

Spletenec lží

Jan "Čenis" Galeta a Ondřej "Tichošlápek" Matěj

Úvod

Toto dobrodružství může být odehráno samostatně nebo i jako epizoda nějakého tažení. Zatímco hráči mohou být klidně i začátečníky, nároky na PJ jsou trochu vyšší. Hlavní důraz je zde kladen na detektivní zápletku a interakci družiny s cizími postavami. Ty zde nejsou popsány řečí pravidel a budeš si je tedy muset jako PJ nadefinovat sám. Vždy při tom měj na paměti, aby vytvořené CP byly svou silou adekvátní síle družiny. Vlastně v celém textu nenajdeš prakticky jedinou zmínku o pravidlech, ale jako tvůrci jsme počítali s tím, že toto dobrodružství bude hráno v systému Dračí doupe 1.6.

Tento příběh nemá zcela pevnou linii, takže ani jeho popis není na sebe navazující. A jak si jistě všimneš, není příliš rozvětvený, ale v Části jedna a dvě značně lineární, postrádá výrazné vedlejší linie a k cíli vede jen jedna správná cesta. Teprve Části tři a čtyři nabízí větší variabilitu jednání. Celý je postaven na několika lžích, které se vzájemně prolínají a působí tak mezi lidmi neštěstí.

Dobrodružství se odehrává na Asterionu, konkrétně v Erinu, velkém avšak stísněně působícím přístavním městě, ležícím na spoustě ostrůvků (podrobný popis najdeš v modulu Z hlubin zelené a modré). V případě potřeby ale lze toto dobrodružství po drobných úpravách zasadit i jinam na Asterionu (například do Rilundu, Albirea, Koru či Minkoru), nebo do jakéhokoliv velkoměsta v kterémkoliv jiném herním světě.

Zápletk

Osmnáctiletý mladík Michul, jediný syn Ojbora Waraži, obchodníka se sklem, se před časem zamiloval do pohledné Střelky Baganské a z jeho pohledu šlo o tu pravou a jedinou lásku. Jelikož ale Střelka pochází z rodiny pouhého řemeslníka (její otec Majal je tesař), tajil Michul jejich vztah před svými rodiči, protože dobře věděl, že oni by se s něčím takovým nesmířili. Někdy čas to skutečně vypadalo na dokonalý a harmonický vztah, ale po pár měsících dala náhle Střelka Michulovi košem. Skutečnost totiž byla taková, že Střelka Michula jen využívala. Věřila ale, že pro to má dobrý důvod. Sedmnáctiletá Střelka je totiž matkou jednoletého kloučka Josky a za dárky od Michula kupovala pro sebe a svého synáčka jídlo a další denní potřeby. Michula sice měla ráda, ale nemilovala ho, a když se v jejím životě opět objevil Wratko, otec jejího syna, a nabídl, že si ji vezme a postará se o ni, neváhala opustit Michula a stát se Wratkovou ženou. Michul ale vůbec netušil, že Střelka má syna (protože u ní doma ani nikdy nebyl) a ona mu neřekla pravý důvod rozchodu, ale pouze rádo by milosrdné lži. Chudák Michul ztratil půdu pod nohama, po nějaký čas se věnoval pouze pití, než našel novou cestu. Potkal totiž Křeška, který se mu jevil jako moudrý a světaznalý muž, který ho vyslechl, nechal ho vyplakat se na svém rameni a jemně a vlídně k němu mluvil v záplavě sladkých slov. Křešek je ve skutečnosti vedoucí sekty Bdicích a jak už to u takových lidí bývá, je všehoschopným manipulátorem. Přesvědčil Michula, že mu nejlíp bude u něj a po pár týdnech Michul najednou beze stopy zmizel (spolu se značnou hotovostí a důležitými dokumenty, které ukradl rodičům). Nyní pobývá v sídle sekty. To je okamžik, kdy začíná vlastní dobrodružství.

Je možné, že ti předchozí odstavec přišel poněkud zašmodrchaný a vztahy v něm popsány složitě, v tom případě si jej znovu pečlivě přečti a věz že takový je život, těžký a složitý. Každopádně informace z předchozího odstavce znáš jen ty. Hráči (jejich postavy) se ho nikdy nemůžou dozvědět celý a cizí postavy zainteresované v příběhu znají každá jeho malou část.

Vstup družiny na scénu

Jelikož Michulovi poměrně zámožní rodiče chtějí svého syna najít, začnou prostřednictvím svých sluhů po městě hledat někoho, kdo by jim pomohl ho vypátrat (Erin ovládá několik kupeckých gild a rodů, které se mezi sebou neustále sváří a jejichž ozbrojenci svádějí den co den v ulicích souboje, kvůli sebemenší zámince, pořádková služba takřka neexistuje (výjimku tvoří strážci z chrámů boha Siarona, tzv. Větrné gardy), a tak musejí Waražovi pátrání po svém synovi obstarat sami). V této chvíli by pro PJ neměl být problém přihrát jim do cesty družinu.

Část jedna: Na stopě

Sloužící v domě Waražů

Waražovi mají dvě služky (Bětku a Verču), komorníka Jarucha, kuchaře Smila a Hirše, prodavače v jejich krámě. Tito tři muži po městě hledají pomoc a družinu může kontaktovat kterýkoliv z nich. Nabídne jim slušně placenou práci, spočívající ve vypátrání jisté osoby. Pokud družina kývne, domluví se s nimi, že je za dvě hodiny (bez ohledu na denní/noční dobu) vyzvedne u Chrámu dvou světů a zavede ke svým zaměstnavatelům. Žádné další informace družině neřekne dřív, než si postavy promluví s Waražovými.

