímu dopadení.

Informace Mei Šu Žhan

Mei Šu Žhan může postavám prozradit:

- co je to EOY (nějaká myslí neuchopitelná bytost, která jim propůjčuje svoji moc a na oplátku chce krmit lidmi)
- Kultisté jsou organizováni do třech škol (Místo, Mír, Mysl) a pěti kruhů
- Kultisté loví lidi a okrádají je o majetek, ale mimo hostinec se snaží být nenápadní
- jak funguje emulze z jednotlivých stezek

Místnost snů (20min)

Jedná se o místnost s několika vznášejícími se platformami ve tvaru koncentrických kruhů, na kterých se nacházejí pohodlná lehátka. Je zde tlumené krémové světlo bez zjevného zdroje, ale když si postavy lehnou a budou se soustředit, světlo se ztlumí téměř do tmy a do hlav se jim začnou vkrádat podivné pocity. Hráči tu nedostanou byť sebemenší šanci něco užitečného zjistit, ale měli by minimálně pochopit, že tato místnost, ač velmi podivná, je něčím důležitá.

Upozornění: Pokud chtějí postavy využít lehátek a začít snít, musí se zbavit kultisty, který zde opravuje prasklinu ve stropě. Je dost hlučný (nadávky, mlácení náčiním atp.).

Hráč, který si lehne a pokusí se meditovat či si prostě jen odpočinout, si hodí proti pasti na Int. Pro jakýkoliv nižší výsledek než 10 má postava pouze mlhavý pocit, který se bude přelévat z jemného strachu či úzkosti do nejistoty a napětí, občas řízlými pocitem hladu. Pro výsledek hodu 10+ postava pocítí i něco jako touhu po sobě samém a radost z vlastní přítomnosti. Ale jsou to jejich pocity, nebo pocity někoho jiného? A přesto jsou tak trochu cizí, nepatřící sem... **Postavy zde nemají šanci zjistit nic podrobnějšího**, ať se budou snažit sebevíc, a pokud odsud odejdou zmatené, je to jenom v pořádku.

Aby zde postavy mohly snít a případně mít nějaké vize, musí se zbavit kutlisty, který zde bojuje s průsakem vody (viz podkapitola Dračí vzkaz - Prosakující voda).

Vize strašné a odpudivé:

- Nikdy jsi neměl rád kuřecí chrupavky. Ale přesně to v tuhle chvíli přežvykuješ. Cítíš každé kousnutí. Každé ohavné křupnutí. I když to překonáš, uvědomíš si kyselou pachut'. Maso je zkažené. A vlastně nejíš ty; něco žere tebe!
- Vzpomínáš si, jak Ti "kamarádi" strčili hlavu do latrýny. V naprosto živých barvách.
- Tvá oblíbená dívka je mrtvá. Mrtvá. Mrtvá! V očních důlcích se jí svíjejí červy, stejně tak v jejím rozpáraném břiše.
- Vidíš něčí hlavu prasknout pod koly povozu. Ten zvuk je nechutný a prochází celým tvým tělem. Je to vzpomínka z dětství; něco, co jsi zažil už kdysi, ale tvá mysl to vytěsnila. Děs a hnus tohoto zážitku se ti teď zesílený vrátil.
- Procházíš městem plným mrtvých. Jednou jsi byl ve městě, kde celé obyvatelstvo zahynulo hladem. Ten pohled je strašný. Obzvlášť vychrtlé děti a jejich zakalené oči zoufale hledící k nebesům. A ten puch... Nepopsatelný.
- Jsi opět ve vězení. Spíš než že bys něco viděl, vrátí se ti jen ty nejhorší vjemy: smrad, hlad, žízeň, třasavka ze zimy, rozbolavělé zmlácené tělo, se kterým dozorcí i spoluvězni zacházeli v tom lepším případě jako s kusem hadru, v tom horším jako s hračkou...
- Tenhle sen se ti zdál už mnohokrát, ale nikdy nebyl tak silný: všichni, které jsi kdy zabil, vylézají z hrobů a svými zkaženými zuby v polorozpadlých chřtánech se tě snaží sežrat zaživa. Jsi pohřben pod jejich hnijícími těly, neschopen se pohnout.

