

Část 1

1 ÚVOD DO PRVNÍ ČÁSTI

Družina přijíždí z **pověření soudce Sparka** z Centrálního ostrova do města Markham, aby zde vyzvedla **vězně Tarina podezřelého z několikanásobné vraždy**. Postavy mají zajistit důkazy, vyslechnout potřebné svědky a poté dopravit vězně před soudce.

Krátce po příjezdu postav vypukne ve městě epidemie krysího moru, který je smrtelný. Nakažen bude i člen družiny hobit/ka **Morvain/a**. Městské brány jsou uzavřeny a nikdo nesmí dovnitř ani ven. Družina společně s felčarem Ulprymem pátrá po léku na krysí mor. Zjistí, že jejich léčitelské schopnosti (kouzla, lektvary) dokáží nemoc jen zpomalit, ale nikoliv vyléčit.

Ukazuje se, že obyvatelé kudůčského ghetta jsou proti neznámé nemoci téměř imunní, v jejich čtvrti zemřelo na krysí mor minimum lidí. To rozdmýchá odvěkou nenávist ostatních obyvatel ke kudůčkům a postavy musí zajistit, aby nedošlo k lynčování. Při pátrání mohou zjistit, že kudůčí ghetto je nejméně zasažená oblast ze dvou důvodů - 1. není tam kanalizace, odkud přicházejí krysy roznášející mor, 2. žvýkáci tabák gambir, který kudůci s oblibou užívají a který sice nedokáže nemoc vyléčit, ale zajistí pravidelnému uživateli imunitu.

Pro gambir se družina musí vydat mimo brány města. S městskou radou musí dojednat, aby jim povolila cestu z uzavřeného města. **Vůdkyně kudůčského ghetta Janetaha** chce po družině splnění několika požadavků, aby jim řekla, kde leží gambirová pole, na nichž roste surovina tvořící základ žvýkáčského tabáku. Na gambirových polích budou čelit **démonu Hastarovi**.

Po získání gambiru je potřeba vyrobit lék - jeho základem musí být nějaký běžný lektvar či

kouzlo, dále je třeba přidat gambir. Až smíchání těchto dvou věcí vytvoří spolehlivý lék na krysí mor.

První část končí vyléčením člena družiny. Postavy se dozví, že vězeň Tarin se stal jednou z obětí krysího moru.

V případě, že je družina hodně dobrá a zbývá ji čas (doplňková scéna):

Postavy, resp. **felčar Ulprym** mohou zjistit, že účinná v boji s nemocí je také rostlina zvaná ledový květ, kterou používá felčar, ale která v tuto roční dobu běžně neroste a ve městě nejsou skoro žádné zásoby. Při získávání ledového květu čeká družinu souboj s ledovými vodníky.

2 ČASOVÁ OSA

Čas	Událost
00:10	Technické věci s družinou
00:15	Úvod do dobrodružství, příjezd do Markhamu
00:45	Vyšetřování Tarinových vražd
00:40	Krysí mor – zjišťování informací (přenos, příznaky, imunita)
00:45	Pátrání v kudůčském ghettu (kanalizace, žvýkáci tabák)
00:20	Jednání s městskou radou (povolení jít ven z města, splnění kudůčských požadavků)
00:45	Získání surovin – gambir (ledový květ)
00:10	Výroba léku a vyléčení člena družiny
00:10	Rezerva & zpětná vazba
04:00	CELKEM

3 TARINŮV PŘÍPAD - ÚVOD

3.1 Tarin

“*Násobný vrah*” Tarin se normálně živil v Markhamu obchodem. Zaměřoval se na luxusnější zboží denní potřeby. Žádné šperky, drahokamy, ale vyřezávané sesle, stoly, zdobené lucerny, glazurované hliněné hrnky atp. Byl napojen na piráty, kteří jsou zdrojem jím prodávaného zboží. Nelze říci, že by byl Tarin nějak úspěšný obchodník. Jeho úspěch příliš závisel na štěstí. Musel se hodně ohánět, aby si svůj status “*obchodníka*” udržel.

Díky své podnikavosti měl Tarin široké konexe, ty však byly striktně spojené s obchodem (každý ví, že Tarin měl zájem o jakékoliv zboží), nikoliv třeba s mocí. Dosahu Tarina si všiml i kult Akuri, který se rozhodl Tarina svým způsobem naverbovat.

3.2 Tarin a Akuri

Tarinovou schopnost přesvědčit ostatní o koupi/prodeje využil kult Akuri tak, že mu nabídl zajímavou náušnici, která stejně jako ostatní prokleté předměty, umožnila Tarinovi zlepšit své přesvědčovací schopnosti. To se poslední dobou projevilo především tak, že Tarin uzavřel několik výhodnějších obchodů a celkově se mu začalo více dařit. Úspěchu si všiml “*celý Markham*”, jak by také ne, když se Tarin nezapomněl pochlubit (nějaká ta runda zdarma v hostinci, renovace domu atp.). Tarin brzy zjistil, že náušnice mu umožňuje dobře přesvědčovat i “*opačné pohlaví*”.

Důležité: Náušnice úspěchu umožňuje nositeli snadněji přesvědčovat ostatní. Tarin toho v obchodě využívá tak, že levněji nakupuje a draž prodává. Lupič v družině na to může snadno přijít. Pokud se mu do ruky dostane věc, kterou Tarin prodal, a zjistí její kupní cenu, bude mu hned jasné, že zboží je předražené (něco jako hrnce šmejdů). Všichni kupující však hrají s Tarinem jeho hru (že zboží je boží), protože nikdo si nechce přiznat, že s koupí naletěl. V případě záletů má vyšší charisma a dokáže si lépe prosadit svou.

3.3 Náušnice úspěchu

Co Tarin netuší, že náušnice si za své služby vybírá svoji cenu. Ta spočívá v postupném ovládnutí mysli nositele. Ze začátku nic není vidět, později nastupují epizody nekontrolované agrese následované výpadkem paměti. Ve finálním stadiu se z nositele stává zvíře - agresivní bez schopnosti myšlení.

Tarin si prozatím prošel dvěma epizodami:

- v momentě, kdy si ho pozval radní na kobereček ohledně schovanky Míy
- ve vězení po zatčení, když Tarinovi brali osobní věci.

Další epizody byly potlačeny tím, že mu byla náušnice odebrána spolu s dalšími osobními věcmi.

Poznámka: Tarinova náušnice je vyrobena ze stříbra s jistou příměsí, která jej odlišuje od jiných výrobků ze stříbra. Stříbro s příměsí těžší trpaslíci (viz Část 3) na západě ostrova Markham. Zajímavostí je “*punc*” v podobě **žraločí ploutve a podkovy**, který je typický pro všechny amulety kultu Akuri. V případě, že se k náušnici postavy dostanou, jsou podstatné jen dvě informace - stříbro s příměsí (pozná alchymista, zloděj) a punc ploutve a podkovy.

3.4 Tarin a radní Wynlor

Nedávno v Markhamu proběhl svátek sklizně (dožínky), kdy slavilo celé město. Jedlo se a pilo a co čert nechtěl, Tarin se dal do řeči s radním Wynlorem. Radní se samozřejmě vyptával, co stojí za Tarinovým úspěchem, ale Tarin byl tajemný jak hrad v Karpatech. Radní to zkoušel zleva zprava, nedosáhl však ničeho, než, že v Tarinovi vyvolal pocit veleúspěšného muže, který může všechno. Dopadlo to tak, že se Tarin vsadil s Wynlorem, že svede jeho ženu, což považoval radní za naprosto nespílitelný úkol (viz další kapitola). Když radní prohraje, Tarinovi vyplatí tučnou odměnu (100zl). Naopak, když Tarin prohraje, radnímu vyzradí své tajemství úspěchu.

3.5 Radní Wynlor a jeho vztah k ženám

Wynlor je *“šťastně”* ženatý s nejchladnější ženou pod Sluncem. Lundra je upjatá stará rachejtla bez špetky kladných emocí, zato plná zášť, závisť a nenávist. Radní již dávno zjistil, že doma mu pšenka nepokvete, a tak si své potřeby kompenzoval všude možně, počínaje služebnictvem. Když mu na to Lundra přišla, zakázala mu sahat na služebnictvo, nicméně zálety mimo dům ovlivnit nemohla. Radní Wynlor si proto byl naprosto jistý, že jeho citově chladnou ženu nemá šanci ulovit nikdo, i když byl šarmantnější.

Radní Wynlor si nedávno vyhlédl nový přírůstek do Markhamu. Mladou schovanku Míu, kterou si vzal pod křídla místní hostinský Rufus. Na mladičkou, krásnou Míu si dělal zálusk kdekdo, ale hostinský Rufus si dával dobrý pozor, aby schovanku uchránil před nuznými podomky. Pochopitelně, pokud se zajímal bohatý kupec či radní... Neváhal a schovanku Míu začal obchodovat. Rufus si už plácl s Wynlorem, že Mía bude výlučné potěšení jen pro pana radního...

3.6 Tarin, sázka a konec kariéry

Tarin, podporovaný Náušnicí úspěchu, dokázal nemyslitelné. Svedl radního ženu Lundru. Radní Wynlor ani nebyl našťvaný, vyplatil Tarinovi 100zl a potvrdil si, že Tarin má opravdu něco, co mu pomáhá být úspěšnější než kdy dřív.

Napnul všechny své síly, aby donutil Tarina kápnout božskou. Neúspěšně. Tarin si vodil radního za nos. Rád si nechal pochlebovat a v radním vyvolal pocit, že mu tajemství nakonec prozradí. Ale co je moc, to je příliš.

Tarin udělal jednu zásadní chybu. Začal se ochomýtat kolem schovanky Míy. Díky Náušnici měl všechno jednodušší a ta mu pomohla odstínit i ostražitost hostinského Rufuse. Ale zapomněl, že i radní má své oči a uši. Když Wynlor viděl, jak mu Tarin *“dělá”* do schovanky přímo před ním v hostinci, pozval si ho ten samý večer na *“kobereček”*. V doprovodu 4 ranařů. Radní chtěl

Tarinovi jen promluvit do duše a jasně vymezit hranice, ale celkem příjemná schůzka s drobným vyhrožováním se strašně zvrtila.

Do Tarina vjel díky Náušnici první amok. Jak se někdo opovážuje mu odpírat to, co chce! Tarin se změnil v berserkra a během několika vteřin bezhlavě pobil všechny čtyři bouchače - holýma rukama. Radní Wynlor měl štěstí, že se schoval pod stůl a smyslů zbavený Tarin jej neviděl. Když se Tarin probral, vůbec netušil, co se stalo. Vzal roha a snažil se otřesný výjev vytlačit z hlavy pomocí alkoholu. Radní poté, co zrušil hnědý poplach, jednal chladnokrevně. Zburcoval biřice a dal Tarina zatknout do šatlavy pro vraždu čtyř ranařů.

4 PŘÍJEZD DRUŽINY DO MARKHAMU

Družina dorazí lodí do přístavního města Breedsmouth. Poté putují sami 2 dny rovnou do Markhamu. PJ krátce odvypráví, že vše proběhlo hladce, počasí přálo atp. Samotné dobrodružství začne přímo příjezdem do Markhamu.

Sicco může budovat síť, ale ta se s propuknutím epidemie moru (2. den) rozpadne. Bude tedy sloužit jen v průběhu šetření Tarinových vražd k rychlejšímu získávání obecných info.

4.1 Problémy u brány

První scéna se odehraje hned u bran Markhamu. Je vedro, 10 hodin ráno, a postavy se zařadí na konec hodně dlouhé fronty rolníků, řemeslníků a obchodníků, kteří chtějí vstoupit do města. Když se postavy dostanou na řadu, spatří našťvaného velitele stráží, jak se snaží lidi organizovat, aby rychle postupovali a zbytečně neokolkovali se vstupem. Všechny zběžně kontroluje spolu s dalšíma dvěma strážnými.

Budou-li se postavy vyptávat, zdůvodní velitel stráží frontu tím, že mu do služby nepřišli dva vojáci, kteří se zřejmě ožrali předchozí noci. Nezeptají-li se postavy, jen si velitel nahlas

povzdechne, že až se mu ti dva vožralové dostanou pod ruku, seřeže je jak otec vlastní syny.

Jakmile se družina prokáže dekretem, projde branou a zamíří do domu starosty, kam je velitel stráží navede.

Poznámka: Toto je první scéna, kdy se přirozenou a nenásilnou formou družině podávají informace o tom, že se v Markhamu něco děje. Strážníci nemají opici, ale leží doma v horečkách díky krysímu moru.