Pokud bude družina chtít sloužící vyzpovídat poté, co si promluví s Michulovými rodiči, dostane možnost. Nedožví se víc než drby. Sloužící budou tvrdit, že poslední dobou byl Michul jako vyměněný, dříve býval veselý a hodný, ale kdoví proč se stal apatickým, toulal se po nocích venku až před jedním aldenem (10 dny) nepřišel domů vůbec. Mladá služka Bětko se bude nenápadně snažit naznačit, že nebyl na ženy, protože nikdy nereagoval na její nadbíhání, ale všichni ostatní sloužící to poprou. Kuchař Smil se zase rád podělí o svůj názor, že mladý pán Michul se jistojistě vydal za nějakým dobrodružstvím na moře, protože se Smila často vyptával na jeho námořnické zkušenosti z mládí a lodě ho prý fascinovaly (pokud se postavy této „stopy“ chytanou a půjdou pátrat do přístavu a zpovídat dělníky a úředníky, nic se nedozví). Pokud chceš družinu ještě víc zmást, můžeš jako PJ vymyslet další podobné drby, o které se služebnictvo s družinou podělí.

Bude-li družina chtít prozkoumat Michulův pokoj, nenajde v něm nic zvláštního, ale může ji překvapit, že tam budou prakticky všechny jeho věci a oblečení.

Ojbor a Drahoniža Waražovi

Michulovi rodiče bydlí v úzkém a vysokém domě, vystavěném mezi jemu podobnými paláci na ostrůvku v centru Erinu, jižně od Obchodní akademie. V přízemí je jejich obchod se sklem, kde Michul vypomáhal s účetnictvím a zaskakoval za otce. V dalších třech patrech pak je byt Waražů. Manželé družinu přijmou v bohatě vyzdobeném salóнку v druhém nadzemním podlaží.

Oba jsou již postarší, Ojbor je poněkud zavalitý muž se sumčím černým knírem, Drahoniža je naopak stále štíhlá blondýna a je na ní vidět, že se zuby nehty snaží udržet si svou mizející krásu.

K družině se budou chovat s respektem a uctivě (pokud družina nebude sama neslušná) a vysvětlí jim svou situaci. Řeknou postavám toto: vše vypadá tak, že Michul si jednoho večera, alden tomu, vyrazil, jak měl poslední dobou ve zvyku, do hospody se svými kamarády, ale už se nevrátil. Čekali na něj, poté kontaktovali jeho nejbližšího kamaráda, ale ten o něm nic nevěděl, a tak se rozhodli vyhledat pomoc jinde. Oba působí krajně nervózně, jakoby o svého jediného syna měli strach, a sdělí družině své podezření, že Michula někdo unesl (což zatím prý drží v tajnosti i před služebnictvem)

Pokud ale družina vyzpovídá i služebnictvo, mohlo by ji přijít divné, že Michulovi rodiče na něm v posledních dnech nepozorovali žádnou změnu (jinými slovy vůbec si nevšimli jeho zármutku nad rozchodem se Střelkou, o kterémžto vztahu také neměli ani tuha).

Skutečnost je taková, že Waražovým na jejich synovi moc nezáleží a dobře vědí, že Michula nikdo neunesl, ale že prostě někam utekl sám. Vzal si totiž s sebou asi 900 zlatých v mincích a drahých kamenech (tedy celou hotovost, kterou měli Waražovi ve svém trezoru). A právě tyto peníze jsou tím, o co se manželé ve skutečnosti bojí. Chtějí proto, aby družina našla Michula a oni si to s ním mohli sami vyřídit a dostat z něj, kde peníze jsou. Skutečné pohnutky, které je vedou k pátrání po synovi, ovšem družině za žádných okolností neřeknou při prvním setkání. Ale pokud se družina později dovtípí, že lžou, a vyvine na ně nátlak, začnou manželé po kouskách pravdu prozrazovat.

Při prvním setkání tedy nabídnou každému členovi družiny odměnu 25 zlatých pokud Michula najdou a přivedou, a prozradí jim, že jeho nejbližším přítelem byl Ramista Stakjan a nasměrují družina za ním (řeknou jí, kde bydlí). Krom toho také družinu vyzbrojí malým medailonkem s Michulovou podobiznou.

Ramist Stakjan

Ramist je patří do jedné z vládnoucích erinských rodin. Má bohatě zařízený byt na jižním nábreží Příčného kanálu, poblíž paláce Sizcinských. Bohatě si užívá rodinného majetku, chodí oděn do prvotřídních šatů a vždy je pečlivě upraven a navoněn. Pracuje jako správce části majetku Stakjanů. Narazit na něj tedy lze buď v kanceláři v paláci Stakjanů, nebo po ránu a od pozdního odpoledne doma, na večer už většinou vyrazí do města bavit se. Nemá žádný oblíbený podnik a za noc vystřídá několik hospod, popřípadě i nevěstinců.

Ramist je velmi hrdý na to, z jak zámožné a mocné rodiny pochází, a je tudíž navyklý chovat se k lidem povýšeně a opovrživě. S družinou sice bude spolupracovat, jakmile se dozví, že ji najali Michulovi rodiče, ale i tak bude značně arogantní a nebude se s postavami dlouho zdržovat, než jim netaktně naznačí, že je čas, aby šly.

Povědět může toto: základní informace o vztahu Michula a Střelky, ale nic bližšího o dívce samé, že on osobně Střelku nesnášel a myslel si, a dodnes myslí, že je to prostitutka a Michula od lásky k ní zrazoval, proto se s ním také nepohodl a poslední měsíc se spolu moc nebavili, o rozchodu těch dvou ví pouze od Petelina. Pokud se družina na Petelina zeptá, dostane se jim informace, že je další Michulův kamarád, popřípadě i adresu jeho bydliště. Ramist jim může říci i to, kdy je možno zastihnout Petelina doma a že Petelinovým oblíbeným podnikem je krčma U Liány. Ramistův názor na Michulovo zmizení je takový, že buď leží někde břichem nahoru, nebo utekl za dobrodružstvím (to první se mu zdá mnohem pravděpodobnější).

Čím déle se s ním budou postavy bavit, tím menší bude jeho trpělivost a po nějaké době je sám vyhodí (pokud se budou bránit, má po ruce silnou ochranku). Přijdou-li za ním z jakéhokoliv důvodu podruhé, bude jim věnovat mnohem méně času a potřetí je už vůbec nepřijme.

Petelin

Tento urostlý mladý muž studuje na Námořní univerzitě na konstruktéra lodí. Bydlí poblíž paláce Butrymů v bytě na poněkud zvláštním místě: vysušeném dně moře, chráněném proti zaplavení z části masou pevniny několika ostrovů, a z dalších stran mohutnou hrází. Na toto místo vedou po příkrém břehu ostrova schody a stojí tam jen několik domů, protože většina lidí má strach tam bydlet.