Vize neutrální

- Ve spěchu obědváš.
- Díváš se v noci na hvězdy.
- Slyšíš nějakou ženu zpívat teskným tónem.
- Něco si kupuješ na tržnici.
- Čteš si svitek s nějakou starou básní.
- Piješ čaj. Už trochu chladne.
- Vzbouzíš se z dlouhé, klidné noci, přesto si nepřipadáš moc vyspaný.

Vize veselé a šťastné:

- Tvůj první polibek. Vzpomínáš na všechny vjemy v tu chvíli: chuť, vůni, barvy... Jenom u polibku nakonec samozřejmě nezůstalo...
- Vybaví se ti, zničehonic, chuť kimchi. Nic lepšího jsi v životě nejedl.
- Jsi na louce se svými rodiči. Je to vzácný moment; byl jsi velmi malý a rodiče jinak bývali zaměstnaní každou chvílí svého života. Tenhle ostrůvek radosti, smíchu a točení se dokola, dokud neztratíš rovnováhu a padneš do měkké trávy, je jeden z mála vzácných klenotů těch hezčích vzpomínek z mládí.
- Tancuješ při oslavách nového roku na ulici, lidé oblečení do kostýmu draka tancují vedle tebe. Jsi vesele přiopilý a nic tě netrápí.

Dračí vzkaz - Prosakující voda

U jedné ze stěn je postavené bambusové lešení, na kterém pracuje kultista v zeleném kimonu, který vypadá hodně zoufale ("to jsem tak neschopný?"). Pomocí hadrů a tekutého parafínu se snaží ucpat rovnou, asi tři sáhy dlouhou, prasklinu ve stropě, ze které crčí voda.

Vždy se mu to na chvilku podaří, ale než stihne opravit další úsek praskliny, začnou hadry prosakovat a nebo rovnou odpadnou a voda z praskliny crčí dál. Kultistovi každou chvíli bouchnou saze, protože ucpání děr je sisifovská práce.

Odstranění/odlákání kultisty

Postavy musí být hodně opatrní. Kultista může každou chvíli vybuchnout a začít hystericky ječet na postavy. Postavy se nesmí nechat vyprovokovat a spíše musí soucítit s kultistou. Ideálně mu nabídnout, že se opravy praskliny ujmou sami...

Pokud postavy oplatí kultistovi stejnou mincí (začnou na něj řvát, pacifikovat atp.), promění se kultista v "berserkra" a klidně se do postav pustí. Skončí jediné mrtvý a nebo v mrákotách.

Prosakující voda

Pokud se nechá z praskliny volně vytékat voda, ta začne tvořit velmi zajímavý a pohyblivý obraz bájného červa Olgoje Chorchoje. Viz např. ukázky z youtube:

https://youtu.be/FG_l1oacWoQ

<https://youtu.be/whbmfHPE-fM>

Obrázek odkazuje na trofej červa v Místnosti trofejí.



Diskuzní bar (20min)

Velmi rozlehlá, členitá místnost rozdělená spoustou papírových a tenkých dřevěných stěn, přesto působí jaksí útulně. Je zde celá police-knihovnička se spoustou her (go, mahjong) Jsou zde stoly obyčejné i takové s otočnými tácy, v některých stolech je i minibar (spousta lahví tu má vyšší cenu, popř. se jejich obsah dá použít jako hořlavina), nacházejí se tu boxy, koutek s hudebními nástroji, které, v nepřítomnosti jiných hudebníků, hrají i samy. Je tu i velký samozahřívací kotlík na vodu na čaj, sady na čajový rituál, kde bůžek je reprezentovaný **velmi podivnou abstraktní soškou** (něco jako busta Járy Cimramana, která se navíc z různých úhlů jeví jinak - z této strany má nos havraná, z této jako knoflík, uši nejprv špičaté a tady s lalůčky povislými, zde rty plné, které by záviděla kdejaká konkubína a tu přísné jak linka z dobře seříznutého bambusového stébla, ...), obrazy, kaligrafie, sada na psaní kaligrafií, léčivé byliny i čaje ve zdobených pytlících. Často zde bývá i "obsluha", která zde ovšem v tuto chvíli tak nějak chybí.