Úkolem PJe je tyto scénky o krysím moru postupně dávkovat družině při vhodné příležitosti. Viz kapitola 12 Scéna vypukla epidemie. Mělo by to být **nenásilné**, nicméně když si toho postavy všimnou, není to nic proti ničemu.

Důležité: Skutečná epidemie vypukne naplno druhý den po příjezdu družiny a postavy již nebudou mít čas vyšetřovat Tarinovy vraždy.

5 VYŠETŘOVÁNÍ TARINOVÝCH VRAŽD – SBĚR INFORMACÍ

Výsledky a ověření Tarinova případu by mělo být hotové do večera. Případ se zdá být z podkladů jasný. Množství lidí na výslech není velké. Navíc, družina je ubytována v Rufusově hostinci, kde všechno začalo (viz níže).

Na začátku hry je Tarinova linka hlavním úkolem družiny. **Sběr informací a interakce s NPC by neměla přesáhnout třičtvrtě hodinu herního času.** Po vypuknutí nemoci by měla jít Tarinova linka stranou, nejpozději s onemocněním člena družiny hobita Morvaina.

Jedním z menších hodnotících kritérií bude právě ochota družiny opustit Tarinovu linku.

Důležité: Družina má díky pověření automatický přístup ke komukoliv. Stačí říct - chci jít za Tarinem do vězení - a PJ rovnou popíše, jak stojí před celou a mohou Tarina vyslechnout. Jedinou výjimkou je soudce Snick, kde PJ družinu dopředu ústy velitele stráží upozorní, že soudce je indisponován.

5.1 Obecně

Z výše popsaného příběhu je jasné, že Tarin byl skutečně vrahem čtyř ranařů (jména Draven, Elowen, Nyxen a Sylas). Nicméně Tarin je přesvědčen, že ranaře nezabil. Nemá však žádný důkaz o své nevině a navíc si nic nepamatuje. Pro něj blbá situace.

Argumenty, proč je Tarinova vina podezřelá

- Tarin neměl motiv zabít čtyři ranaře
- Tarin neměl dovednosti a ani zbraň, kterými by dostal sám čtyři ranaře najednou
- Do Wynlorova domu šel dobrovolně, nic nenasvědčovalo tomu, že se k něčemu schyluje
- Naopak Wynlor měl motiv ušít na Tarina boudu a pak jej vydírat s cílem získat jeho tajemství úspěchu

Potenciální Tarinovy motivy (ale opravdu jen potenciální)

- chtěl nějakou cennost z Wynlorova domu
- chtěl vydírat Wynlora např. kvůli Míe

Svědci / informace k vraždám (viz dále v podkapitolách)

- Tarin
- hostinský Rufus
- štamgast Dondo
- štamgastka Mihule
- biřic Tomtom z Wynlorova domu
- biřic Těřich co zatknul Tarina
- Lundra, Wynlorova žena
- Ulprym, felčar - potvrzení, že co napsal do pitevní zprávy je pravda
- Rusovlasá holčička Zulejka

Poznámka: Všechny důležité výsledky jsou k dispozici u soudce ve složce k případu, najít tam ale lze jen základní informace a navíc psané úřednickým jazykem bez barvitých detailů, na ty rozšířené je nutné se doptat. Vzhledem k tomu, že

vyšetřování Tarinových vražd je jen vedlejší dějovou linkou, měly by být výsledky svižné, nikdo se nebude snažit nic moc tajit z respektu a závažnosti případu.

Důležité: Jedinou přidaná hodnota družiny ve vyšetřování je, pokud se dostanou na stopu rusovlasé holčičky Zulejky a její kočky Čerta (viz výslech Tarina kapitola 5.3 Výslech Tarina). Čert je očitý a nezávislý svědek události ve Wynlorově pracovně. Ten potvrdí Tarinovu vinu i to, že Tarin nebyl sám sebou.

5.2 Vyšetřovací zpráva

Soudce a radní v jedné osobě Snick vypracoval vyšetřovací zprávu. Jedná se o složku se svědeckými výpověďmi, popisem místa činu a pitevní zprávou. Snick zprávu odbyl, ostatně vrah je jasný. Snick se soustředil pouze na Tarina, neřešil příliš motiv a nejasnosti proč k masakru došlo. Navíc podlehl Wynlorovi, který měl zájem Tarina 100% dostat na šibenici, a proto některé výpovědi "zveličil" pro větší efekt. Družiny jsou schopné nesrovnalosti odhalit znovuvyslechnutím občanů Markhamu.

Poznámka: Svědci byli vyslýcháni klasicky, ale zápis se s ohledem na úsporu papíru (a času) smrsknul jen na seznam otázek a odpovědí. Každá výpověď je "podepsána" svědkem (většinou tři křížky nebo čárky, atp.)

Seznam dokumentů a odchylky od skutečnosti jsou uvedeny níže:

- výpověď Wynlora - všude samá krev, rozřezaná těla, usekané údy
- výpověď Tarina - prázdná zpráva, Tarin si na nic nepamatuje (pamatuje, ale nedostal prostor)
- zpráva felčara Ulpryma - jediná zpráva, která je přesná - zranění pouze tupými ranami či lámáním, žádné řezné či bodné rány

K soudci Snickovi je trochu těžší se dostat, protože je nemocný a vysílený. PJ scénu uvede tak,

že služebnictvo jim oznámí, že je soudce nemocný a nepřeje si návštěvy. Je na družině, jak se zachová a zda-li se nechá odradit, Nicméně pokud družina bude trvat na setkání se Snickem, bude jim to umožněno napoprvé.

5.3 Výslech Tarina

Tarin je již nakažen krysím morem a nachází se někde mezi fází 1 a 2. Horečky, zimnice, bolesti, špatné dýchání. To vše by PJ měl zahrát. Tarin však svůj zdravotní stav připisuje vlivu vězení, na které není zvyklý (je tu chlad od stěn, nezdravé jídlo, špinavá voda atp.). případně může zmínit, že dostal nakládačku od strážných za napadení jednoho z nich.

Důležité: Během hovoru nebo na konci hovoru se Tarinovi vyčerpáním udělá špatně, pozvrací se na jednoho člena družiny - Morvaina, který se tímto nakazí krysím morem. (Pokud by Morvain nebyl výslechu přítomen, bude se muset nakazit někde jinde. PJ může zaimprovizovat - pozvrací ho obsluha v hostinci, podá mu ruku nakažený člověk apod.).

Co Tarin řekne družince:

- byl jsem v hostinci a užíval si večera
- přišli chlapi od Wynlora, že má přijít za radním domů
- čekal jsem, že bude chtít se mnou navázat nějakou obchodní spolupráci - už jsme se o tom několikrát bavili
- ale Wynlor řešil to, že sváděl schovanku hostinského Rufuse (Míu)
- z jeho domu si nic nepamatuje, určitě byli spolu všichni v pracovně a pak už má černo - museli ho napadnout a omráčit
- když se probрал, byli na zemi čtyři mrtvolý ranařů domlácené až běda, sám byl celý od krve a též pomlácený
- Wynlor v pracovně nebyl
- okamžitě dům opustil, šel domů se převléci, nevěděl, co má dělat, vypil kořalu, co měl doma, ale ta na uklidnění nervů nestačila a tak se šel opít do hostince

Pouze v případě velmi dobrého výsledku a **získání Tarinovy důvěry**, může ještě dodat jednu informaci, se kterou se nesvědčil vyšetřovatelům. Případně tuto informaci sdělí, až když bude umírat (viz kapitola 6 Tarinova smrt):

“Když jsem se probudil, zíral jsem do žlutých očí černého démona s rudými vlasy. Pozorně mě zkoumal těma uhrančivýma očima. Páchl krví. Když jsem se pohnul, zaječel jak siréna a naráz zmizel. Udělalo se mi z toho jeku špatně, hlava se mi točila a já musel zavřít oči, abych se nepozvracel...”

“Když mě zavřeli sem, ten démon mě jednou navštívil! Za bílého dne! Seděl jsem tady pod oknem, když tu najednou slyším nějaký šramot z ulice. Nevěnoval jsem tomu pozornost, když tu jsem uslyšel chrchlavý šepot - “až budu silnější, pomstím se za to, co jsi udělal! Rychle jsem vstal, ale jedině, co jsem v okénku zahlédl byly ty rudé vlasy. Já vám říkám, já, já nejsem blázen!”

Tím démonem byla **obyčejná černá kočka**, která mu olizovala krev z obličeje. **Rudé vlasy pak patřily mladé dívce**, která stála za kočkou (Tarin viděl jen její dlouhé rudé vlasy, které, jakoby patřily kočce/démonovi). K vězení přišla **Zulejka**.

Tarin tento údaj zamlčel před biřici, protože nechtěl vypadat jako blázen a ještě si tak více zkomplikovat život.

Poznámka: Ona rusovlasá dívka - **Zulejka** je dcerou jednoho z bouchačů - **Nyxena**, kterého Tarin zabil. Kočce se říká Čert. Zulejka onu noc nic neviděla - přišla, až bylo po všem, ale kočka Čert. Ta jediná viděla celý masakr!

5.4 Výslech Wynlora

Radní Wynlor bude od první minuty přesvědčovat družinu, že vrahem je Tarin a že o tom není pochyb. PJ by měl mít zahrát Wynlora přesvědčivě tak, aby družina primárně věřila, že tak to prostě bylo a nic dalšího za tím není. Ohledně

masakru bude Wynlor hodně přehánět i když po první sekundě zalezl pod stůl a kálel si do kalhot. Ohledně Tarina a společných styků už bude na slovo skoupější. Družina se bude muset trochu snažit, aby Wynlora rozmluvili.

Důležité: Wynlor bude tvrdit, že schůzka byla obchodní a že nešlo o schovanku Míu - tu přizná jen, když se na to budou postavy ptát.

K oné noci Wynlor prozradí:

- byl jsem v hostinci u Rufuse a i Tarin
- Tarin rušil celou společnost svým chvástáním; zdržoval děvečky od obsluhy, proto jsem znechuceně odešel
- je pravda, že jsem si nechal Tarina později zavolat do pracovny - obchodní záležitosti
- normálně jsme se bavili, když tu najednou se pustil s nožem v ruce do mých chlapů; začal je kucht jednoho po druhém, liboval si v tom, nedal jim nejmenší šanci
- já se schoval, možná si v tom běsnění myslel, že jsem zdrhnul a tak po mě v pracovně nepátral

Wynlor bude z události dělat krvavý masakr s nožem, fakt je ale ten, že při boji nebyla tasená jediná zbraň - Wynlor vše zveličil a takto se to dostalo i na stůl soudci Sparkovi. Pokud se postavy budou ptát na svědky, **Wynlor pouze zmíní, že slyšel ženský křik**, asi někoho ze služebnictva, kdo otevřel dveře a viděl ten masakr.

Poznámka: Křik patřil malé zrzce Zulejce. Nicméně výsledkem služebnictva je možné zjistit, že o masakru první informoval Wynlor.

5.5 Výslech Lundry, manželky Wynlora

Wynlorova manželka nechodí moc ven, má jen zprostředkované drby. Co se však děje doma, tak o tom má přehled. Lundra bude chladnější než kapalně helium a míra pohrdání vším, především jejím manželem Wynlorem, bude znát nejen z gest, tak i z hlasu. Lundra není důležitý svědek, spíše pomůže vykreslit Wynlora jako prase.

Důležité: PJ nesmí zapomenout, že Tarin svedl Lundru a ta mu je do jisté míry nakloněná. Není problém dát hráčům najevo, že má Lundra pro Tarina slabost.

Lundra prozradí družince:

- Wynlor dorazil té noci poněkud dříve než se sluší na ožralu
- neměla jsem chuť přivítat tu čpící hroudu špinavých hadrů; jako dáma jsem se tou dobou chystala ke spánku
- nebylo to poprvé, co se “společníky” rušili klid obyčejných počestných lidí; je pravdou, že tentokrát to přehnali na plné čáře; ještě štěstí, že jsem je nešla umravnit
- Tarin je poctivý muž; slyšela jsem, že to on sám zavraždil ty ožraly; jaké nesmyslné nařčení; Tarin je obchodník a ne rváč; nedokážu si představit, jak tak citlivý a vnímavý muž může kohokoliv být jen zranit
- jsem přesvědčená, že to na Tarina někdo narafičil; Tarin byl poslední dobou úspěšný a to se v téhle smradlavé díře neodpouští; vůbec bych se nedivila, kdyby za tím měl prsty můj muž Wynlor, nicméně ten je tak “neschopný”, že tomu se musím jen smát

5.6 Výslech služebnictva ve Wynlorově domě

V domě je spousta poddaných, kteří též slyšeli hluk z Wynlorovy pracovny, nicméně nikdo z nich nic na vlastní oči neviděl. Potvrdí Lundřina slova, že “noční pijatiky” Wynlora nejsou výjimečné. Poslední událost byla poněkud hlučnější, všichni to vyignorovali jako kdykoliv předtím. Proto byl pro ně šok, když zjistili, že tentokrát došlo k vraždě čtyř pohůnků.