Petelin je veselé povahy a doma ho družina může zastihnout pouze od půlnoci do svítání, kdy doma spí, nebo navečer, kdy se vrací ze školy a chvíli je doma, než zase vyrazí ven. Den totiž tráví ve škole nebo pracuje v loďařské dílně v přístavu a po nocích se baví po hospodách.

Informace o škole a přístavu a době, kdy bývá doma, mohou družině poskytnou jeho jediní sousedé v domě, obývajícím přízemní byt (jde o mladý pár).

Petelin jim může říci, že se Michul rozešel s přítelkyní, a proto měl pochmurnou náladu. Dokonce tak pochmurnou, že s ním nebyla žádná zábava, a tak s ním v poslední době ani nikam nechodil pít. Bude-li se družina dále vyptávat, může se dozvědět toto: Střelčino jméno a Petelinův názor na ni (že to byla celkem milá, ale rozumu prostá holka), to, že ji Michul opravdu miloval a ona mu dala košem, že Michul byl snílek a fantasta, který snadno naletěl a uvěřil všemu, co mu kdo napovídal, a v neposlední řadě také to, že on s Michulem nejčastěji chodíval pít do krčmy U Liány, ale že v poslední době tam Michul nebyl.

Pokud by mu družina nabídla za jeho informace nějaké peníze, rozpovídá se mnohem víc, vzpomene si na jméno a povolání Střelčina otce (lodní tesař Majal) a to, že bydlí někde (neví přesně kde) v Moymyrově městě (což je jedna ze čtvrtí Erinu). Ne že by si Petelin nepřál, aby se Michul našel, ale nemá rád jeho rodiče, a protože družina pracuje pro ně, není jí ochoten říci důležité informace zadarmo. Navíc nevěří, že družina něco zmůže. Neví, co se s Michulem stalo, ale myslí si, že se někam zašil, protože chtěl být sám, aby se dostal z depresí po rozchodu.

U Liány

Krčma U Liány se nachází na Mořském oblouku hlavní erinské třídy, která v půlkruhu obtáčí většinu města. Konkrétně leží na ostrově západně od Vodního trhu (což je vodní plocha, kde na lodičkách stánkaři prodávají maso, ovoce, zeleninu a jiné věci denní potřeby). Je to podnik střední třídy, nic luxusního, ale žádný pajzl. Dominantou výčepu je živá a stále rostoucí liána, plazící se po stropě i stěnách. Krom výčepu je zde několik soukromých salonků. Hospodský Jastko Ramicki zná velmi dobře Petelina a vzpomněl by si i na Michula a Ramistu Stakjana.

Pokud se ho postavy na Petelina zeptají a jsou U Liány v tu správnou hodinu (tedy asi od sedmi večer do půlnoci), pošle je Jastko do jednoho ze salonků, kde bude Petelin sedět s pestrou směsicí svých kumpánů a bavit se.

Sám Jastko byl asi před měsícem svědkem hádky Michula a Ramista, vzpomíná si, že se pohádali skoro do krve a že Petelin se je snažil klidnit, a také že to bylo kvůli „nějaké ženské.“ Víc ale neví a pokud si u něj postavy nekoupí pití, tak jim neřekne ani to.

Stejně tak štamgasti od Liány o Michulovi nic nevědí, ikdyž ho znají, protože patřil mezi ně (všeobecné názory budou, že je mrtvý, utekl a nebo se schválně schovává).

Část dva: V síti lží

Majal Baganski

Majal je postarší a poctivý muž, který se celý život živí vlastníma rukama a má velice praktický náhled na svět. Vychoval šest dětí a Střelka je z nich třetí nejmladší. Majal bydlí v Moymyrově městě, což je část Erinu na jihu města, celá postavená nad hladinou moře na sloupech zapuštěných do mořského dna. Vždy několik domů stojí na jedné takzvané plošině. Jediný přístup do této čtvrti je tedy na loďce. Majalův skromný domek je na plošině jihozápadně od plošiny s palácem Vodnianských a většinu dne je doma jen jeho žena a jedině z jejich dětí, které zatím nevylétlo z hnízda, syn Jakel. Paní Baganská se však s družinou odmítne o své dceři bavit a zakáže to i Jakelovi a nic její rozhodnutí nezlomí. Řekne ale, že jejího muže je možno najít v docích.

O Majalovi se postavy mohou dozvědět pouze od Petelina a vydají-li se Majala do Moymyrova města hledat, bude to nejspíše jako hledat jehlu v kupce sena. Mají proto několik možností. Mohou zajít do Cechovního domu tesařů (který stojí poblíž přístavu), a tam za poplatek 3 zlatých nahlédnout do jejich registru, kde je i Majalův záznam, s adresou bydliště. Druhou variantou je poptat se přímo v loděnicích, kde by i mohli na Majala narazit, protože

právě pracuje na stavbě *Tuňáka*, velké obchodní lodi, a bude tam tedy od rána do odpoledne. Poslední nejtěžší možností je chodit a plavit se po Moymyrově městě a vyptávat se, což může zabrat i celé dny.

Každopádně ať už se postavy s Majalem potkají u něj doma, či v práci, nebude Majal se setkání s nimi nijak nadšený. Pováží jim ale co ví. Že Střelka chodila s nějakým boháčem, kterého oškubávala, s čímž on nesouhlasil (přesné Michulovo jméno nezná, ani ho nikdy neviděl). Poté se ale opět objevil její bývalý milenec, hrubián Wratko, a ona se s tím boháčem rozešla, vzala si Wratka za muže a odstěhovala se i s jejich synem Jostkou do Jižního Erinu. O tom, co se stalo s Michulem, nemá ani páru, ale nasměruje je ke Střelce, která by to snad mohla vědět (řekne postavám, kde v Jižním Erinu ji najít) a varuje je před Wratkem, který je prý všeho schopný rváč.