Bude tam asi pár věcí s nějakou větší monetární hodnotou (oni "bůžkové", umělecké předměty, nástroje a nádoby buď z dražších materiálů či umně zdobené), ale asi nic, co by je vyloženě zajímalo, když jim jde o život. Zloděj by asi měl být schopen odhadnout, co je tam cennější a co nemá cenu krást. Na druhou stranu je tu řůra věcí, které se dají metat pro případných útočnicích, pokud je hráči potkají zrovna tady; od keramických konviček, přes mosazné talířky až po kamenné nádoby na drcení koření. Alchymista tu určitě najde suroviny dohromady alespoň za 30 zlatých, ne-li více.

Zázemí pro kultisty (10min)

Tohle místo vypadá jako by bylo někde v horách poblíž hostince. Je to rozcestí s rozcestníkem. Na něm jsou tři šipky se jmény rodin (Místo, Mysl, Mír) a odkazující do třech směrů. Postavy, ať se vydají kamkoli, dojdou po chvíli zpět k rozcestníku. Aby se dalo dojít do příbytku konkrétního kultisty, musí tam jít především onen kultista, který si může přibrat hosty. Bez pana nebo paní domácí se nedá dostat nikam jinam než na rozcestí a obloukem zase na rozcestí.

Sledovací Místnost (10min)

Tato místnost je **ústředím Stezky Mysli**. Je kruhová o průměru asi 14 sáhů. Po obvodu jsou umístěna kamenná “křesla”, vždy po trojicích vedle sebe, celkem 15 (5x3). Uprostřed na vyvýšeném podstavci pak stojí větší kamenné “křeslo”. Křesla jsou stolce s opěradlem pro záda a pro ruce.

Mezi dvěma trojicemi menších křesel je umístěn zdobený stoleček s bronzovou mísou o průměru jednoho sáhu. Ze stěny nad mísou vychází korýtko a vede nad ní. Z korýtka pomalu do mísy odkapává **nažloutlá rosolovitá hmota**, je to **emulze aspektovaná na Stezku Mysli**. Vedle stolečku je na podstavci složeno několik keramických nádobek s víčky, zdobených žlutými ornamenty.

Zde kultisté ovládající techniky Stezky Mysli mohou sledovat dění v hostinci i vnitřních místnostech EOY a také ovlivňovat psychiku (nejen) návštěvníků. Hráčské postavy přiřazené ke Stezce Mysli mohou zde (a pouze zde) použít emulzi tak, že si jí potřou čelo a pak usednou na některé křeslo. Menší křesla po obvodu místnosti umožňují takto připravené postavě sledovat dění v hostinci - jako by se postava stala beztělesnou “kamerou” a může dle libosti poletovat po hostinci a jeho okolí (až do cca půlky sféry vlivu EOY). Pokud se takto připravená postava posadí na centrální větší křeslo, může vidět i do místností uvnitř EOY. Není ovšem schopna vidět do místností, které zatím fyzicky nenavštívila.

Postava v rámci tohoto vidění i slyší zvuky v okolí svého pohledu, ale nevidí a neslyší nic ze svého fyzického okolí. Pokud sama nechce ukončit svou vizi, její kolegové s ní musí trást nebo jí způsobit bolest, aby si získali její pozornost. Sama však může na chvíli vizi “rozmlžit” (přestane dočasně vidět a slyšet v rámci vize, i když ji úplně neopustí) a komunikovat se svým (fyzickým) okolím, které ovšem v danou chvíli není schopna vidět, pouze slyšet. Tenhle stav může udržet libovolně dlouho a vrátit se z něj zpět do své vize. Pokud však vizi ukončí, na další vizi bude potřebovat použít další dávku emulze.

Na začátku je v míse 6 dávek emulze, která poté přibývá rychlostí 1 dávka za žvýkací cyklus EOY.

Dílňa (10min)

Tato místnost je **ústředím Stezky Místa**. Je to podlouhlá hala velikosti 12 x 20 sáhů. Je v ní spousta pracovních stolů s rozličným nářadím (na všechny možné rukodělné činnosti - od pletení po tesařinu) a spoustou různých předmětů. Uprostřed místnosti je velká kád' se **zelenou rosolovitou hmotou** - toto je **pracovní emulze**. Nejde o opravdovou emulzi, ale o trénovací materiál - kultisté ovládající techniky Stezky Místa z ní mohou v této místnosti vytvořit jakýkoli předmět se jim zamane. Ovšem tento předmět udrží svůj tvar (a funkci) pouze zde - pokud opustí tuto místnost, během minuty se změní zpět v zelený rosol a vysublimuje/odpaří se a vrátí se zpět do kádě v Dílně. Drtivá většina předmětů (s výjimkou pracovních nástrojů) v Dílně je právě z tohoto materiálu - při odnosu z místnosti se rozpadnou a zmizí.