Poznámka: Byl to sám Wynlor, který zburcoval celý dům. Byť sám ve výpovědi tvrdí, že slyšel ženský křik - některou ze služebných, která zřejmě viděla masakr na vlastní oči. Tento rozpor by měl postavy navést na neznámého svědka - rusovlasou dívku Zulejku.

5.7 Výslech hostinského Rufuse

Rufus v celém vyšetřování hraje minoritní roli. Může objasnit, co se dělo těsně před vraždou. To platí i o štamgastech:

- byl tady Tarin, bavit se s kámošema a stejně jako poslední dobou děvkařil
- byl tu i Wynlor, ale ten odešel kolem jedenácté, ani jídlo nedojedl
- před půlnocí dorazili čtyři ranaři od Wynlora a celkem “naléhavým” způsobem nutili Tarina, aby je následoval do Wynlorova domu
- Tarin se omlouval svým druhům, že povinnosti volají a že dnes večer bude “zapalovat oheň ve starém krbu” či co; byl už dost v náladě
- dlouho se nic nedělo, po půlnoci se vrátil Tarin, jeho kumpáni už byli pryč
- sedl si sám do kouta, ani nepozdravil jen objednával rundu za rundou vostrý kořalky
- to víte, že jsem vyzvídal, ale ani se na mě nepodíval, jen klopil kalíšek za kalíškem
- nakonec mi usnul na stole, v polospánku jsem ho vyved před hospodu a položil na lavici; to bylo kolem druhé ráno
- ráno, když jsem vstal už na lavici nebyl

Pokud se družina podrobněji doptá:

- navážel se do všech holek, co se v lokálu mihly - naštěstí už ví, že na moji Míu sahat nesmí - rovnou bych ho vyhodil (zde vliv Náušnice úspěchu - odstínila pozornost Rufuse a nápadná nejasnost viz 5.8)
- když se vrátil po půlnoci, neslyšel jsem od něj jiná slova než “kořalku” a “další”, stejně mu bylo blbě rozumět
- do obličeje jsem mu neviděl - měl kapuci furt na sobě, nechtěl se parchant ukázat i když jsem věděl, kdo je
- když přišel, mírně kulhal a celkově měl nejistý krok, ruce měl samý škrábanec a strup a třásl se, jakoby stál nahý v ledovém vichru

5.8 Výslech štamgasta Donda v hostinci

- Tarin to pěkně rozjel, naléval svým patolízalům a dělal, že mu patří celý svět
- nenechal žádnou sukni bez povšimnutí, sáhl si na každý ženský zadek, který se mihl kolem jeho stolu
- hostinský dělal, že nic nevidí, což mě u Míy překvapilo - tu si vždycky hlídá, aby se mu neokotila, schovanka jedna
- před půlnocí zábava pro Tarina skončila - přišli lidi od Wynlora a vzali ho s sebou
- vypadali, že ho jdou zmydlit, ale Tarin v alkoholovém rauši to ani nepostřehl a se smíchem šel dobrovolně
- když se asi za dvě hodiny vrátil, vypadal jako spráskanej pes - sedl si do kouta a pokračoval v chlastání tam, kde skončil
- radního Wynlora si nevybavuji, jestli byl v hostinci tak jediné krátkou chvíli
- Wynlor se pokoušel obchodně spojit s Tarinem, ale Tarin byl k tomu dost vlažný; byl jsem překvapen jak moc se Wynlor nechá od Tarina vodit za nos a ponižovat
- Tarin byl úspěšnější až poslední dobou; musel kápnout na něco velkého a nebo má nové zdroje (což není pravda, viz výše)
- Wynlorovi ranaři byli ostří hoši, klobouk dolů, jak je Tarin překvapil a zavraždil

5.9 Výslech štamgastky Mihule v hostinci

- Tarin se choval jak čuně; od té doby co se mu začalo dařit si myslel, že si může vzít cokoli dostane pod ruku
- byl nechutnej hlavně k Míe a ta husa si to ještě nechala líbit; a my čekali na jídlo a pití než se holubičky vyvrkají - Rufus by jí to měl zarazit, ať se holka peleší po práci
- všimla jsem si, jak Wynlor pozoruje Tarina; byl znechucen stejně jako já a odešel aniž by dojedl svojí večeři; přišlo mi, že Tarinovi závidí jeho kurvení - to víte, Lundra je vášnivá asi jako zmrzlé lejno u cesty

- když se Tarin vrátil do hostince, hned jsem si všimla, že je s ním něco špatně; tenkrát jsem si myslela, že dostal nakládačku od Wynlorových lidí - kulhal, pod pláštěm měl jiné šaty s tmavými fleky (při převlékání si je zašpinil od krve), byl celý roztřepaný, snažil se všechno skrýt

5.10 Výslech biřice Tomtoma - co šel do Wynlorova domu

- Wynlor nás vyhnal ze strážnice ještě před rozedněním (ve 3 ráno)
- byl celý rozrušený a nařídil nám jít ihned do Tarinova domu, abychom ho zatkli
- u něj doma jsme našli stopy krve úplně všude (omakané dveře, stůl, láhev kořalky - žádné potoky krve), ale Tarin tam nebyl
- poslal jsem dva chlapy, ať ho jdou hledat po městě a já šel s Wynlorem k němu domů
- v pracovně byl úplný masakr; čtyři dolámaná těla ležela všude možně; nikdo z těch chlapů už nedejchal
- krvavé kočičí stopy na podlaze

5.11 Výslech biřice Těřicha - co šel zatknout Tarina

- doma strašný binec a vše ochmatané od krve, v koutě nablito (Tarinovi se zvedl žaludek z pomyšlení na mrtvá těla bijců)
- tři prázdné flaše od kořaly rozbité na zemi
- pod postelí šaty rudý od čerstvých krve
- chyběl kabát, tak jsme šli hledat ven
- našli jsme jej velmi rychle - ležel ožralej pod lavicí u Rufusova hostince
- vůbec nešel probudit, tak jsme ho odtáhli do šatlavý
- tam jsme si všimli dodřených a domláčených kloubů na rukou, fialovejch modřin po celém těle
- zamumlal pár nesmyslných žvástů: *"Nikdy ti to neprozradím, pokud ji nebudu mít", "Já to neudělal", "Já to nebyl", "Nic jsem neudělal", "Ten křik démona je furt v mé hlavě!"*...

Poznámka: Oním démonem je Zulejka (dcera zavražděného Nyxena), která byla první, co masakr viděla. Biřic si myslí, že se to snažil Tarin uhrát na šílence a nevěnoval tomu pozornost.

5.12 Osobní věci Tarina zabavené při zatčení

Věci, které měl Tarin u sebe v době zatčení, má u sebe nemocný soudce Snick. Vzhledem k tomu, že nemá rád úřední čmuchaly, nebude chtít úplně s družinou spolupracovat a vydávat věci Tarina. Vždy se odkáže na vyšetřovací zprávu, kde je všechno důležité uvedeno. A hlavně - ve zprávě nejsou uvedené cennosti. Snick totiž počítá s tím, že po odsouzení Tarina si nevykázané věci nechá pro sebe...

Tlumok s Tarinovými věcmi obsahuje (**tučně uvedené jsou ty, které nejsou uvedeny ve vyšetřovací zprávě**):

- lektvar neviditelnosti
- zdobnější dýka
- zdobný mečik
- **tři zlaté prsteny s kamínky (3x25 zl)**
- **stříbrný náhrdelník (75 zl)**
- **stříbrná náušnice (Náušnice úspěchu)**
- zlatá brož s kamínky odkazující na obchodní cech
- drahý kabát protkaný stříbrnými nitěmi a se stříbrnými knoflíky
- tabatěrka ze stříbra s motivem mořských dálav
- dražší kuřivo
- klíče od domu
- **měsíc s 33 zlatými** a měsíc s 15 stříbrnými
- **malý váček s drahými kameny (100zl)**

Pokud jde družina pro věci ke Snickovi v rámci své druhé návštěvy Snicka, ten je nebude chtít znovu pustit k sobě. Přes služebnictvo vzkáže, že vše důležité je ve vyšetřovací zprávě a osobní věci nejsou důkazním materiálem. Nicméně nakonec věci stejně vydá.

5.13 Výslech rusovlásky Zulejky a kočky Čerta

Níže uvedené hinty navedou družinu na Zulejku, resp. Čerta:

- Tarin se zmíní o "*démonovi*", kterého viděl po probuzení
- Tarin se zmíní o návštěvě "*rusých vlasů*" ve vězení
- Wynlor nastíní, že první, kdo viděl masakr byl někdo ze služebnictva - ženský křik
- biřic Těřich naznačil, že Tarin mluvil o nějakém démonovi
- kočičí stopy v krvi (viz výsledková dokumentace)

Zulejka není jako svědek důležitá, neb nic neviděla, zato Čert ano. Stačí hraničářské kouzlo "*mluv se zvířaty*" a je možné zjistit pravdu. Čert v jednoduchých větách odpoví.

- tlustý muž za stolem - ošklivý pán domu (Wynlor)
- čtyři vysocí svalovci, jeden táta mojí kamarádky (pohůnci vč. Nyxena, otce Zulejky)
- neznámý muž, opilý a veselý (Tarin)
- řvali na neznámého muže, ten měl strach, cítil jsem to
- ti dva strážní stáli blízko, byl mezi nimi uvíznutý
- pak je najednou odstrčil, jako malá kořata
- vrhli se na něj, ale byl silný, hodně silný
- nedokázali jej chytit, lámal jim údy, házel s nimi po místnosti, hrál si s nima jako kočka s mrtvou myší
- když skončil, stál tam jako na číhané a pak omdlel
- sladce krvácel z obličeje, pak se probudil a já raději utekl za kamarádkou

Z Čertovy výpovědi je jasné, že Tarin v době vraždění nebyl ve své kůži a posedl jej minimálně amok. Těžko si však lze vysvětlit nadlidskou sílu, kterou v souboji prokázal.

6 TARINOVA SMRT

Vězeň je již před příchodem družiny nakažen. Družina se může pokusit Tarina zachránit plýtváním svých zdrojů, **ale Tarin vždy zemře.**

Pokud nakažený člen družiny zůstane při výpravách pro gambir (a ledový kořen) v Markhamu, může se stát svědkem Tarinovy smrti. Vedoucí stráží Talimer dá družině vzkázat, že Tarin umírá a chtěl by před svou smrtí ještě s někým mluvit.

Pokud člen družiny do vězení dorazí (jeho zdravotní stav by mu to neměl znemožňovat), najde Tarina v deliriu, v němž nebude vědět kde a proč je. **Bude blábolit něco o mrtvých, kteří jsou všude kolem.** V jeden okamžik začne postavu považovat za svého obchodního partnera a dohlízejícího strážce za svého sluhu. Prohodí k nim něco ve stylu:

“Uzavřeme teď váš životní obchod. Nebojte se, spokojenost je zaručena, já vím, co dělám. Hej ty, co tam stojíš? Dones mi přece mou náušnici, ať pán vidí, s kým má tu čest.”

Poté dostane bolestivou křeč a brzy upadne do bezvědomí, z něž se už neprobere.

Pokud se postava bude zajímat o zmiňovanou náušnici, strážný připustí, že nějaká stříbrná náušnice byla mezi věcmi, které Tarinovi odebrali po zatčení. Všechny Tarinovy věci si postavy mohou jakožto soudcovi pomocníci vyžádat, může se tudíž do jejich vlastnictví dostat i Náušnice úspěchu.

7 KRYSÍ MOR

Jedná se o novou smrtelnou nemoc, kterou pomocí Amfory zániku stvořil vyhnaný starosta Davrik.

Poznámka: Obecně vzdělané postavy ví, co je to mor - epidemie nakažlivé nemoci, která postihuje celé vesnice či města. Původcem moru může být dle literatury cokoliv - boží zvůle, prokletí,

zlá magie či zlí lidé. Příznaky morových ran bývají vesměs podobné. Název morové rány se pak většinou odvozuje od místa, šířitele či původce (Sulkhurský mor, ptačí mor, Velenova zhouba atp.).