Wratko

Tento statný svalnatý muž s dlouhými černými vlasy by mohl být družině i sympatický, ale nejspíše nebude. Je to dobrodruh, schopný bojovník, který strávil několik let v Džungli padlých stromů, kde strážil pevnůstky podél Démantové stezky. Nyní se živí jako tělesný strážce šéfa jednoho z mnoha gangů, jaké v Jižním Erinu operují. Jižní Erin je chudinská čtvrt Erinu, ležící ovšem na pobřeží, několik set metrů od vlastního města, je to semeniště zločinu, vystavěné ze dřeva a hlíny.

Spolu se Střelkou mají solidní domek, kde ale bývá jen málo. Má však pod palcem síť místních výrostků a jakmile tito chlapci sponzorují, že družina se baví u Wratkova domu s jeho ženou, neprodleně mu to nahlásí a on se během chvíle osobně dostaví a nebude v dobré náladě. Rovněž nebude sám, přitáhne si s sebou skupinku asi patnácti pobudů, ozbrojených holemi, tesáky a sekerami.

Na družinu se ale nevrhne rovnou, nechá si nejdřív vysvětlit, co chtějí po jeho ženě, a pokud družina řekne pravdu, moc nadšen nebude. O tom, že jeho žena s někým chodila, vůbec neví, a družina může být svědkem, jak se Wratko vzteká a Střelka se před ním klepe strachy. Potom družině řekne, ať okamžitě zmizí a znovu se neobjevuje. Pokud se postavy rozhodnou Wratkovi a jeho mužům čelit, nebudou mít nejmenší šanci (uprav parametry Wratka (válečník/bojovník) a jeho pochopů (zloději, válečníci) podle toho na jaké úrovni je družina), což by si měli uvědomit (pokud ne rovnou tak jistě po pár kolech souboje). Pokud ne může se stát, že v následujícím boji někdo z družiny zemře.

Pokud se ke Střelce pokusí dostat někdy později, musí přijít na způsob, jak to udělat, aby je nezpozorovali Wratkovi špehové (nejsnazší asi bude pomocí magie, neboť tu z Wratkových lidí nikdo neovládá).

Střelka Baganská

Z popisu Wratka je jasné, že při prvním setkání se Střelkou nebude mít družina moc času. Záleží na ní, jak ho využije, ale rozhodně se za tu dobu od Střelky nedozví více než toto: chodila s Michulem, opustila ho, neví, co s ním je, a nyní má moc nebezpečného manžela, který se dozví, že tady jsou, a bude se moc zlobit, což bude nebezpečné pro ni i pro družinu.

Střelka je drobné postavy, má pihy ve tváři a blond vlasy, vypadá spíše ustaraně než vesele, ačkoliv podle šatů i vybavení domu je dobře zaopatřena. Pokud se k ní postavy nějak tajně dostanou, může být vyděšená (zvláště bude-li to v noci) a může i vyvolat poplach svým křikem, když se bude cítit ohrožena (to asi bude záležet na tom, jak se postavy k ní dostanou, jak se budou chovat a také na náhodě). Při druhém setkání s ní si postavy jistě všimnou monoklu na tváři, který jí udělal ve vzteku Wratko. Pokud se k ní budou chovat slušně a s citem, otevře se jim a vypoví celý svůj příběh a podrobnosti vztahu s Michulem (viz Zápletka). Bude ale překvapená tím, že Michul zmizel. Řekne, že naposledy ho viděla asi alden po jejich rozchodu, kdy se s ním sešla v jejich oblíbené vinárně Zrcadlo. Aby ulehčila

svému svědomí, napovídala mu tam nějaké ty milosrdné lži o tom, proč ho nechává a řekla mu, aby se ji nepokoušel hledat. Z toho, co jí říkal Michul, pochopila, že v Zrcadle tráví většinu svého času, takže řekne družině, aby se porozhlédla tam. Poprosí ji také, aby až Michula najde, ho požádala jejím jménem o odpuštění.

Jestli se bude družina chtít nějak angažovat v jejím vztahu s Wratkem, pokusí se jim důrazně vymluvit, aby se mu stavěla do cesty, že prý ho má ráda a on se o ni i jejich syna dobře stará, ikdyž je poněkud vznětlivý.

Část třetí: Rozplétání lží

U Zrcadla

Zrcadlo je slušná vinárna na Radničním dvoře v erinském Novém městě a jejím majitelem a barmanem je jistý Mjaško Synčič. Důležitým prvkem interiéru je obrovské plechové zrcadlo (na mnoha místech poškrábané a někde i promáčklé), které zabírá celou jednu stěnu hlavního sálu vinárny.

Krom toho, že si zde postavy mohou dát výborné jihodálavské víno, mohou také konečně zjistit, co se stalo s Michulem. Pokud totiž Mjaškovi ukážou jeho podobiznu, kterou mají od Waražů, a koupí si nějaké to víno, vzpomene si barman, že Michul je jeden z jeho pravidelných zákazníků. Dříve sem prý chodil s nějakou mladou dámou (což byla Střelka) ale v posledních měsících pil sám a mnohem víc než dřív. Naposledy ho viděl asi před aldenem (tedy stejně jako Waražovi). Pokud se postavy zdrží aspoň půl hodiny a budou třeba klábosit s místními štamgasty, kteří si sice Michula pamatují, ale nic o něm neví, protože k nim nikdy nepatřil (chodil k Zrcadlu se Střelkou a pak sám), tak se jim toto zdržení vyplatí. Příběhne k nim Mjaško s tím, že si vzpomněl, že v oněch posledních dnech, co tu Michul býval, vždy seděl s nějakým člověkem. Jeho jméno nezná, ale popíše ho jako střední postavy s ohnivě rudými vlasy, plnovousem stejné barvy, uhrančivýma očima a charismatickou tváří. Oblečený prý byl do hnědé kutny, jako mnich nebo čaroděj (v situaci, když se družina v Zrcadle nezdrží, jim to může Měško říci při nějaké jejich další návštěvě).