V jednom rohu je stůl bez nářadí, na němž je velká bronzová mísa asi sáh v průměru, kolem jsou keramické nádoby s víčky zdobené zelenými ornamenty. Ze stěny nad mísu vede korýtko, z nějž pomalu stéká nazelenalá rosolovitá hmota do mísy. Toto je **emulze aspektovaná Stezkou Místa**. Má méně výraznou barvu, než cvičný materiál. Kultisté ovládající techniky Stezky Místa z ní dokážou vytvořit předměty s trvalou existencí, dokud ovšem (ony předměty) neopustí sféru vlivu EOY. Hráčská postava přidělená ke Stezce Místa dokáže zde (a pouze zde) z ní vytvořit jakýkoli předmět si zamane. Jednu dávku emulze je možno "roztáhnout" až na cca 10 kg materiálu a libovolně tvarovat. Pokud by postava měla v plánu dělat předmět o větší váze, musí použít více emulze.

Na začátku je v míse 6 dávek emulze, která poté přibývá rychlostí 1 dávka za žvýkací cyklus EOY.

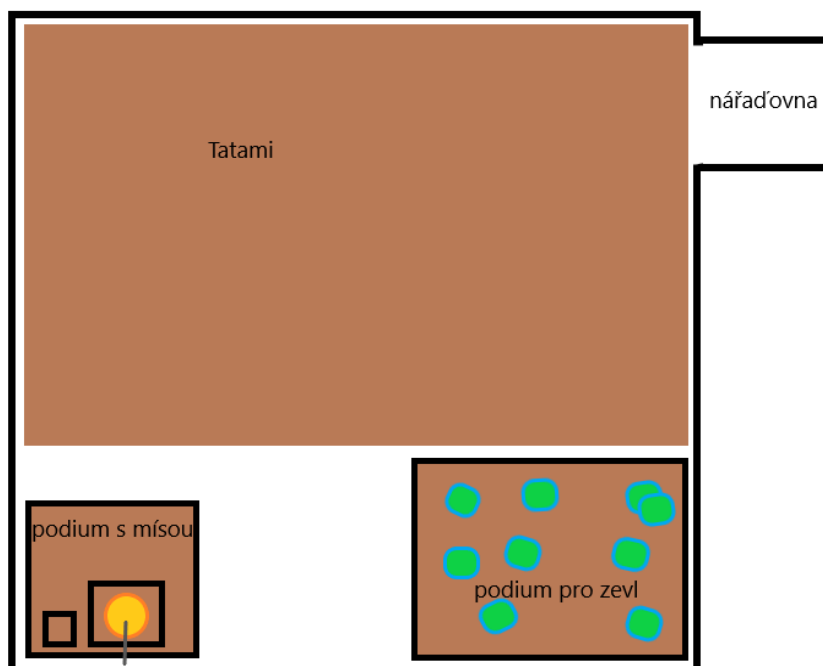
Tělocvična (10min)

Tahle místnost je **ústředím Stezky Míru**. Je to čtverec se stranou dlouhou 15 sáhů a stropem ve výšce 3,5 sáhu, s menším výklenkem na kraji jedné stěny 3x3 sáhy, kde jsou uloženy cvičné zbraně, figuríny (takové ty kung-fu sloupky s tyčema na různé strany) a posilovací pomůcky. Na stěnách visí několik obrazových výjevů ze soubojů a menších bitev.

Dvě třetiny místnosti jsou vyloženy proutěnou rohoží, kde se cvičí, na zbylé třetině jsou dvě menší podia - na jednom jsou polštářky a menší rohožky (na posezení při odpočinku), na druhém podiu je velká bronzová mísa (kolem sáhu v průměru) na stolečku, vedle je menší stoleček s několika keramickými nádobami a víčky na ně, jsou zdobené červenými ornamenty. Ze stěny kousek nad mísou vystupuje menší korýtko vedoucí nad mísu. V míse je **podivná narůžovělá hmota**, konzistencí někde mezi máslem a jogurtem, která velmi pomalu stéká korýtkem a odkapává do mísy. Je to samozřejmě **emulze pro stezku Míru**.