Tedy v případě Markhamu se nejprve bude hovořit o nemoci, epidemii či moru. Přízvisko Krysí mor získá až později, kdy je jasné, že nemoc šíří krysy.

Postavy v družině o moru slyšeli, ale nikdy nebyli svědky jeho propuknutí. Tj. jej nikdy nezažily “na vlastní kůži”.

7.1 Přenos

Davrik vyslal své pohůnky, aby mu nachytali velké množství krys, ty poté nakazil nemocí a vyslal s nimi své služebníky na okraj Elgarské bažiny, kde ústí kanalizace z Markhamu. Aby krysy utíkaly správným směrem, byl na konci tunelů zapálen velký oheň a dým nasměroval krysy směrem k městu.

Jakmile se nakažené krysy dostaly do města, začala se nemoc pomalu šířit. K jejímu přenosu stačí přijít do kontaktu s něčím, po čem přeběhla krysa. Nemoc se nešíří vzduchem, může se ale šířit i z člověka na člověka, při té příležitosti je ale třeba bližší kontakt (sex, ale i polibek, sdílené jídlo apod.).

7.2 Příznaky

Zpočátku působí krysí mor nenápadně, proto nějakou dobu trvalo, než si v Markhamu uvědomili, že tam mají epidemii.

Mezi nejčastější příznaky patří:

- **Horečka a zimnice:** Postižený začne pociťovat náhlý nárůst teploty těla, doprovázený chvěním a zimnicí. Horečka může být vysoká a stálá.
- **Vyrážka a svědění:** Na kůži se objevují drobné červené skvrny či puchýře, které mohou být provázeny silným svěděním. Vyrážka se typicky šíří po těle a může připomínat stopy po kousnutí krysou.

- **Bolesti kloubů a svalů:** Postižený začne pociťovat bolesti v kloubech a svalstvu, což může ztěžovat pohyb. Tyto bolesti mohou být poměrně intenzivní.
- **Problémy s dýcháním:** Nemoc může postihovat dýchací cesty, což se projevuje bolestmi na hrudi a postupně stále obtížnějším dýcháním.
- **Šeroslepost:** Postižený začne postupně ztrácet schopnost vnímat světlo a barvy. Jeho vidění se stává rozmazaným a postupně se mění do odstínů šedi. Tato forma slepoty je specifická pro krysí mor a je způsobena magickým vlivem Amfory.
- **Nemrtví společníci:** V průběhu nemoci se u postižených mohou objevit podivné vize nebo halucinace, kdy k nim promlouvají dávno mrtvé postavy, případně se jim zjevují děsivě reálné nemrtvé nestvůry.

7.3 Vývoj nemoci

Krycí mor má několik fází, přičemž v prvních dvou je obtížně rozeznatelný od běžných nemocí, které nejsou tak nebezpečné. **Smrt nastává zhruba po týdnu**, pomocí bylin a kouzel ji lze oddálit. K úplnému vyléčení je třeba vyrobit speciální lék.

V případě pokusu o léčbu (hraničářská kouzla, alchymistické lektvary, bylinky od felčara) je možné průběh nemoci zpomalit. Každá fáze tak bude trvat zhruba o jeden až dva dny déle, smrt tedy nastane zhruba po 12 až 14 dnech.

7.3.1 Fáze 1: Nakažení

Po kontaktu s nakaženou krysou se po cca 12 hodinách začínají objevovat první příznaky.

Den 1: Krycí mor začíná jako slabá horečka a mírné bolesti kloubů a svalů. Nakažený může pociťovat únavu a slabost, ale příznaky zatím nejsou nijak závažné.

7.3.2 Fáze 2: Progresivní onemocnění

V této fázi se nemoc začíná více projevovat a příznaky se zintenzivňují.

Den 2-4: Horečka stoupá a postižený může pociťovat zimnici a silnější bolesti kloubů a svalů. Vyrážka začíná pokrývat kůži, doprovázená svěděním. V této fázi mohou začít problémy s dýcháním. Oběť je stále „funkční“.

7.3.3 Fáze 3: Pokročilá nemoc

V této fázi se příznaky stávají extrémně závažnými a nakažený je vážně ohrožen.

Den 5-6: Vyrážka se rozšiřuje po celém těle a stává se bolestivou. Šeroslepost se začíná prohlubovat a vidění se stává velmi obtížné. Nemocný trpí děsivými vizemi, v nichž se mu zjevují mrtví lidé či nemrtví. Chůze je již téměř nemyslitelná, nakaženého okamžitě vysílují a spouští děsivé vize.

7.3.4 Fáze 4: Terminální fáze

Poslední fáze je kritická a bez léčby končí smrtí postiženého.

Den 7-8: Postižený je téměř zcela osleplý, vyrážka je výrazná a bolestivá. Dýchání je těžké a slabost dosahuje extrémního stupně, postižený je v zásadě nehybný. Nemoc je v této fázi obvykle fatální, smrt nastává v důsledku celkového selhání organismu.

V případě nalezení léku je možné vyléčit všechny pacienty, ovšem ti, co byli v terminální fázi, budou mít trvalé následky (ochrnutí půlky těla, doživotní dušnost či zlé sny apod.).

8 MĚSTSKÁ RADA A VZTAH K DRUŽINĚ

Městská rada je plná lidí se škraloupou. Ti o žádnou „vyšetřovačku“ z centrály rozhodně nestojí. Jsou proto k družině spíše negativní a nespolupracují. Viz tabulka na další straně.

Nejvíce se to projeví při vyšetřování a poté při jednání o propuštění družiny mimo město za účelem hledání gambiru. A také při otázce kudůčích požadavků (viz kapitoly 18.2 Přesvědčování radních a 18.3 Výprava na gambirová pole).

Jméno	Funkce	Vztah k družině	Poznámky
Frederick	starosta	Neutrální	člověk, podíl na odchodu Davrika
Barnes	první radní	Kladný	člověk, finance
Wynlor	radní	Záporný	člověk, obchod, podíl na odchodu Davrika, spojení s Tarinem
Aislin	radní	Záporný	člověk, bezpečnost, vztah s velitelem stráží Talimerem
Snick	radní	Záporný	trpaslík, soudce, podíl na odchodu Davrika, zemře na mor

Družina spadá pod soudce Sparka, který jim zadal jednoznačný úkol a v rámci tohoto úkolu jsou nezávislí na místní správě Markhamu a mají pravomoce vyžadovat součinnost.

Na druhou stranu nemají povinnost poslouchat příkazy místní samosprávy s jedinou výjimkou - výjimečných stavů (epidemie, válka, přírodní katastrofa). Tuto povinnost postavy znají - hráčům to na jejich dotaz potvrdí PJ.

9 MĚSTSKÝ FELČAR ULPRYM

Felčar bude jedním z hlavních spolupracovníků družiny v rámci řešení epidemie, bude se snažit jim pomáhat a nebude hrát politické hry jako radní, na které není spoleh. Ulprym je městským felčarem už přes 30 let, je mu už přes šedesát a mezi místními je celkem vážený. Je to hraničář na 5. úrovni, zvládá základní hraničářská kouzla a vyzná se v bylinách, ale rozhodně to není žádný zázračný léčitel a s krysím morem si nebude vědět rady.

Pro družinu může být ovšem cenným zdrojem informací, jak to ve městě chodí, zná všechny významné CP a může o nich říct postavám všeobecně známé informace. Pro PJe může být Ulprym užitečný, pokud bude družina při pátrání po léku tápat a bude potřeba ji někam navést (návštěva kudůčského ghetta, chybějící kanalizace, žvýkáci tabák apod.). Ulprym ovšem neví nic o okolnostech vyhnání bývalého starosty Davrika, zná pouze oficiální verzi.

Vzhledem k rozsahu epidemie se Ulprym stává velmi vytíženým a vyčerpaným. Nemůže být všude a na všechny nemá dost magů. Ačkoliv je Ulprym dobrý člověk, zoufalství a bezradnost a beznaděj udělá své. Postavy by si rozhodně neměly felčara "*přivlastnit*" a zbytečně jej vytěžovat pro své vyšetřování. Ulprym je tu pro Markhamské.

Na druhou stranu může Ulprym pro PJe fungovat jako postava, která může vrátit děj do správných kolejí, pokud bude družina tápat nebo půjde špatným směrem.

10 VZTAH OBYVATEL MARKHAMU KE KUDŮKŮM

Jedním z největších problémů Markhamu je dlouhodobě soužití kudůků a ostatních ras. Kudůci kdysi obývali velkou část východní poloviny ostrova, ale postupně byli vytlačováni, platilo zde právo silnějšího a kudůci silou nikdy neoplývali.

Je to už několik desetiletí, co se téměř veškerá populace kudůků stáhla do města Markham, kde obsadili západní část města. Vznikla tam čtvrť, která je jednoznačně nejchudší částí města, radní do ní nechtějí investovat žádné zlatáky a ostatní obyvatelé města mají s kudůky dlouhodobě konflikty. Kudůci se o svoji čtvrť moc nestarají, takže je všude špína, odpadky, správného kudůka nezajímá nic, co je za prahem jeho domu. Kudůci jsou sice celkem šikovní, ale jen asi čtvrtina z nich si našla nějakou práci mimo brány jejich ghetta. Jediné, v čem ostatní rasy kudůky uznávají, je bylinkářství. Občas si k nim pro nějakou bylinu zajde kdekdo. Jistá naštvanost obyvatel Markhamu ovšem pramení i z této činnosti, jelikož kudůci se nikdy neptají, na co člověk danou bylinu potřebuje, stačí, když zaplatí. A tak když chce někdo otrávit sousedovu ovci, hledá pomoc právě u kudůků.

10.1 Z historie konfliktů

Lidé (a další rasy) neměli kudůky rádi, už když se před mnoha desetiletími do Markhamu začali stěhovat. Většina byli bylinkáři, ale někteří z nich byli i schopní zloději, kteří využívali toho, že bylo mezi jejich druhy dost zručných šperkařů, kteří ukradené věci obratem roztavili a udělali z nich nové šperky na prodej. Dost to vynášelo a když se do čela téhle organizace postavil **tajemný a nepolapitelný kudůk Balto**, začali mít místní problém.

Balto se nezdráhal najímat si na špinavou práci barbary a trpaslíky ze západní části ostrova a drobné krádeže se začaly nenápadně měnit v ozbrojená přepadení. Když byl při jednom takovém přepadení zabit oblíbený místní felčar, radní řekli dost a vytáhli proti kudůkům. Jak to tak v podobných konfliktech bývá, hlavní viník zůstal nepotrestán, jelikož z města unikl a rozjel svůj zločinný byznys jinde. Na denním pořádku ovšem byly pogromy na kudůky, naštvaní lidé si nebrali servítky a dospělo to až do fáze, že museli kudůci sáhnout k ozbrojenému odporu. V ulicích vyrostly barikády a kudůci byli nakonec vytlačeni do západní čtvrti. Tehdejší starosta se poté rozhodl zastavit vlnu násilí, kudůkům západ města přenechat, ovšem s tím, že vydal dekret, podle něž kudůci nesmí vlastnit žádné domy v jiných částech města.

Nedůvěra obyvatel nově vytvořeného ghetta ke zbytku města byla dlouhou dobu téměř nepřekonatelná. Postupem času se hrany trochu obrousily a lidé začali s kudůky opět na nějaké bázi spolupracovat.

10.2 Davrikův plán na přestavbu

Kudůčí ghetto už mnoho let chátrá, tamní obyvatelé jsou chudí a dokáží svá obydlí udržovat tak maximálně ve stavu, že jim nespadnou na hlavu. Chybí tu kanalizace, radnice odmítá udržovat cesty, pro obyvatele čtvrti nikdy nic nepostavila ani neopravila. Napjatá situace mezi kudůky a zbytkem města se nelíbí radě v sídelním městě Stone, rasové nepokoje jsou to poslední, co Mlžné ostrovy

potřebují, stačí, že musí být ostražití před nájezdy pirátů, rozpínavými plány jiných kontinentů i chaosem, který na různá místa vnáší kult Akuri.

Před 12 lety se starosta Davrik rozhodl vyhovět nátlaku z Centrálního ostrova a vyčlenit peníze, za které by v ghettu vybudoval kanalizaci, nechal ho vyčistit a upravit tak, aby nebylo ostudou města. Dokonce začal konkrétní plán přestavby řešit s tehdejším **vůdcem ghetta Filiantem**. Jediné, co z plánu stihl zrealizovat, byl úklid hlavních ulic v ghettu (rozuměj vyvezl bordel za město). Pak byl Davrik sesazen a vyhnán z města (viz kapitola Davrikův *“hřích”* v Informacích před dobrodružstvím).