Pokud se družina na tohoto muže vpytá štamgastů od Zrcadla, tak jim některý z nich poví (nejlépe za láhev červeného vína), že si na něj taky dobře pamatuje, že s ním dokonce i mluvil. Ten muž se prý jmenuje Křešek a láká lidi do nějakého uzavřeného spolku, štamgast přizná, že Křešek lákal i jej, ale kdyby prý se k nim přidal, nemohl by už pít, a tak ho poslal někam. Další štamgast si pak vybaví, že toho Křeška taky viděl v hostinci Perla, jak se baví s lidmi, kteří vypadali že jsou „v těžké životní situaci“ (byť štamgast použije poněkud vulgárnější slova). Družinu tak může napadnout (a pokud ne, poradí ji to štamgasti), aby se po onom záhadném Křeškovi poohlédla po různých erinských hospodách.

Křešek

Křešek býval jedním z učedníků a následníků Mřena, současného hlavního vůdce sekty Bdicích v keledorských Kujavách. Došlo však mezi nimi k vážnému rozporu, protože zatímco Mřen byl fanatickým zastáncem filozofie Bdicích, Křešek dospěl k názoru, že mnohem zábavnější a příjemnější je členy sekty pouze využívat a sám se těšit z toho, co je jim zakázáno, tedy života venku. Mřen tedy vykázal Křeška z hlavního sídla sekty a poslal jej do Erinu, aby tam založil buňku Bdicích a dál šířil Mřenovu filozofii, jak umí. Hlavně však chtěl mít Křeška z očí.

Křešek se vyžívá v ovládnutí druhých a současně v neomezování sama sebe, k čemuž si pomáhá tím, že veškerý majetek členů sekty používá jako svůj vlastní. Křešek je také psionik (pravidla pro toto povolání najdeš v modulu Falešná apokalypsa, pokud jej nevladníš, vytvoř jej jako kouzelníka/mága na úrovni odpovídající silám družiny) a jeho předci pocházeli z Plaveny. Svými zvláštními schopnostmi si pomáhá při manipulaci s lidmi a snadno si je obtáčí

kolem prstu. Povahou je trošku snílek, ale hlavně hrabivec a držgrešle. Lákání lidí do sekty nepovažuje za nijak špatné, nevěří samo sebou, že by těm lidem opravdu pomáhal od jejich problémů, ale v jeho očích jim ani nijak neublíží

Křešek vypadá přesně tak, jak ho družině popsal vinárník od Zrcadla Měško. Každý večer obchází luxusnější vinárny, hospody, restaurace, kuřárny tabáku i opia a také chrámy bohyně vody Dunril, kterých je ve městě na dvě desítky. Tam pak hledá osoby, které se buď utápějí v alkoholu a drogách, nebo zoufale prosí paní Dunril o pomoc. Tohoto zoufalství pak využije k tomu, aby si získal jejich důvěru a naláká je do lůna své sekty.

Družina může jeho hledáním po různých hospodách strávit celé dny (asi bude záležet na náhodě a tvé vůli jakožto PJ), ale určitě by jej měla najít. Nejlepší cestou k tomu bude asi vyptávat se se a nabízet jednotlivým hospodským nebo štamgastům nějaký ten peníz za to, že v případě, že se u nich Křešek objeví, budou družinu kontaktovat. Ve hře je určitě i nějaká magická cesta jak si pohlídat, kde se Křešek objeví. Jakmile družina Křeška najde, má v zásadě dvě možnosti: buď si s ním promluvit, nebo ho sledovat.

Sledování

- Pokud budou postavy ten večer, kdy na něj narazí, Křeška sledovat, musí si dát pozor, protože sektář je poměrně všímavý člověk. Každopádně když si jich všimne, pokusí se jim nejdříve zmizet v rušných ulicích a vodních kanálech nočního Erinu. Jestliže se mu to nepovede, zapadne do nějaké drsnější krčmy a tam si zaplatí místní pijáky, aby družinu napadli, ve zmatku bitky pak zmizí. Pokud se nějak i poté družině povede neztratit ho z očí, bez ohledu na situaci zamíří k sídlu sekty (cestou se opět pokusí ztratit v davu).
- V případě, že si jich nevšimne, budou dobrodruzi svědky toho, jak navštíví postupně vinárnu U Sudu, pohostinství U Taty Janoštika, hospodu U Zvonu a ráhna a nakonec kuřárnu Skleněnka. Až ve Skleněnce nalezne Křešek vhodný objekt na zpracování. Družina bude moci pozorovat, jak nad vodní dýmkou přemlouvá mladého, bohatě oděného muže, který se tváří, jako by měl jít na popravu (sama si přirozeně bude muset objednat, v sortimentu Skleněnky je ochucený tabák do vodní dýmky a několik druhů čaje). Pokud nějak odposlechne jejich hovor, dozví se, že mladíkovi na moři zahynuli rodiče a dva bratři, on zdědil slušný majetek, ale trápí se pro svou rodinu. Křešek k němu bude vlídně promlouvat, povídat mu o tom, že existuje skupina lidí, takzvaní Bdící, kteří by mu pomohli a mezi kterými by mu bylo skvěle a podobně lákavé věci. Aniž by to asi měla družina šanci zjistit, bude přitom mladíka ovlivňovat svými psionickými schopnostmi. Rozhovor potrvá asi hodinu a půl, protože Křešek narazil na dobrou kořist a pevně do ní zasekne háky. Nakonec se oba zvednou a Křešek povede mladíka k sídlu sekty. Nebude při tom tak opatrný, protože se bude neustále bavit s mladíkem a družiny, pokud nebude zvlášť neopatrná, si ani nevšimne. Pokud by se přece jen nějak prozradila, nechá mladíka jeho osudu a pokusí se zmizet, jak je naznačeno výše.

Rozmluva

Promluvit si s Křeškem není zrovna to nejlepší řešení, ale pokud proti němu postavy nebudou mít vážné podezření, jistě se o to pokusí. Je zde několik možností, jak můžou rozhovor vést:

- Postavy na Křeška rovnou půjdou s tím, co že se stalo s Michulem a co on o něm ví. V takovém případě Křešek nezapře, že s Michulem párkrát mluvil, ale že to byla náhodná známost a neví o něm nic bližšího. Sám se pak zeptá, proč po něm vůbec postavy pátrají. Během celého rozhovoru se bude snažit použít své psionické schopnosti, aby mu postavy uvěřily a cítily k němu sympatie. Potom se omluví a odejde.