Kultisté ovládající techniky Stezky Míru ji pro tyto techniky používají. Hráčské postavy, které byly přiřazeny ke Stezce Míru ji zde (a jenom zde) také mohou využít pro posílení své fyzické zdatnosti. Pokud pomažou sebe nebo někoho jiného jednou dávkou této emulze, zvedne to subjektu Sílu a Odolnost o 4 a Obratnost o 2 do doby, než EOY znovu žvýkne.

Na začátku je v míse 6 dávek emulze, přibývá rychlostí 1 dávka za žvýkací cyklus.



Protože se zde intenzivně trénují osobní souboje, je místnost upravena tak, že jakékoli zranění zde komukoli způsobené je stínové (opravdu všechno - i blesky, ohně, výbuchy rachejtlí...), aby se předešlo fatálním nehodám.

Archiv (25min)

Tato místnost na první pohled vypadá jak nějaká recepce do bordelu. Kromě vstupu(ů) tu je jen u jedné zdi dřevěný (barový) pultík a vedle něj vchod zakrytý rudým závěsem. Ve zdi za pultem je široké okno, které vypadá spíše jako výloha. Za oknem není nic vidět až na chuchvlace šedivé mlhy, které se líně převalují ve světle pochodní. Za rudým závěsem je pak malá komůrka s jednoduchou trojnožkou a stolečkem, kde si lze vyžádané dokumenty studovat.

Za pultíkem sedí **Pamětník**, který se stará o uschované dokumenty. Je to scvrklý kultista nevrkých rysů, kterým dominují dva oční důlky, ve kterých jsou místo očí zasazeny dva zelené smaragdy. Po vstupu postav do místnosti na krátkou dobu vzhledne, ale jen tak, že sotva zahlédne kotníky postav, něco nesrozumitelného zamumlá a dál se věnuje psaní do nějaké knihy.

Dokumenty uschované v Archivu jsou pouze následujících druhů:

- jmenný seznam všech kultistů (datum narození, smrti, funkce, status)
- jmenný seznam všech lapených tvorů (jméno, datum lapení, status, cover verze zmizení)
- seznam majetku (nemovitosti, cennosti, zásoby)
- kronika kultu (záznam významných událostí)

Pamětník je hluchý, tedy nemá smysl s ním cokoli diskutovat. Pokud něco postavy chtějí, musí mu to napsat na kus papíru. Jestliže budou mluvit na Pamětníka, on je jednoduše neuslyší, takže na něj můžou řvát, vyhrožovat, prosit, ale nic nepomůže. Jestliže upoutají jeho pozornost, něco zaskřehotá a bude mít snahu pokračovat ve své práci (má fakt blbou náladu). Když budou postavy neústupné, tak Pamětník zvýší hlas, ale stejně mu nebude rozumět. Takhle se může s postavami vztekle “hádat”, až po chvíli ukáže na štůsek papírů a utne “debatu”.

Štůsek prázdných papírků leží na pultíku spolu s brkem a kalamářem. Hledání informace je podobné hledání v databázi. Družina musí dobře definovat svůj požadavek, aby jim Pamětník požadovanou informaci našel. “Dotaz” na archiv tedy musí být strukturovaný.

Např.:

Dotaz 1: Chci zjistit, kdo je (“jméno, řekněte jméno, nestyděte se, přeci!”) zdejší šéf. Postava na papírek napíše:

Seznam kultistů - Strážce stáda - Živý

Dotaz 2: Chci zjistit, jestli něco neví o arabovi, který tudy procházel před několika lety. Na papírek se napíše:

Seznam obětí - Jméno araba

Dotaz 3: Chci zjistit, komu patřil ten záhadný meč, co jsem našel ve skladu kradených věcí
Seznam majetku - Popis meče

Samozřejmě, postavy nemůžou tušit, jak správně zapisovat na papírky. Jakmile napíší dotaz klasickou větou (“Prosím, můžeš nám zjistit, kdo je tady v podzemí šéfem?” nebo “Když nám nevysvětlíš, jak to tady funguje, tak tě zabijem”), tak to nebude Pamětník schopen zpracovat. Pamětník vezme lístek, rozčlíí se, začne něco skřehotat a pak lístek zmuchlá a zahodí ho kamsi pod své nohy (do koše). Postavy mají dvě možnosti, jak zjistit, jak se dostat k informacím v archivu:

1. násilím vyslechnout některého z kultistů
2. najít koš s papírky, který má Pamětník za pultíkem u nohou

V prvé případě to bude chtít vyhmátnout někoho s vyšším levellem, u kterého lze předpokládat, že do archivu chodí. Postavy by neměly moc spoléhat na to, že do archivu zrovna někdo zavítá - během 2. kola tam nikdo nemá cestu. Pouze pokud postavy budou bezradné, může jim PJ takového kultistu podstrčit, ale bude to rozhodně za minusové body.

V druhém případě stačí obejít pultík a vyptat se PJe, jestli tam nevidí něco zajímavého. PJ vyjmenuje, co postava vidí (Pamětník přepisuje knihu návštěv, protože si na originál vyžbrndul nějaký nápoj, kalamář, držák na brka, nějaké pečetidlo či razítko, miska s nudlema, čajová souprava, odpadkový koš na zemi, stejně jako lavor s bylinkovou vodou na revma).

Pokud se postavy doptají PJe na obsah koše, objeví spoustu papírků s dotazy na archiv. Podle papírků mohou pochopit, jak mají položit dotaz Pamětníkovi. Pro jednoduchost pak stačí, aby hráči formulovali dotaz pro PJe a PJ jim předá požadovanou informaci.

Jakmile Pamětník dostane papírek se správně definovaným dotazem, začne jej mumlavě číst (není mu rozumět), smaragdy místo očí se mu rozzáří zeleným světlem. Po kratičké chvilce se spoza okna ozvou podivné mlaskavé a slizoidní zvuky, jako by se za oknem hýbal obrovský slimák či had. Občas to podivně mlaskne a křupne a v mlze za oknem se mihne neurčitý stín. Po nějaké době podivné zvuky ustanou a Pamětník pokyne postavám k rudému závěsu. Tam na ně na pultíku bude čekat příslušný papírový svítek s informací.

Postup dotazování lze libovolně opakovat.

Dobrým dotazem se dá zjistit, že výběrčí daní z Hvězdolesku, Lan Ding, byl schvácen EOY a vybrané zlato skončilo v pokladnici kultu. Událost je 38 let stará. Kouzelník, který se skupinou šel a byl za zabití výběrčího a loupež daní odsouzen k smrti, byl kultem vmanipulován do situace tak, aby na něj padlo podezření.

Místnost trofejí (30min)

Soubor několika místností, jež reflektují časové období kultistů a jejich trofejí.

Místnost vypadá jako chrámová loď, čtvercového tvaru celá ze dřeva s několika bočními místnostmi, které jsou spíše výklenky. Po stěně se line dlouhý čínský drak, který celou místnost 2x omotává. Na protější straně místnosti je znatelné čestné místo (shlíží na celou 'chrámovou loď'), kam by měla patřit nejcennější trofej. Ale zatím tam není. Tělo draka začíná ocasem a končí u čestného místa, které je prázdné - obrazu draka chybí hlava.

Uprostřed tohoto čestného místa je kruhový otvor asi 10cm v průměru a hodně hluboký (dva metry), je to 'klíčová díрка' pro otevření dračího vězení, jako klíč slouží hůl velekněze. Poblíž tohoto místa je možné 'zaslechnout' drakovy myšlenky, respektive jeho zprávu, kterou se snaží adresovat všem ne-kultistům v dosahu a vysílá ji ve smyčce. Toto je znění celé zprávy:

*Jsem Ťin **Manšó** a jsem **tu** držen proti **mé** vůli. Vysávají ze mne sílu. **Bolí to a cítím**, že konec je blízko. Prosím o jakoukoli pomoc.*

Pokud družina zatím nemá **žádnou zprávu** na přítomnost draka (nerozkódovala žádnou z jeho skrytých zpráv), nejsou schopni tuto zprávu postřehnout - ucítí jen něčí touhu se s nimi spojit (telepaticky).

Pokud už v **jednom případě zprávu nějak rozklíčovali**, ucítí telepatický tlak obtěžkaný zprávou, ale stále ještě nebudou schopni jí porozumět. Ale je možné cítit, že zpráva se periodicky opakuje.