Davrikův vztah ke kudůkům byl jinak čistě pragmatický, nechtěl jim pomáhat z dobroty srdce, ale protože cítil, že by si mohl šplhnout u nadřizených ve městě Stone a mohlo by odtamtud proudit větší množství peněz.

Filiant se potom snažil vnutit plán přestavby novému starostovi Frederickovi, ale nebyl úspěšný. Kudůci zorganizovali nějaké protesty, ale bylo jim naznačeno, že jestli s tím nepřestanou, zasáhne městská stráž a rozhodně je šetřit nebude. Filiant se rozhodl neriskovat pomstu a uložil plán přestavby k ledu.

10.3 Současná situace

Po mnoho let už nedošlo k žádnému velkému krveprolití, ale napětí mezi kudůky a zbytkem města nikdy nezmizelo. Každou chvíli dochází k drobným konfliktům - když má někdo pocit, že třeba byliny, jež si u kudůků koupil, nepůsobí podle jeho představ, je tu tendence vyřídit si to osobně. Kudůci mají celkem oprávněně dojem, že u městské stráže nebo soudce se spravedlnosti nedočkají, proto různé ústrky a křivdy také řeší po vlastní ose, ale většinou ve skrytu. Takže když někdo na ulici zmlátí kudůka, nesmí se pak divit, že do jeho psa najednou po pozření kusu masa vjede šílenství a potrhá mu na dvorku slepice.

Bývalý vůdce ghetta Filiant se snažil s radními města domluvit, byl ochotný dělat ústupky, ale nyní už je starý, upoutaný na lůžko a mnoho nezmůže. Jeho pozici převzala **schopná alchymistka Janetaha**, která je o poznání radikálnější a nechce si nechat nic líbit. Radní už s ní měli několik ostrých sporů a v posledních dvou letech se kudůci v ghettu opět začínají radikalizovat, každou nespravedlnost se snaží pomstít a napětí v Markhamu roste.

Během první části dojde k jeho eskalaci v okamžiku, kdy si lidé uvědomí, že epidemie kudůky zasáhla jen minimálně, z čehož si vydedukují, že s ní mají něco společného.

11 KUDŮČÍ GHETTO

Čtvrť kudůků se rozkládá na západním okraji Markhamu a tvoří asi desetinu rozlohy města, přičemž tam ale žije téměř pětina obyvatel. Část kudůků pracuje mimo ghetto, většinou ale dělají hodně podřadné práce. Ti šťastnější se ale uchytili třeba jako pomocníci ranhojičů (díky svým znalostem léčivých bylin) nebo kovotepců, šperkařů a jiných řemeslníků pracujících s kovy (kudůci jsou manuálně zruční). Většina obyvatel ovšem pracuje přímo v ghettu a skoro z něj nevychází. V západní čtvrti každý návštěvník najde vše, co může potřebovat - jsou tam obchody (i když mnohem hůře vybavené než v jiných částech města), hospody servírující jednoduchá, obvykle zeleninová jídla a silné trpasličí pivo, nevěstince, tržiště...

Ghetto není nijak ohraničené, ale i návštěvník neznalý poměrů pozná, že do něj vkročil. Ulice sousedící s dalšími částmi města jsou sice nejčistší, přesto je jejich vzezření odlišné. Ghetto tvoří nepřehledná spleť úzkých uliček, vedle starých a rozpadajících se kamenných domů je tady spousta přístavků, které působí spíš dojmem chlívů než míst k bydlení. Vznikaly v posledních letech a odráží nedostatek peněz a stavebního materiálu, s nímž se kudůkové potýkají. Čím blíže se člověk dostává k západním hradbám, tím je ghetto méně přívětivé.

Pro postavy nebo jiné obyvatele města není problém západní čtvrť navštívit, nejspíš se setkají s udivenými pohledy, ale málokdy s otevřeným nepřátelstvím. Někteří lidé, kteří vůči kudůkům necítí nenávist, chodí na místní tržiště nakupovat čerstvé potraviny, jelikož jsou tady o dost levnější. Většina ale razí teorii o *“špinavých kudůcích”* a kupovat od nich jídlo jim přijde odporné. Jedině síť ulic u západních hradeb není radno navštěvovat v nočních hodinách, je tam spousta nevěstinců, náleven toho nejhrubšího zrna a opiových doupat. Ani běžní kudůci se tam v noci moc nevyskytují. Po zuby ozbrojená družina by ale neměla mít problémy ani v těchto místech.

11.1 Specifika ghetta

Pokud se družina vydá do kudůčí čtvrti, musí počítat s některými drobnými nástrahami. Především desetiletí různých stavebních úprav způsobila, že jsou **ulice a domy často viditelně designované pro humanoidy velikosti A a všichni ostatní si budou muset neustále dávat pozor na hlavu a protahovat se úzkými škvírami.**

Druhou specialitou je, že hlavně na tržišti je mnoho obchodníků radši, když za své zboží dostanou na oplátku něco potřebného. **Směnný obchod tu kvete, postavy dokáží lépe nakoupit, když nabídnou kudůkům třeba kvalitní potraviny, zbraně nebo různé věci denní potřeby.** Zlaťáky nakonec přijme každý, ale bude to pro postavy znamenat méně výhodný obchod.

Ghetto oproti zbytku města také **hodně zapáchá**. Markham je celkem moderní, a tak už před lety vybudoval kanalizaci, která sice není kdovíjak sofistikovaná, ale zaručuje, že se splašky hromadí až daleko za městem směrem k Elgarským bažinám. V ghettu na kanalizaci nebyly peníze, a tak tu jsou ulice často plné exkrementů vytékajících z domů, které se sbíhají do mělkých strouh či jam. Aby se kudůci *“nebrodili v hovnech”* jsou tu metači se speciálními kárkami, kteří bordel sbírají a odvázejí za městské hradby.

11.2 Vůdkyně ghetta Janetaha

Když už byl Filiant příliš starý na to, aby vedl kudůky v ghettu, převzala jeho pozici Janetaha, který mu pomáhal už několik let. Je jí asi 40 a v Markhamu žije celý život, je schopná alchymistka, takže si vybudovala velký respekt.

Nesdílí Filiantovu snahu o co nejdiplomatictější řešení sporů se zbytkem města. Nesnáší starostu a několik dalších radních a dává to otevřeně najevo. Je chytrá a dokáže dobře argumentovat, pro městskou radu se tak stala nepříjemnou osinou v zadku.

Družina s ní bude patrně několikrát interagovat, protože při pátrání v ghettu na ni budou ostatní kudůci odkazovat. Nejpozději v okamžiku, kdy budou usilovat o získání listů gambiru, se s ní družina určitě do kontaktu dostane. Janetaha k nim bude zpočátku nedůvěřivá, ale nikoliv nepřátelská, protože ví, že jsou ze Stonu a že tamní poměry jsou pro kudůky mnohem snesitelnější. Je třeba si dávat pozor, co družina říká, **pokud nějakým způsobem (i třeba nechtěně) naznačí, že jsou kudůci podřadná rasa, začne s nimi Janetaha jednat zpatra a bude obtížné od ní získat potřebné informace.** Naopak když dají najevo, že kudůky považují za sobě rovné a odsuzují markhamský apartheid, může se z Janetahy stát cenná spojenkyně.

12 SCÉNA VYPUKLA EPIDEMIE

Družina dostane na začátku první části čas na svůj primární úkol, kterým je zajištění důkazů proti Tarinovi. Zhruba po třičtvrtě hodině hraní by se její pozornost měla přesměrovat k epidemii krysího moru.

PJ by měl během šetření Tarinova případu před oficiálním vyhlášením epidemie družině naznačit, že se něco děje.

Možnosti, jak se to můžou dozvědět jsou:

- při příjezdu do Markhamu musí strašně dlouho čekat u brány, než jsou prolustrováni spolu s ostatními návštěvníky města. Velitel posádky to zdůvodňuje tím, že dva strážníci mu nepřišli na směnu, protože *“asi večer chlastali”*
- soudce Snick, s kterým mají řešit případ Tarina, je nemocný
- na náměstí jsou trhy, ale mnoho stánků je prázdných
- některé obchody jsou uzavřené *“z důvodu nemoci”*
- vyslýchaný Tarin je též nemocný a dokonce nakazí člena družiny (Morvaina)
- večer v hostinci honí hostinská drzé krysy
- druhý den ráno jim nikdo nenachystá snídani, protože hostinský Rufus i jeho žena ulehli s horečkami
- druhý den můžou vidět smuteční procesí jdoucí s rakví na hřbitov

Situace se rychle zhoršuje a na pokyn felčara Ulpryma nakonec radní doporučí všem obyvatelům města, aby se zdržovali doma. Do odvolání také uzavrou městské brány a nikdo nemůže Markham opustit ani do něj vstoupit. To se stane druhý den od příjezdu družiny. Drobné nepokoje, které toto rozhodnutí vyvolá, dokáží zpacifikovat strážníci.

Postavy budou požádáni o pomoc Ulprymem, který na všechno nestačí, navíc si s novou nemocí neví rady a první nakažení začínají rychle umírat a příznaky se objevují u čím dál většího množství lidí.

V družině by měl proběhnout rozhovor, zda se dál věnovat svěřenému úkolu kolem Tarina, ale logicky by měla převážet snaha vyřešit krizovou situaci, která ohrožuje na životě i postavy. Pokud by se družina odmítla věnovat epidemii a pořád řešila Tarina, je to bodově penalizováno.

13 SCÉNA NAKAŽENÍ ČLENA DRUŽINY (RP VÝZVA)

Po krátkém pobytu ve městě a zjištění, jak nemoc funguje a jak probíhá, dostane hráč hobita Morvaina echo, že se jeho postava cítí nedobře. Horečka, mírná zimnice a tak. Bude na něm, jak se s touto informací popere a jak to zahraje. Může to tajit i před zbytkem družiny, ale postupně budou přibývat příznaky nemoci. V případě, že hráč o své nemoci ostatním neřekne, dá mu PJ na začátku každého dne soupis příznaků, které ho trápí. Je pak jen na ostatních hráčích, zda si toho všimnou.

Každopádně až bude družina přesvědčovat radní, že potřebuje na výpravu za hranice uzavřeného města, nemocný hobit by neměl přijít radním na oči, nebo by měl příznaky zamaskovat.

V případě, že se postavy domluví, že nemocného člena družiny nechají v Markhamu, ten se stane svědkem scény Tarinova smrt (viz kapitola 6 Tarinova smrt). Pokud ve městě nezůstane, o Tarinově smrti se postavy dozví zprostředkovaně.

14 NALEZENÍ SUROVIN A VÝROBA LÉKU

14.1 První pokusy družiny

Nejprve budou hráči jistě zkoušet vlastní schopnosti. Ty budou mít efekt, i kdyby jen tlumily příznaky a prodlužovaly jednotlivé fáze nemoci, čímž i oddálí smrt:

Alchymistické lektvary: Tlumí jen příznaky, ale nemoci skutečně zbavit nemohou. Také nemoc zpomalují, a to každou fázi o zhruba 4 + 2 hodiny za každý stupeň použitého lektvaru (LRK prodlouží všechny fáze o 6 hodin (dohromady 24), bílá hvězda o 8 (dohromady o 32) atp.). Doba je orientační, ale experimentující hrdinové jednoznačně poznají, že jejich schopnosti mají efekt, a díky zkušenostem dokáží i bez delšího pozorování alespoň zhruba určit, jak efektivní jsou a jak na nemoc (ne)zabírají.

Uzdrav nemocného: Má stejný efekt jako lektvar Bílá hvězda

Uzdrav x zranění: Tato kouzla sice fungují, ale mají pouze efekt zmírnění příznaků do takové míry, že se sice objevují, ale nemocného příliš neobtěžují, přesto nemoc bohužel nijak nezpomalují.

Výsledkem pokusů družiny musí být zjištění, že klasické lektvary a kouzla nezabírají. Družina stojí proti epidemii nemoci s magickým základem a zcela specifickou účinností. Pro lék bude nutné najít správné antidotum, které může být cokoliv - od obyčejné rostliny po zcela vzácnou ingredienci.

Jak přesně má výsledný lektvar vypadat je nejasné. Nicméně bádáním postavy zjistí, že musí mít následující 3 ingredience:

- **základ léku** (lektvar, prášek, sirup) obohacený o alchymistickou a hraničářskou magii
- **účinná složka** – kudůčí žvýkací tabák gambir
- **podpůrná složka** – ledový květ

Tyto ingredience jsou rozepsány v následujících podkapitolách.