- Družina se pokusí jít na věc od lesa. Jeden z nich sehraje nějakou scénku, aby na sebe Křeška upozornil, a bude předstírat že se chce stát Bďícím (musí ale vypadat zámožně, jinak Křešek neprojeví zájem). Tady musí být postavy opatrné, neboť Křešek dokáže odhalit lež a pokud by je prokoukl, vše by se obrátilo proti nim. Pokud takto Křeška přelstí, vezme toho, kdo na něj hrál divadlo, s sebou, aby mu ukázal sídlo sekty. Tato postava si tak může vše důkladně prohlédnout, ale nebude schopna nic udělat, jelikož jí stále bude doprovázet Křešek a jeden strážce. Naopak se jí může stát, že ji Křešek doopravdy svými schopnostmi omámí a ona bude chtít u Bďících zůstat. Až jí Křešek ukáže budovu, pustí ji opět ven s tím, že může kdykoliv přijít (i se svým majetkem) a nastěhovat se.

Část čtvrtá: V dobré společnosti

Sekta Bďících

Sekta Bďících byla založena před nějakými osmdesáti lety a dnes je nejvyšším vůdcem sekty jistý Mřen, sídlící v Keledoru ve městě Kujavy. Krom kujavské a erinské buňky má sekta základny ještě v Gondromu, Harmaradě a Boševalu. Členové sekty Bďících věří, že všechno patří všem, že mezi jednotlivými lidmi nejsou rozdíly a neexistuje žádné soukromé vlastnictví. Proto každý nový člen této sekty musí odevzdat svůj veškerý majetek do společného vlastnictví, v případě nemovitostí tyto prodat a peníze dát na společný účet (ano, Bďící mají dokonce společné účty u bank). Nejsou zde povolena manželství ani partnerství, takže sexuální svazky jsou volné a každý může požádat každého, přičemž je zásadou si v těchto záležitostech vzájemně co nejvíce vyhovět.

Členové sekty se snaží maximálně využít čas na tomto světě. Všichni věří, že cílem života je naučit se co největší moudrosti a co nejvíce vědomostí, neboť jedině tak objeví smysl života a dosáhnou úplného poznání (*probuzení*, jak oni říkají). Proto se každý člen snaží naplnit veškerý svůj čas studiem, samo sebou mimo času, který musí věnovat práci pro sektu. Jde to dokonce až tak daleko, že většina členů se snaží potlačit spánek a místo toho studovat, být bdělými, odtud tedy jejich název.

V erinském sídle sekty (stejně jako ve všech ostatních) se nachází rozsáhlá knihovna o stovkách svazků. Mnohé z těchto knih však byly napsány členy sekty a obsahují jejich utopické názory a jejich filosofii, a tudíž nejsou v ničem příliš přínosné. Znalému člověku by připomínaly spíše směšné pohádky než moudrost světa. Je ovšem pravdou, že v počátcích sekty se v jejich knihovnách nacházelo mnoho skvělých a opravdu poučných vědeckých knih, které však byly v průběhu let vyměněny za knihy ovlivněné filosofií sekty.

Bďící mají zakázán jakýkoli pohyb mimo sídlo sekty. Toto pravidlo bylo ustanoveno v devětadvacátém roce existence sekty hlavně z důvodu, že když nějaký člen opustil sídlo Bďících, mnohdy zapomněl na pravidla okolního světa a byl často obviňován z krádeží nebo i znásilnění. Postupem času začalo toto pravidlo platit zejména kvůli tomu, že by se člen sekty snadno mohl přesvědčit o tom, že ne vše, co se o světě učí, je ve skutečnosti pravda. Náruč sekty v podobě moudrých slov a příslibů naplnění života se většinou otvírá lidem, kteří ztratili smysl života, ať už po smrti blízkého, po ztrátě někoho milovaného nebo lidem, kteří jen hledají jeho naplnění. Pro tyto účely jsou speciálně cvičeni opravdu věrní a oddaní členové sekty, kteří díky tomu dokáží v člověku, hledajícím smysl bytí, navodit myšlenku, že takový smysl mohou najít jen a pouze jako Bďící. Často se stává, že člověk všeho nechá a prostě bez slova rozloučení odejde k Bďícím a jeho příbuzní o něm již nikdy neuslyší.

Sídlo Bďících

Erinská buňka Bďících se nachází v paláci na Erinské třídě v Novém městě východně od mohutného mostu, na kterém vlastně začíná Mořský oblouk. Je to rozlehlá, ale nenápadná budova, v jejímž přízemí je umístěno malé knihkupectví s filozofickou literaturou, které slouží jako taková malá kamufláž (pracují v něm ale jen prověřeni Bďící, kteří mají takto dovolen kontakt s lidmi z venku). Dále se zde nachází malý sklad, písařské, vazačské a iluminátorské dílny a další místnosti, ve kterých pracují členové sekty a tím udržují její chod (prádelna, mandl, kuchyně, sklad potravin, krejčovská dílna pro opravu a šití nových oděvů). V první patře je velká knihovna, několik menších studoven a obrovský sál, užívaný jako jídelna a také ke každodennímu shromáždění. Na shromáždění hlavní vůdce sekty Křešek promlouvá ke svým bratřím.

V druhém patře jsou umývárny a koupelny (společné, jak jinak) a také obytné místnosti pro jednotlivé členy. Ty jsou tvořeny jako malé byty, tedy z chodby je vždy vstup do velké čtvercové místnosti, jakéhosi obývacího pokoje, a z něj pak vedou otvory do jednotlivých pokojů, kde Bďící spí většinou po jednom. Třetí patro je také plné pokojů sloužících Bďícím jako byty, ale většina tohoto patra je neobydlena. Ve druhém ani třetím patře nejsou žádné dveře a každý Bďící má přístup kamkoliv. V prvním, druhém a třetím patře jsou také všechna okna zacloněna těžkými závěsy, které jsou pevně přidělané a nejdou jen tak odsunout, aniž by se nepoškodily (výjimkou jsou výlohy obchodu). Celý palác je tak zevnitř osvětlován lampami na ráisu, černou rýží (což asterionská obdoba ropy, ovšem značně výbušná a s dalšími magickými vlastnostmi).