Pokud už se setkali se **dvěma dračími zprávami a identifikovali je**, uslyší ze zprávy každé třetí slovo s tím, že ten zbytek je nesrozumitelný/zašuměný.

Pokud **identifikovali tři zprávy**, uslyší jeho opakující se vysílání v jeho plnosti.

Pokud už potkali a **identifikovali čtyři a více zpráv**, je možné drakovi i telepaticky odpovídat. V případě, kdy drakovi odpoví, on přestane s automatizovaným vysíláním **a může s družinou hovořit**. Pová jim o svém zajetí a že je tu dlouho, dobu však neodhadne lépe než na *alespoň tisíc let*. Bude mít radost, že ho někdo slyší. Brzo pochopí, že postavy ho nemají možnost přímo osvobodit. Ale také jim řekne, že cítí přítomnost své krve a tak se od postav může dozvědět o své praprapravnučce - princezně Šai Li. **Tam postavy poprosí, aby mu ji přivedli, že ji chce o něco požádat. Zároveň je požádá o přinesení veleknězovy hole, která je potřebná pro otevření jeho vězení.**

Poznámka: Zprávy / vzkazy představují:

- Běžící dívka hledající draka
- Plíseň na zdi ve sklepe Paláce Prasete a Kachny ve tvaru tygří hlavy
- Obraz červa Olgoje Chorchoje ve vodě v Místnosti snů
- Obraz hlavy jednorožce na kůži psa se svrabem v Cvičebně stezky Mysli
- Nonogramy (drak, smrt, pomoc, vězení) v Diskuzním baru

V každé jednotlivé místnosti, která je přilehlá k chrámové lodi můžeme pozorovat krásné vyřezávané reliéfy patřící do určitého období říše (Každá místnost patří do nějakého období. Všímvějšší postavy by mohli rozpoznat do jakých období jaká místnost patří.)

Na podstavcích ve všech místnostech se nachází těla uhynulých bytostí, či jejich částí.

Místnost Čou

Vyobrazení pastevců v údolí řek

- **Gorgona** - Obří vypreparované netopýří křídla a 3 trny z ocasu.
- **Tygrodlak** - Bílá Tygří hlava s až prapodivně lidskými rysy.

Místnost Čhin

Vyobrazení bitevního pole a 4 válčících stran

- **Ogloj-chorchoj** - Vypreparovaný šedý červ s podivnými kruhovitými ústy plné ostrých zubů

- **Křížák obří** - Sklenice s lihem ve kterém lze nalézt 8 kulovitých útvarů(oči) a na podstavci je jsou také dvě černé kusadla, některým se mohou zdát jako zahnuté ostré černé kly pokryté chlupy

Místnost Chan

Vyobrazení sebevraždy císaře a povstání lidu před palácem

- **Štír obří** - Na podstavci lze spatřit černý štíří bodák, akorát ten má dobrých 15 cm

Místnost Sin

Vyobrazení bohatých tlustých smějících se lidí před podií divadla

- **Gryf** - Nad podstavcem jsou zavěšeny obří orlí křídla, jejichž rozpětí může být přes 5 sáhů. Na samotném podstavci lze vidět Velkou Orlí hlavu s oranžovým zobákem a bílým peřím. Hlava je rozhodně větší než lidská.

Místnost Ťin

Vyobrazení válečného pole neznámých vojsk.

- **Haterie** - Obrovská tmavě zelená vypreparovaná hlava ropuchy s ostrými špičáky a odpornými bradavicemi. Hlavu zde museli dovézt na trakaři, je fakt obrovská.

Místnost Tchang

Vyobrazení lánů pole a úrodného údolí.

- **Jednorožec** - Na podstavci je lebka koně s krásným bílým rohem.

Místnost Sung

Vyobrazení dobývání královského paláce cizím vojskem.

- **Pegas** - Na podstavci je také lebka koně, ovšem nad ní jsou zavěšeny krásné bílé orlí křídla, která mohou mít rozpětí přes 5 sáhů

Místnost Juan

Vyobrazení bohatých spokojených kupců na velkém tržišti.