Invenci hráčů se meze nekladou. Kdyby se v tom náhodou až moc plácali (což se lepším hráčům asi nestane), PJ jim ústy Ulpryma nebo na žádost alchymisty či hraničáře může poradit, že lék na tak závažnou nemoc zkrátka musí být komplexnější.

14.2 Základ léku

Může to být lektvar / prášek / sirup / cokoliv, co si hráči vymyslí. Musí se skládat alespoň z alchymistického lektvaru očarovaného hraničářskými kouzly (na což hráči přijdou během zkoumání, jak jejich schopnosti na nemoc (ne)působí), nejlépe ještě posíleného přidáním magů, surovin atp. Tady dáme hráčům volnou ruku a necháme je vyrobit mocný lék. Radit jim samozřejmě může i utahaný Ulprym, když si s tím hráči sami neporadí. **Minimální množství potřebných magů pro zajištění léčivého účinku pro celé město je 50 alchymistických magů a 20 hraničářských ve formě léčivého kouzla.**

PJ by měl během jejich experimentů zdůraznit, **že jejich schopnosti a snahy s nemocí něco dělají a není od věci je použít, jen bohužel samy nestačí** na skutečné vyléčení. Mělo by z toho vyplynout, že ať už alchymistickými lektvary, nebo hraničářskými kouzly, ale zejména v kombinaci obou (odstranění či zmírnění příznaků a prodloužení života) se dá dosáhnout velké pomoci nakaženým. Lektvary a léčivá kouzla tedy budou základem, bez kterého finální lék nebude mít tu potřebnou sílu.

14.3 Účinná složka - Kudůcí žvýkáci tabák

Viz kapitola 16 Kudůci a krysí mor s podkapitolou 16.2 Žvýkáci tabák a kapitola 18 Získání gambiru. Hráčům by při pátrání a zjištění, že kudůky mor až tak nepostihuje, mělo dojít, že Gambir bude pro lék zásadní složkou.

14.4 Kořen ledového květu

Drobnou zásobu ledového květu má Ulprym. Vzhledem k dějově nabitě první části ho bude mít dostatečné množství pro přidání do léku a hráči ho ani nebudou muset hledat, ani nějak složitě získávat. Podle času za nimi buď Ulprym přijde a vysvětlí jim, co to je a jaké úspěchy s ním zažil, nebo budou svědky toho, jak ho na někoho použil.

Je to bylina obsahující látku, která velmi posiluje imunitní systém, způsobí krátkou horečku, která ale pomůže nemoc zničit. Pokud hráči alespoň kousek kořene použijí, okamžitě zjistí, že tohle je něco, bez čeho nemoc nevyléčí. Cíl dostane léčivou horečku, při které se ale necítí nepříjemně a hlásí *“příjemné teplo rozlévající se do všech končetin”*. Po asi 3 směnách teplota ustoupí a cíl se cítí zdrav. Důvod, proč jej Ulprym nepoužil doteď, je, že kořen způsobuje další horečky, což na první pohled není to nejlepší, co mohou pro nemocné udělat. Vyzkoušel ho ze zoufalství, protože mu došly všechny ostatní nápady. A i když očekával, že další zvýšení teploty pacienta možná už zabije, kupodivu tím dosáhnul mocného oddálení smrti a zmírnění, téměř eliminování příznaků.

(Pokud by náhodou družina byla opravdu rychlá a na konci byl čas, mohou se pro ledový květ vydat sami. Viz bonusová kapitola 19 Získání kořene ledového květu (bonusová část), ignoruj informace v této kapitole (14.4) a nahraď je informacemi z kapitoly 19.

15 SCÉNA PROSÍCI MATKY (RP VÝZVA)

Jakmile mají hrdinové alespoň nějaký úspěch (zpomalení nemoci, tlumení příznaků), rychle se to dostane ven. Velmi brzy je obklopí plačící matky, které jim nosí/vedou své nakažené a žadoní, aby jim pomohli. Prosí, nabízení peníze a rodinné šperky, vyhrožují, nadávají, proklínají. Problém je už to, že jich je moc a postavy nemohou pomoci všem. Pokud postavy svými schopnostmi pomohly sami sobě, bohatším či významějším občanům či svému vězni, stane se scéna dost dramatickou.

“Proč můžete léčit bohaté/staré/vlastní lidi/zločince a ne naše děti?! Co jste to za zrůdy?! Vy radši zachráníte život zločinci než dítěti? Ať vás Stvořitel prokleje!”

Budeme hodnotit, jak diplomaticky dokáží postavy tenhle nátlak ustát.

16 KUDŮCI A KRYSÍ MOR

Poté, co se začne v Markhamu projevovat krysí mor, je brzy zřejmé, že smrtelná nemoc zasáhla jen velmi málo obyvatel ghetta. Přitom právě tato čtvrt je nejspínavější a nemoci se tam vždy šířily nejsnadněji. Krysí mor je výjimkou a většina obyvatel nebude chápat, proč tomu tak je, **což povede k podezření, že za nemoc mohou kudůci**. Část obyvatelstva to začne považovat za kudůcí pomstu a mezi lidmi se bude čím dál častěji ozývat volání po pomstě a vypálení kudůcí čtvrti, což vyvrcholí lynčováním (viz kapitola 17 Scéna lynč na okraji ghetta (RP výzva)). Jedním z úkolů postav v první části bude zabránit občanským nepokojům a lynčování kudůků, k tomu budou potřebovat uspokojivě vysvětlit, proč se krysí mor v ghettu nešíří zdaleka tak rychle jako jinde.

16.1 Chybějící kanalizace

Jedním z hlavních důvodů, proč se krysy mor v kudůči čtvrti příliš nerozšířil, je fakt, že je to jediná část města, která nemá kanalizaci. Davrik si to uvědomil a přizpůsobil tomu svůj plán. V kudůčím ghettu je sice krysy, potkanů a všelijaké havěti plno, ovšem nakažené krysy posílané Davrikovými služebníky se sem dostanou jen velmi zřídka (krysy z ghetta si brání vlastní teritorium).

PJ by měl dát postavám několik indicií, které je na chybějící kanalizaci upozorní a dají jim příležitost si vše spojit dohromady.

16.1.1 Indicie

- **Silný zápach:** Jakmile družina vkročí do kudůči čtvrti, okamžitě ucítí nepříjemný zápach. Je to směsice vlhkosti, plísně a pachy výkalů a moči táhnoucí se úzkými uličkami. Přestože se obyvatelé ghetta pravděpodobně snaží udržet své domovy v co nejlepším stavu, nepříjemný zápach je znát na každém kroku.
- **Setkání s metači:** Během procházky uličkami družina narazí na rozezleného metače tlačícího svou špinavou kárku. Něco si drmolí pod vousy a když se zpoza rohu objeví jeho kolega, začne na něj rvát: *“Kde jseš, ty magore! Už jsi tady měl dávno bejt, já tady ty sračky nebudu sbírat sám.”* Když se s ním postavy dají do řeči (chce to trochu odvahy, protože metač smrdí už z dálky a když otevře pusy plnou zčernalých zubů, zápach se ještě zintenzivní), představí se jako Kharajiri (čti: Charadžiri) a povypráví jim o svém povolání. Jeho úkolem je každý den ráno projet část ghetta, kterou mají s kolegou vymezenou, naložit na kárku exkrementy vytékající z domů a poté je odvézt za město. Svým patřičně vytříbeným slovníkem si postěžuje, že kdyby tady měli kanalizaci, mohl by dělat nějakou mnohem lepší práci a nemusel by se hrabat v hovnech.

- **Diskrétní zmínky místních:** Při rozhovorech s místními obyvateli se družina může dozvědět, že mnoho z nich má chronické zdravotní problémy (průjmy, vyrážky, hnisavé infekce), které jsou pravděpodobně způsobeny nezdravými životními podmínkami v ghettu. Místní mohou naznačit, že kanalizace by byla klíčovým krokem k zlepšení životního prostředí a zdraví obyvatel kudůči čtvrti. Stačí porovnat čistotu ghetta se zbytkem města.
- **Špatná kvalita pitné vody:** Někteří obyvatelé ghetta mohou sdílet své obavy ohledně kvality vody, kterou pijí. Mohou se zmínit o nepříjemném chuti či vůni. Než postavy vejdou do ghetta, může je někdo varovat, aby nepili vodu z tamních studní, pokud nechtějí strávit dalších pár hodin na záchodě. Do studní se totiž občas dostávají splašky, které metači nestačí odklidit. I sami kudůci dost často vyráží na kraj ghetta nabrat vodu z „čistých“ studní k velké nelibosti ostatních obyvatel Markhamu
- **Návštěva v dešti:** Místní obyvatelé z jiných částí města mohou družině sdělit, že v deštivých dnech se mají návštěvě kudůči čtvrti vyhnout. Při prudkých deštích se totiž ulicemi valí doslova *“řeka hoven”* a pár dní po takové záplavě je pro běžného člověka ulicích ghetta téměř nedýchatelno. Nehledě na všudypřítomný hnědý povlak.

16.2 Žvýkácký tabák

Druhým zásadním faktorem, který brání tomu, aby se kudůci ve větším množství nakazili krysím morem, je jejich specifický žvýkácký tabák nazývaný pinang. Listy tabáku tvoří jen menšinovou složku tohoto mezi kudůky populárního prostředku pro navození mírně euforizujících stavů. Hlavní složku tvoří listy, kterým kudůci říkají gambir (pro info Google: *uncaria gambir*). Tuto zvláštní rostlinu pěstují na skrytých políčkách na sever od města.

Žvýkání tabákové směsi samo o sobě zdraví spíše škodí, ovšem gambir není tou škodlivou složkou. Dokáže zlepšit imunitu a to je klíčové v boji s krysím morem. Pravidelné denní dávky gambiru způsobují, že uživatel žvýkacího tabáku je vůči krysímu moru téměř imunní. Ani kudůčímu ghettu se nevyhnuly úmrtí na krysí mor, ale pokud budou postavy hlouběji pátrat, kdo v ghettu na nemoc zemřel, mohou zjistit, že se v drtivé většině případů jednalo o lidi, kteří tabák nežvýkali.

16.2.1 Indicie

- **Rozdíly v imunitě:** Družina může zjistit, že krysí mor je fatální nemoc i pro kudůky. Když už se v ghettu někdo nemocí nakazil, zemřel na ni stejně jako obyvatelé jiných částí města. Stejně byly i příznaky a průběh nemoci. Rozdíl je tedy v imunitě, zatímco ve většině města kosí nemoc lidi po desítkách, v ghettu se jedná o jednotky případů.
- **Struktura zemřelých:** Pokud se budou postavy zajímat o lidi, kteří na krysí mor zemřeli, zjistí, že ve většině města jsou úmrtí **rozvrstveny do celé populace** - umírají muži i ženy, staří i mladí, bohatí i chudí. Ovšem když zavítají do kudůčího ghetta, naskytne se jim zcela jiný obrázek. V ghettu tvoří většinu **zemřelých děti**, z dospělých to pak jsou častěji **mladší ženy** (mezi nimiž není žvýkání tabáku tolik oblíbené).
- **Nezkažené zuby:** Pokud budou chtít postavy prohlédnout kudůky, kteří zemřeli na krysí mor, mohou při podrobné prohlídce zjistit, že nikdo z nich nemá zčernalé zuby. U dětí to asi nepřekvapí, ale u těch několika dospělých to může být divné, protože většina dospělých, s nimiž se družina setkala, měla **nápadně zkažený chrup** (družina by měla mluvit minimálně s metačem **Kharajirim** a vůdkyní ghetta Janetahou). Černání zubů způsobuje dlouhodobé žvýkání tabáku s gambirem, i to je jeden z důvodů, proč ho mladé kudůčí

ženy nechtějí žvýkat - aby jim zkažené zuby neubíraly na kráse.

- **Nabídka na trhu:** Při návštěvě kudůčího ghetta by se postavy měly dostat na nějaké místní tržiště, kde se k nim přitočí prodejce s lákavou nabídkou: *“Vzácní pánové, poprvé v Markhamu? Tak to musíte ochutnat naši kudůčí specialitu. Cítíte se unavení, nebo naštvaní? Zkuste náš speciální žvýkací tabák, jinde ve městě ho neseženete. Prvotřídní kvalita.”* Pokud se nějaká z postav rozhodne si dávku tabáku koupit, prodejce si sedne ke svému stánku a do gambirového listu zabalí směs tabáku a dalších ingrediencí. List na konci olízne, aby se obě strany spojily a podá výrobek postavě, která si ho objednala (cena 30 stříbrných). Když postava tabák ochutná, zjistí, že se jí trochu motá hlava, lehce se jí zlepšila nálada. Tyhle fajn účinky na druhé straně vyvažuje nepříjemná kovová pachutí výrobku, nadměrná tvorba slin a **tmavě hnědé až černé zbarvení zubů a dásní**, které však po několika hodinách pomine (aby se chrup trvale zkazil, je nutné užívat tabák s gambirem pravidelně alespoň po dobu jednoho roku).