V posledním, čtvrtém patře se nachází Křeškův byt, dále pokladnice (ve které je obrovské bohatství několika tisíc zlatých ve špercích, penězích a drahých kamenech – odnést odtud všechno bude značný problém) a úkryt všech cenností (dveře této místnosti jsou ocelové, zapuštěné do stěn a chráněné dvěma pastmi: bodcem u zámku, který je napuštěný jedem a vysune se a bodne každého, kdo se pokusí vypáčit zámek, druhá past je magická a tvoří ji tři blesky, které zasáhnou každého, kdo se dotkne dveří (zrušit lze jen pomocí amuletu, který má Křešek) a místnost se záznamy o jednotlivých členech sekty. Křeškův byt a archiv jsou zabezpečeny silnými a dobře zamčenými dveřmi (klíče od nich má pouze on). Krom toho jsou v tomto patře i místnosti, které obývají Bďící, kteří pracují v knihkupectví nebo jako strážé (ti mají více volnosti a občas mohou i opustit dům). Jejich pokoje mají dveře, které ale nejdou nijak zamknout. Nad tímto patrem je již jen půda, do které vede pouze žebřík a na které není nic krom spousty prachu. Všechny patra jsou spojena mohutnými točitými schodišti.

Do celého objektu jsou pouze tři vchody. První z nich vede přes knihkupectví, přes sklady a dílny, ve skladu za knihkupectvím však vždy hlídá strážný. Druhý vchod je na opačné straně sídla a ústí přímo ke schodům do druhého patra, je však zevnitř hlídán dvojicí stráží. A konečně třetím vchodem je podzemní chodba. Ta začíná v domě naproti přes ulici, který také patří sektě (nebo spíše Křeškovi). Je v něm ale nevěstinec Pírko a ústí přesně uprostřed jedné z dílen, kde je její východ kryt poklopem a kobercem. O této chodbě ví pouze Křešek a strážní.

Celá budova má i jistou magickou ochranu. Nelze se teleportovat dovnitř ani ven, nelze odposlouchávat hovory ani myšlenky lidí v budově, stěny nelze nijak kouzlem zprůhlednit ani nelze do budovy kouzlem nijak nahlédnout a podobně.

Členové sekty Bďících

Běžní Bďící se potulují po celém domě. Každý musí po určitou část dne pracovat dole v dílnách a následně se věnovat studiu (to většinou probíhá tak, že čte pořád dokola nějakou moudrou knihu a snaží pochopit každé slovo v ní nebo píše nějakou esej). Studovat mohou buď ve studovnách, nebo ve svých pokojích. V obývacích pokojích se pak Bďící často

setkávají, diskutují spolu, probírají jednotlivá témata, radí se a podobně. Celkově je v paláci řadových Bďících asi sedmdesát.

Poradci jsou vyšším stupněm Bďících, jsou to mnohaletí, zkušení Bďící, kteří obcházejí mezi studujícími členy a radí jim, rozmlouvají s nimi o problémech nebo je motivují k dalšímu studiu.

Knihkupci jsou zvláštní vyšší vrstvou sekty. Je to vlastně nejvyšší stupeň u Bďících, na který může řadový člen postoupit. V současnosti je jich pět a střídají se buď jako prodejci v knihkupectví, nebo dohlížejí na práci ostatních při opisování a iluminaci knih.

Trošku mimo strukturu pak stojí **strážci**. Celkem je jich dvanáct a byli Křeškem do této funkce vybráni pro svou hbitost, sílu a malou ochotu řídit se všemi regulami sekty. Většinou mají nepříliš čistou minulost a u Bďících našli útočiště a azyl. Sektě se odvěčují tím, že chrání její členy před vlivy okolního světa. Strážci, stejně jako knihkupci, mohou sídlo sekty čas od času opustit. Palác Bďících hlídá současně vždy šestice strážů. Tři hlídají vchody do budovy (dva u zadního vchodu a jeden ve skladu u prodejny knih) a další tři se volně procházejí celým domem. Obě šestice strážných se střídají po šesti hodinách. Strážní jsou vyzbrojeni šavlemi a dýkami a nebudou váhat je použít proti někomu, kdo se chce vloupat či vloupat do paláce. Vytvoř je jako válečníky/bojovníky/šermíře, může mezi nimi být i nějaký zloděj/lupič. Jak se dostat do domu Bďících

Nejlepší bude léčka (viz popis Křeška) nebo vloupání. To se dá provést relativně snadno nějakým oknem. Ovšem v domě je tolik lidí a družina tam bude působit natolik nepatřičně, že vypukne poplach a brzy přiběhnou stráž. Vhodné proto bude jít tam v noci, nejlépe pod kouzlem neviditelnosti, nebo se přestrojit za Bďícího (šaty se dají najít v přízemí).

Pokud se postavy vloupají jen tak, může pro ně být těžké najít Michula. Jako snadné se jeví chytit nějakého Bďícího, pod nátlakem z něj dostat, kde je Michul, a omráčit ho, ale jistě se najdou mnohé jiné způsoby. Každopádně měj na paměti, že spatří-li Bďící družinu, budou chvilku nevěřičně koukat a pak vyhlásí poplach. Samotní Bďící, krom strážů, nebudou těžkými protivníky, neboť necvičí a málo spí.

Michul Waraža

Michul je sympatický mladík s kratšími černými vlasy a zamyšleným výrazem ve tváři. Oděn je do typického hnědého roucha Bďících. U sekty našel druhý domov, velice se mu tam líbí, všichni ho mají rádi a rozhodně nebude chtít dobrovolně odejít. Dostane-li se družina k němu a řekne, že ho hledají rodiče, ani to s ním nepohne. Pořád bude družině opakovat, že tohle je přesně to, co v životě hledal.