- **Bazilišek** - Na podstavci v této místnosti, lze nalézt obří hnědou ještěří hlavu, o něco málo menší než dračí s mnoha velkými ostrými zuby. Hlava je vypreparovaná a jediné co jí chybí jsou oči, ty jsou ve sklenici vedle v nálevu. Oči jsou odporně žluté a při pohledu na ně jste na chvíli zatuhli.

Ťin Manšó - zlatý drak

Ťin Manšó je zlatým drakem, kterého před asi patnácti stoletími pohltilo EOY a za pomoci svých kultistů jej v sobě uvěznilo a od té doby z něj odčerpává jeho životní sílu. Drak nebyl a není schopen se osvobodit svou mocí, navíc je aktuálně už velmi zestárlý, čili výrazně slabší, než býval. Ovšem i poutací pečetě, jejichž pomocí jej tu kultisté drží, už nejsou v nejlepším stavu. Kultisté zanedbali údržbu.

Družině se představí a popíše svoji situaci. Před asi 1500 lety v této oblasti himalájského podhůří nějak neobvykle mizívali lidé. Chtěl situaci prozkoumat a tak se sem vydal. Hledal nějaké podivnosti a našel jaskěsi jemu neznámé silové působení kolem malé osady (šest malých domků). Vzal na sebe podobu člověka a vešel do osady, doufaje, že si tam s lidmi pohovoří, zblízka se podívá na podivnou sílu a na něco přijde. Jenže jak vešel do osady, najednou zmizel ze světa do temné kobky "nikde" a ta síla, kterou cítil z dálky, ho začala vysávat. Bránil se, ale lidé, co tam žili, té síle pomáhali a spoutali ho, aby neutekl.

Může jim říct, že kdysi dávno chodil po zemi mezi lidmi a měl několik lidsko-dračích dětí. Ty jeho se pak staly královským rodem v království Jin, z něž se po sjednocení (ke kterému došlo v době po uvěznění draka - čili Ťin Manšó neví, že venku už je sedm království sjednoceno do jediné Říše Nebeského Draka) stala provincie Jin.

O jiných dracích mluvit nebude, ale řekne, že před jeho uvězněním jich na kontinentě žilo několik desítek. Každopádně draci si chrání své soukromí a on je nebude narušovat drby.

Za svou dobu v EOY pochopil, že je uvnitř nějaké naprosto cizí bytosti, ale i když je v jakémsi "neprostoru", tak cítí, že je pořád na Zemi (planetě). Tato bytost odčerpává jeho životní potenciál, což ho na jednu stranu fascinuje, na stranu druhou děsí, protože za těch 15 století nenašel způsob, jak se bránit. Chápe, že zaměstnanci hostince této bytosti slouží/spolupracují s ní. Charakter tohoto vztahu však nedokáže lépe definovat.

Opakovaně je prosil za své osvobození, ale nikdy nepochodil. Kdysi tam byl aspoň velkněz, který za ním chodil na pokec, ale to bylo to nejlidštější, čeho se od kultistů dočkal. Družinu poprosí, aby mu přivedli jeho prapra...vnučku, kterou chce požádat o službu. Chce ji poprosit o její život, díky němuž by mohl získat zpět část svého ztraceného mládí, tím nabrat sílu a prorazit zesláblé neudržované poutací pečetě. Zároveň ale družinu poprosí, ať princezně charakter jeho prosby neprozrazují, protože o tak velkou službu ji chce požádat sám. Družině nabídne, že je na cestě ven vezme sebou. Taky družině řekne, že aby se dostali do jeho vězení, potřebují "klíč", kterým disponuje hlava lidských služebníků cizí bytosti (velekněz). Neví, jak klíč vypadá, ale družina by na to, že jde o hůl, měla dojít v Místnosti Trofejí, kde v místě, kam po jeho smrti přijde dračí hlava, je otvor cca 20cm v průměru a hluboký na dva metry. Do něj se vloží hůl a objeví se cesta do drakova vězení.

Pokud se bude družina ptát, co chce drak udělat po útěku, řekne, že se pokusí bytost zničit. Za záchranu svého života budou mít postavy u draka POŘÁDNOU službičku.

Závěr druhé části

Poté, co postavy přijmou úkol od draka, aby přivedly princeznu a získali veleknězovu hůl, dojde na cestě zpět k poslednímu žvýknutí EOY. Postavy se ocitají ve svých pokojích. Když přijdou za princeznou, zjistí, že tato ze svých komnat zmizela.