17 SCÉNA LYNČ NA OKRAJI GHETTA (RP VÝZVA)

Tuto scénu by měl PJ zařadit do dobrodružství v okamžiku, kdy už bude jasné, že v Markhamu propukla epidemie (tj. **druhý den po příjezdu v odpoledních hodinách, nejpozději třetí den**), městské brány jsou zavřené a napětí vzrůstá. Mezi lidmi se začne rychle šířit informace, že v kudůčím ghettu je výrazně méně obětí krysího moru než ve zbytku města. V uzavřeném městě začnou nabývat na intenzitě různé drobné konflikty mezi kudůky a ostatními rasami.

Situace vy eskaluje poté, co truhláři žijícímu poblíž ghetta zemře jeho jediný syn na krysí mor a on se v žalu rozhodne obvinít kudůky, od nichž jeho žena pravidelně kupuje zeleninu. Zburcuje pár

sousedů, vezme svého hlídacího psa a jde konfrontovat zelináře s tím, že mu otrávil dítě. Zelinář to pochopitelně odmítá a když na něj rozzuřený truhlář pošle psa, tak ho kudůk zabije jediným dobře mířeným úderem velkou pánví. To dav rozzuří k nepřičetnosti a zelinář a jeho bratr, který mu v krámu pomáhá, jsou zajati. Truhlář je chce ukamenovat, jako se to dřív dělalo s lidmi obviněnými z nekromancerství.

V napjaté situaci se radní Wynlor s Aislin, která má pod sebou městské strážce, rozhodnou, že neudělají ten nepopulární krok a nezasáhnou proti obyvatelům města, protože by to mohlo vypadat, že se staví na stranu kudůků. **Drží tedy strážce stranou a Talimer má rozkaz zapojit se do situace, jen pokud dojde k hromadným střetům mezi kudůky a zbytkem města,** případně pokud by hrozilo rabování či podpalování domů.

O situaci se nakonec dozví také první **radní Barnes**, který se rozhodne kontaktovat postavy. Případně mohou postavy na shromáždění narazit náhodně při procházení kudůčí čtvrti, záleží na tom, jak se to bude PJovi hodit do průběhu první části.

Na rozhraní mezi ghettem a vedlejší čtvrtí se srotily dva rozlícené davy, ale nikde nejsou vidět žádní strážníci. Na jedné straně stojí zhruba 40 obyvatel Markhamu v čele s truhlářem, dav má ve svém středu spoutaného zelináře a jeho bratra. Na druhé straně je dav asi dvaceti kudůků, kteří proti zajetí svých druhů protestují. Obě strany se častují výhrůžkami a urážkami.

Jakmile se družina dostane na místo, měla by si uvědomit, že je nutné jednat rychle, protože se dav na obou stranách rozrůstá a brzy by mohl být neovladatelný i pro vyzbrojenou družinu.

Družina bude mít čas obě strany vyslechnout, co se stalo, ale emoce jsou vybičované a je třeba rychle dostat kudůky z rukou davu, jinak je lidé začnou lynčovat. Aby se to družině povedlo, může zvolit jeden ze základních tří přístupů, ale ideálně jejich kombinaci.

- **Síla:** Dav je vyzbrojen jen velmi slabě, žene ho nenávist, takže se může zpočátku bránit, ale pokud se začnou postavy ohánět mečem a dojde k nějakému vážnému zranění, tak se lidé rozutečou a nechají kudůky být. Tento přístup sice může být velmi rychlý, ale má značné nevýhody. Pokud družina použije brutální násilí, bude vůči ní panovat ve městě nedůvěra až nenávist. Získávat informace pak bude obtížnější. Rovněž to velmi zkomplikuje jednání s radními při vyjednávání cesty pro lék za hranice uzavřeného města. V ideálním případě by měla družina sílu užít jen v malém množství na jedince, kteří se ji pokusí fyzicky napadnout při záchraně kudůků. Pokud někoho takhle drzého omráčí, aniž by ho vážně zranili, vyslouží si tím větší respekt.
- **Kouzla a schopnosti:** Hráči samozřejmě mohou využít zvláštní schopnosti svých povolání. Opět ovšem není úplně žádoucí, aby to byla jediná cesta (př. Pokud neviditelný kouzelník dostane kudůky pryč pomocí nějakého hyperprostoru nebo metamorfózy, může to dav považovat za důkaz kudůckého čarodějnictví a rasovou nenávist to může jen posílit). Ideální je využít různá psychická kouzla, s nimiž je možné manipulovat dav. Záleží na kreativitě hráčů, pokud jejich řešení má hlavu a patu, PJ ho uzná.
- **Diplomacie:** Po vyslechnutí výpovědi truhláře a zelináře by měla být družina schopna argumentovat ve prospěch kudůků a přinést logické argumenty, proč nemají v krysím moru prsty. Samozřejmě může využít i různých svých zjištění, pokud už vědí, že nemoc přenáší krysy, o spojení krys s kanalizací atd. Diplomacie může spor opravdu zahladit, ale sama o sobě stačit nebude. Je potřeba nejprve přinutit dav, aby postavám věnoval pozornost a byl schopný vnímat logické argumenty (v tom právě mohou pomoci psychická kouzla).

Cílem scény není ukamenovat kudůky, družinám by se mělo podařit zajatce osvobodit. Pro hodnocení bude důležité, jakým způsobem se jim to podaří a jaká atmosféra bude mezi kudůky a zbytkem města panovat po tomto incidentu. Nejhuře hodnocené bude použití síly bez podpory argumentů či kouzel, ideální řešení je naopak využití diplomacie, kouzel i síly.

Podle schopnosti diplomacie družiny se scéna může různě vyvíjet. Družina může být i neúspěšná a k lynči (smrti jednoho kudůka) může reálně dojít, protože ani po smrti kudůka rada s biřící nezasáhne. Je na PJi, jak si snahu družiny vyhodnotí. Pokud je RP dobré, nechť se situace vyhrotí a hráči mají možnost se projevit ještě víc.

18 ZÍSKÁNÍ GAMBIRU

Jamile postavy odhalí, že žvýkáci tabák používaný kudůky slouží jako prevence krysího moru, pokročí tím ve výrobě léku. Ve spolupráci s felčarem Ulprymem mohou zjistit, že tím, co před nemocí chrání je gambirový list, v němž je tabáková směs zabalená. Gambir sice neumí vyléčit lidi, kteří už krysí mor chytli, ale může sloužit jako prevence, aby se už nikdo další nenakazil.

Naneštěstí kudůci ve městě nemají dostatek gambirových listů, aby je bylo možné rozdat všem. Navíc se teď gambir stává něčím nesmírně cenným (Markham je hermeticky uzavřen - je zákaz opuštění města) a z nenáviděných kudůků se najednou mohou stát zachránci. To hodně nelibě nese městská rada, která má s vůdkyní ghetta Janetahou vyhozené vztahy a radním se nechce plazit před kudůky a prosit je o pomoc. Starosta Frederick nakonec po domluvě se zbytkem rady určí družinu jako mediátory, kteří mají s kudůky vyjednat gambir pro celou populaci. Janetaha s tímto řešením souhlasí, takže se krátce poté uskuteční schůzka v jejím domě v západní čtvrti.

Poznámka: Družinu může samozřejmě napadnout získat informaci o výskytu gambiru pomocí násilí (unesou pár kudůků, budou je mučit, vymlátí z nich, kde jsou gambirová pole). Je to zcela

legitimní možnost, nicméně je nutné mít na paměti, že v družině jsou postavy, které ctí zákon vždy a všude - měla by tedy proběhnout diskuze v družině, zda-li tento způsob je/není legitimní. V případě násilného získání informace o gambirových polích je souboj s Hastarem (viz kapitola 18.4 Souboj s Hastarem) o to těžší - postavy nezískají o jeho přítomnosti žádné info.

18.1 Přesvědčování Janetahy

Jednání s Janetahou bude obtížné, ale nemělo by zabrat moc herního času. Postavy jako mediátoři musí najít kompromis mezi tím, co bude Janetaha za gambir požadovat, a tím, co budou radní ochotni obětovat. Janetaha předstoupí před postavy s pěti požadavky, dál bude ochotná jednat jen pokud radní splní minimálně tři z nich.

Kudůčí požadavky:

1. **Kanalizace pro ghetto:** Janetaha bude požadovat slib, že radní vybudují v západní části města kanalizaci, aby se kudůčí čtvrt netopila ve sračkách.
2. **Zajištění bezpečnosti kudůků:** Po incidentu, při němž byl málem zlynčován zelinář z ghetta, požaduje Janetaha záruky, že se taková situace nebude opakovat. Jako záruka mohou sloužit častější hlídky městské stráže na hranicích ghetta.
3. **Více kudůků pracujících mimo ghetto:** Janetaha bude požadovat, aby se do budoucna zvýšil počet pracovních míst mimo ghetto. Chce, aby město případně vytvořilo nějaká dodatečná pracovní místa, na nichž by zaměstnalo kudůky.
4. **Místo v radě:** Vzhledem k tomu, že kudůci tvoří skoro pětinu obyvatel města, navrhuje Janetaha, aby měli své zastoupení v městské radě. A jedno z míst by mělo ždy být vyhrazeno pro vůdce ghetta.
5. **Stavební úpravy chátrajících domů:** Ghetto se rozpadá a Janetaha bude požadovat, aby radní na náklady města opravili domy, u kterých hrozí, že brzy spadnou.

Pokud budou radní ochotni požadavky splnit, Janetaha všechny přebytečné gambirové listy (poté co dostatečně zásobí své kudůky) předá postavám, které je mohou distribuovat v rámci města, jak uznají za vhodné.

Zároveň jim poskytne plánek s vyznačením míst, kde jsou kudůčí pole s gambirem. Pokud se postavám podaří vyjednat 4 z 5 požadavků, řekne jim Janetaha i to, jak se bez problémů zbavit Hastara, který gambirová pole hlídá.

18.2 Přesvědčování radních

Radní nebudou z kudůčích požadavků vůbec nadšení, nicméně budou o nich hlasovat. Následující tabulka zachycuje, jak budou jednotliví radní hlasovat, přičemž hlasování označené slovem MOŽNÁ mohou postavy svým diplomatickým působením změnit.

Radní / požadavek	Frederick	Barnes	Wynlor	Aislin	Snick
VZTAH K DRUŽINĚ	neutrální	kladný	záporný	záporný	záporný
Kanalizace	NIKDY	ANO	NIKDY	ANO	MOŽNÁ
Bezpečnost	ANO	ANO	NIKDY	NIKDY	ANO
Práce	MOŽNÁ	ANO	ANO	NIKDY	ANO
Místo v radě	NIKDY	NIKDY	NIKDY	NIKDY	NIKDY
Úpravy domů	NIKDY	ANO	MOŽNÁ	MOŽNÁ	MOŽNÁ
Vysvětlivky: NIKDY – Nelze radního přesvědčit, aby hlasoval pro, pokud nenajdou jeho slabinu, ANO – s návrhem souhlasí od začátku, MOŽNÁ – záleží na přesvědčování družiny, zda nakonec pro návrh zvedne ruku.					

Z výše uvedeného je zřejmé, že radní bez „povzbuzení“ schválí pouze zajištění bezpečnosti a nových pracovních míst pro kudůky.

Místo v radě je neprůchozí, s tím nebude souhlasit ani družině nakloněný první radní Barnes. Pokud se ale družina bude snažit, mohou zkusit vyjednat třeba nějakou pozici poradce pro záležitosti ghetta. Radní s tím po chvíli přemlouvání budou souhlasit, protože pouhý poradní hlas mohou bez okolků ignorovat. Když to pak ale družina podá Janetahé šikovně, může jim to uznat.

U kanalizace a úpravy domů vyjde hlasování pro postavy špatně, ale je možné změnit názor jednotlivých radních tak, aby byly 4 z 5 požadavků schváleny. Stačí využít různé páky a výhrůžky. Nápadům se meze nekladou, zde příklady, co lze využít.