Dostat ho od Bďících lze několika způsoby, zde některé popíšeme, další jistě vymyslíš ty nebo samotná družina

- Družina se může pokusit Michula unést. Zde je třeba počítat s tím, že jestli se jim to nepodaří pěkně v tichosti, doběhnou stráž a dojde k boji. Pokud by družina boj se strážemi prohrála, bude obrána o všechny věci, zbita a vyhozena z paláce (stráž by měly být tak silné, aby byl souboj vyrovnaný).
- Pokud by družina zahlala, že Střelka po něm pátrá a moc se chce k němu vrátit, Michul by byl svolný ze sekty odejít, ale družině nebude úplně věřit a bude chtít důkaz. Vyžádá si dopis od Střelky, psaný její vlastní rukou (pozná její písmo) a bude chtít, aby na něj čekala před palácem. Pokud se družina opět vydá za Střelkou, stále může mít problémy s Wratkem. Střelku sice může přemluvit, aby napsala Michulovi lživý dopis (řečmi, že je to pro jeho dobro, a to přemlouvání bude muset být vytrvalé), ale za žádnou cenu s ní nepůjde na Michula čekat (pokud by ji dobrodruzi unesli, pokusil by se je Wratko najít a zabít, i kdyby se schovali třeba do Jam věčného zatracení). Pokud ji přemluví, napíše

dopisy dva, jeden lživý a jeden vysvětlující, a požádá postavy, aby ten druhý dali Michulovi, až ho dostanou ven.

- Další možností je nějak uplatit, nebo vydírat Křeška. K uplacení by bylo třeba částky aspoň 300 zlatých, což asi nebude pro družinu příliš rentabilní. Křeškovi je také možno vyhrožovat buď fyzickým nátlakem (nakládačkou), nebo i odvetnými akcemi proti Bdicím, například roznesením hanebných zpráv o sektě po městě a podobně. Pokud by družina přitlačila opravdu hodně (zmlátit Křeška, držet ho někde v zajetí atd.), může ho vyděsit natolik, aby jí vyhověl. V tom případě Michulovi napovídá, že pro něj bude lepší, aby Bdicí opustil, a on ho poslechne a opustí palác sekty. Nezapomeň ale, že Křešek není žádný zbabělec a dokáže se účinně bránit.

Další instrukce

- Je zcela na vůli družiny, jestli budou Waražovy informovat o průběhu svého pátrání, je ale třeba být připraven na to, že zmíní-li se družina Michulovým rodičům například o jeho vztahu se Střelkou, může být svědkem poněkud hysterické scény, která bude následovat. Ani další podrobnosti, které o Michulovi zjistí, nemusí být jeho rodičům zrovna příjemné.
- Informace o tom, že je Michul členem sekty, by ale asi Waražovým dobrodruzi říci měli, koneckonců to družina může považovat za splnění svého úkolu (našli ho přece, ne?). Každopádně to pro Waražovy nebude dobrá zpráva a značně jim vyrazí dech. Družinu požádají, aby odtamtud Michula dostala a to jakýmkoliv způsobem. Nabídnou za to dvojnásobek původní odměny.
- Pokud bude kdykoliv družina zcela bezradná a nebude vědět, jak dál, je samosebou vhodné, abys ji nějakým nenápadným způsobem opět přivedl na stopu (tj. prostřednictvím nějaké CP ji nasměrovat k informacím, které potřebuje).
- Kdykoliv během pátrání je možno dobrodružství zpestřit jinými příhodami např.: smlouváním o ceny s prohnanými erinskými kupci, někdo z družiny může nechtě někoho urazit a bude vyzván na souboj o čest do první krve, družinu může okrást obratný zloděj, v Jižním Erinu může být napadena partou místních pobudů, loďka na které plují po Erinu mezi ostrovy, se může převrhnout a postavy tak mohou ve vodě ztratit cenné vybavení, při pátrání po Křeškovi se může připlést do hospodské rvacky, apod.
- Družina určitě přijde na taková řešení některých problémů, která nás tvůrce, nenapadla. V tom případě musíš samozřejmě flexibilně jednat tak, aby se hráči mohli pokusit, o co chtějí, a pokud to bude dobrý nápad, tak by se jim to mělo i povést. Nemá cenu něco postavám zakazovat jen proto, že autoři dobrodružství na to nepomysleli (výjimkou by asi mělo být pátrání v astrálních sférách, které, pokud by bylo úspěšné, by poněkud zničilo toto dobrodružství – to je ovšem záležitost daná systémem DrD 1.6. Na druhou stranu, na Asterionu jsou výzkumy sfér oproti běžným pravidlům dosti opožděné).
- O Bdicích se mohou postavy dozvědět, krom rozhovoru Křeška a mladíka ve Skleněnce, také z jiných zdrojů. Budou-li se vyptávat lidí v Erinu na podivnosti a zvláštní věci, může jim být náhodně řečeno (krom mnohého jiného), že v tom a tom domě sídlí nějaká divná sekta. Pokud se budou vyptávat přímo na Bdicí, mohou zjistit i konkrétnější informace o podivínech, co nikdy nechodí ven a podobně, ovšem nic o Michulovi.

Závěr

Jakmile družina přivede Michula domů k Waražům (lhostejno jakým způsobem), dostane se jim díky, slíbených peněz, ale to bude vše. Waražovi se s družinou budou chtít co nejdříve

rozloučit. I během té chvíle ale bude družina svědky nepříliš srdečného přivítání Michula jeho rodiči. Nebude to na družinu působit vůbec příjemně, když uvidí, že Waražovi se z návratu syna neradují, spíše jsou na něj navztekani a vypadá to, že Michul si užije ještě horké chvílky. Každopádně tím ještě dobrodružství nemusí úplně končit, jelikož hned dalšího dne může družinu opět kontaktovat jeden ze sluhů Waražů s tím, že pro ně mají další práci. Waražovi chtějí, aby ze sídla Bdicích donesli jejich peníze (900 zlatých). Nabídnou opět každému 25 zlatých. Pokud družina přijme, bude se muset opět dostat do paláce Bdicích, který ale bude mnohem lépe hlídán, tentokrát desítkou najatých strážců, kteří dům obchází zvenku a nejsou členy sekty (Michulovo zmizení nezůstane bez povšimnutí) a dveře pokladnice budou ještě lépe zajištěny.

Pokud vybrakují pokladnici Bdicích, dá se čekat, že si z celé sekty udělají nepřítelé na život a na smrt a že Křešek za nimi pošle několik najemných vrahů.