Slabá místa radních:

- Wynlor: kauza s obviněným vrahem Tarinem, nevěra se schovankou Míou
- Aislin: vztah s velitelem stráží Talimerem, zneužití peněz určených pro strážné k vlastnímu obohacení (viz Mořešum č. 2)
- Snick: je poznat, že je nemocný, byl nakažen krysím morem, lze využít jeho strach ze smrti

18.3 Výprava na gambirová pole

Pole, na nichž kudůci pěstují gambir, se nachází severně od Markhamu. Aby družina získala jejich lokaci, musí splnit **3 z 5 požadavků** Janetahy. Potom ale musí vyjednat s radními, že je propustí z města, protože je uzavřené a nikdo by ho neměl opouštět. Pokud budou mít přesvědčivé argumenty (žvýkací tabák kudůků funguje jako ochrana, můžeme zachránit ty, co se ještě nenakazili), neměl by být problém, aby jim radní svolení dali. Družina

se jistě dokáže přes hradby dostat i bez svolení, ale vzhledem k tomu, že pracují pro soudce a měli by ctít zákon, byl by tenhle postup za mínusové body.

Scénu může PJ využít k tomu, aby ještě více poukázal na vztah radních k družině (viz kapitola 8 Městská rada a vztah k družině). Radní, kteří nemají družinu v lásce můžou (oprávněně) namítat, že může jít o pokus družiny dostat se z epidemického pekla. Je na družině, aby radní přesvědčili, případně dali záruky.

Když postavy vyjdou z hradeb a vydají se směrem na sever, sejdou z hlavní cesty stáječící se na východ k Breedsmouthu a dále pokračují podle instrukcí Janetahy. **Po zhruba 3-4 hodinách cesty** se dostanou k opuštěným polím s gambirem.

“Gambirové keře, nízké a zakulacené, tvoří zelené koberce mezi pravidelně uspořádanými řádky. Když zavane jemný vítr, tmavě zelené listy svým šelestem naruší ticho všude kolem. Z opuštěných polí je cítit zvláštní nostalgie a klid, jakoby příroda sama čekala na návrat kudůčích rukou.”

18.4 Souboj s Hastarem

Po příchodu ke gambirovému poli mají postavy možnost začít sklízet listy. Nasbírat dostatek zásob pro celé město jim bude trvat zhruba čtyři hodiny. Během té doby se určitě setkají s Hastarem, který je ochráncem gambirového pole a který jim může způsobit problémy, pokud neví, jak na něho.

Kudůkové říkají Hastarovi démon, ve skutečnosti je to ovšem divoký humanoid, který má poněkud démonické vzezření a také pohyb. Stejně jako pravidlový ďáblík se pohybuje teleportací, přičemž to je přirozený pohyb a nikoliv kouzlo.

Hastar je vázán dávným prokletím ke gambirovým polím, které se snaží chránit. Je to jakýsi ochranný komplex z dob dávno minulých, kdy ještě na polích rostla pšenice a obdělávali je lidé. Ti se ovšem Hastara neuměli zbavit, a tak nechali úrodnou půdu ležet ladem. Kudůci s ním ze

začátku také měli problémy, ale nakonec zjistili, že je možné se ho zbavit docela jednoduchým způsobem. Hastar miluje pečivo (nějak si nevšiml, že pšenice už se na polích desítky let nepěstuje, a tudíž hledá svou pochoutku jinde, než by měl). Kudůci toho využili, vždycky přinesli Hastarovi velký pecen chleba, Hastar ho sežral a spokojený usnul. Pracovníci, co sklízeli gambirové listy pak jen museli dávat pozor a když se Hastar probudil, museli ho nakrmit dalším pecnem. Takhle pak mohli pokračovat dál, dokud neměli sklizeno, nebo dokud jim nedošel chleba.

Pokud postavy dostaly od Janetahy informaci, jak upokojit Hastara, bude pro ně jednoduché splnit úkol. Je samozřejmě otázka, jestli si vzali dostatečné zásoby pečiva. Po zhltnutí jednoho pecne chleba usne Hastar zhruba na hodinu, takže aby měli jistotu, že jejich sklizeň prospí, **musí si s sebou přinést čtyři kusy chleba**.

Jestliže postavy o Hastarově existenci neví, nebo jim během sklizně dojde chleba, čeká je souboj, který by pro ně neměl být nijak zásadně těžký, byť vzhledem ke schopnostem teleportace není jednoduché Hastara trefit (zvláště když v daném kole vyhraje iniciativu).

Hastarovy útoky asi postavy nijak na životě neohroží, ale pokud někoho škrábne byť jen za jediný život, má takové zranění nepříjemné vedlejší účinky. Postavě se do těla dostane kousek z Hastarova prokletí a ona bude považovat za svou povinnost strážit gambirová pole podobně jako Hastar. Taková zraněná postava si vždy jednou denně (ráno) musí hodit na past a pokud v hodu neuspěje, odchází bez ohledu na ostatní okolnosti ke gambirovým polím. Toto prokletí je možné vyléčit běžnými hraničářskými kouzly (Uzdrav nemoc, Uzdrav těžká zranění na inkriminovanou ránu) nebo alchymistickými lektvary.

Abychom si užili roleplay tohoto prokletí, dojde vždy ke zranění aspoň jedné postavy a to hned na začátku sklizně. Když družina k polím dorazí, Hastara nikde nevidí. Ten se zjeví, až v

okamžiku, kdy postavy začnou sklízet gambir. Objeví se za jednou z nezraněných postav a kousne ji za jeden život. Poté mu může družina nabídnout pecen a tím ho upokojit, bojovat dál s ním nemusí.

Hastar
Žvt : 46
ÚČ : (+2 + 5) = 7
OČ : (+5 + 3) = 8
Odl : 18/+3
Vel : A
Int : 3/-4
Char: 7/-2
Zran: humanoid, ale M0, O0, G1/2, K1/2

Zvláštní schopnost:

Prokletí gambirových polí - zasažená postava si 1x denně hází **Past Int + Odl ~ 8 ~ nic / odchází ke gambirovým polím.**

19 ZÍSKÁNÍ KOŘENE LEDOVÉHO KVĚTU (BONUSOVÁ ČÁST)

Ulprym tuhle bylinu již skoro nemá, protože v tuhle dobu ani neroste, ani jí není příliš potřeba. Většinou se podává v zimních měsících, kdy jsou lidé nachlazení a mají chřipky. Na to kořen zabírá skvěle a v tu dobu ho roste všude dost. Teď má v zásobě jen dva seschlé kořínky z minulé sezóny, které již nemají potřebnou sílu. Navíc kořen způsobuje další horečky, což na první pohled není to nejlepší, co mohou pro nemocné udělat.

Květ roste jen v zimních měsících, protože se mu daří jen kolem bodu mrazu a pod ním. Přes rok může být uchován, ale jen sušený, což mu dost ubírá na síle, popř. naložený v lihu, což mu ale také bere původní moc. Je to bylina obsahující látku, která velmi posiluje imunitní systém, způsobí krátkou horečku, která ale pomůže nemoc zničit. Pokud hráči alespoň kousek kořene použijí, okamžitě zjistí, že tohle je něco, bez čeho nemoc nevyléčí. Cíl dostane léčivou horečku, při které se ale necítí nepříjemně a hlásí *“příjemné teplo rozlévající se do všech končetin”*. Po asi 3 směnách teplota ustoupí a cíl se cítí zdravý. Sušený kořen není dost silný, aby nemoc zlikvidoval, ale kdyby do

elixíru nastrouhali čerstvý, mají vyhráno. I po požití léku se sušeným kořenem se stav cíle velmi zlepší a smrt se velmi oddálí.

Jediná možnost, jak v tuhle dobu získat další, je vydat se do jeskyní na západě, kde, dle některých místních, tato bylina roste pod zemí v ledovém jezírku po celý rok. Problém je ale se tam dostat a nenechat se zabít dravou zvěří, která jeskyni občas obývá.

Ledové květy vydávají slabou vůni nesoucí mírně halucinogenní toxin, který ale obvykle nemá velkou sílu, protože na vzduchu odvaně. Ovšem v jeskyni se nastřádá a nemá jej moc co rozptýlit. Místní o ledovém květu v jeskyni říkají, že je na tom místě *“duch jeskyně”*, který bylinu stráží a je třeba se před ním mít na pozoru. Může radit, může ale také zradit, protože všechny podrobí vizím. A ty mohou být dobré nebo špatné. Někdo jiný zase řekne, že to není duch, ale květy samy, které se k lidem snaží promlouvat a ukazovat jiný pohled na svět. Ale ne každý to snese. Půjde o hod na odolnost, mírné halucinace a ztížené vnímání a boj. Protože jeskyni skutečně obývají masožraví tvorové, kteří dnes výjimečně nebudou muset ven na lov, když večere ochotně přišla k nim... Sami jsou vůči toxinu odolní, proto je květiny nezajímají a nechávají je růst. Družiny hráčů jsou velké, nestvůry by měly být minimálně 2, možná 3 (jedna až dvě silnější a jedna slabší, možná mládě).

19.1 Souboj s ledovými vodníky

Kraj na západě ostrova je kamenitý a nehostinný, postavy ale nemusí jít příliš daleko, aby se dostaly do jeskyně, o které Markhamští mluvili. Není třeba žádný složitý dungeon crawl, jen se popíše, jak postavy sestupují níže, občas se vrátí ze slepé chodby, kam odbočili, a jdou do podzemí, kde u ledového jezírka rostou Ledové květy.

Postavy přijdou do většího domu, kterému dominuje jezero plné ledových leknínů a květů. Vzduch nápadně voní po vanilce, což odpovídá i vůni rozemletého kořene. Zároveň postavy začnou vidět trochu jiné barvy a svět se začíná točit.

Všichni si hodí proti **Pasti Odl~5~postih -1 k Uč i Oč / postih -2 k Uč i Oč a dočasné snížení Intelligence o 1**. Hod se pak bude opakovat každá 3 kola. Postihy k ÚČ a OČ jsou dány tím, jak dobře si hráč hodí, INT bude po neúspěších klesat o jeden bod víc a víc. Když se intelligence postavy dostane pod 11, začne mít mírné halucinace, kde uvidí scény ze svého života na naprosto snové šílenosti v barvách neonového tripu. Jakmile se postavy dostanou na čerstvý vzduch, postihy zmizí a INT se vrátí na původní hodnotu. Jakmile začnou postavy sbírat ledové květy, z vody vyrazí 3 mírně naboostovaní Vodníci.

Ledový vodník

Žvt : 35

ÚČ : $(+5 + 2/-3) = 7/-3 + zvl.$

OČ : $(+3 + 1) = 4$

Odl : 18/+3

Vel : B

Int :

Char:

Boj : 10

Zran: humanoid, ale G2, K0, J2

Zvláštní útok:

Odpovídá zvl. Vodníka v PPZ. Vodníci jsou vůči toxinu imunní. Pokud jim postavy ublíží natolik, že vodníci ztratí alespoň polovinu svých životů, rozhodnou se, že to nemá cenu, a stáhnou se zpět. Sice chtěli pod vodu stáhnout lahodné maso humanoidů místo tuhých medvědů, ale za takové zranění jim to nestojí.

20 KONEC PRVNÍ ČÁSTI – VYLÉČENÍ ČLENA DRUŽINY

V okamžiku, kdy postavy získají dostatek gambiru a ledový květ, mohou vyrobit funkční lék proti krysímu moru. Důležité je, že jako základ léku musí sloužit nějaká jejich vlastní schopnost (alchymistický lektvar, hraničářské kouzlo atd.). PJ nechá družinu, aby mu popsala, jakým způsobem lék vyrábí. Jde nám o kreativitu družin a zajímavý popis, pokud použijí všechny tři potřebné složky, tak lék fungovat bude. Pokud by s tím měli problém, může jim pomoci Ulprym.

Po vyrobení léku je zcela na družině, na kom ho otestuje jako první. Účinný lék bude zabírat velmi rychle a příznaky začne mírnit už po pár hodinách. K definitivnímu uzdravení nemocného člověka dojde po dvou dnech užívání léku. Všichni, kdo dostali lék, dokud byli v prvních třech fázích nemoci, tak se uzdraví bez následků. Nemocní, kteří dostali lék až v poslední fázi, budou mít doživotní následky (obtíže s dýcháním, noční můry apod.).

Jedním z nemocných je i hobit Morvain. Záleží, v jaké fázi nemoci je, nejpravděpodobnější je druhá. Obecně popsáno - poté, co dostane lék, tak se mu přechodně zvýší teplota, začne se hodně potit a zhruba za dvě hodiny začnou jeho příznaky ustupovat. Vyléčením člena družiny končí první část.