

ČÁST 3

Chun Tsua a jeho "Velký plán"

Chun Tsua je nejambicióznější ze všech kultistů. Je tu teprve 68 let a už je pobočníkem Strážkyně Místa. Ale pomýšlí na víc.

Velký plán začal utvářet před třemi desetiletími. Tehdy se mu podařilo - poté, co prokázal obrovské nadání pro stezku Místa - dostat se v hierarchii do horních pater. Záhy byl kultistou IV. stupně zasvěcení (jako nejmladší v dějinách kultu - v 37 letech). Jeho společenská obratnost mu pomohla pomalu získávat důvěru své nadřízené, pro kterou se po dalších deseti letech stal nepostradatelnou pravou rukou. Ale Chun přemýšlí ve větším měřítku, takže celkem záhy začal připravovat kamínky pro svou další cestu vzhůru. Díky své opravdu nebývalé obratnosti v praktikách Stezky Místa sám objevil několik nových možností, jak s energií EOY pracovat. Některé svým kolegům z kultu ukázal a vysvětlil, jiné si však nechává pro sebe. Jednou z těchto "tajných" technik je dlouhodobé navazování duše nějakého člověka na malý totem, který - když se zničí - vezme duši oné osoby do zázvěti. Tento postup trvá neuvěřitelně dlouho a je s ním spjatá jistá nutnost kooperace cíle. Chun si tímhle způsobem tajně vytváří totem s duší své nadřízené - Strážkyně Místa. Ještě mu bude trvat pár let práce v její blízkosti, než bude hotový, ale Chun je trpělivý.

Aby se dostal nahoru, musí se nejdříve nahoře udělat místo. A proto Chun Tsua už nějakou dobu různými nárazkami, žertíky ale i domluvami mezi čtyřma očima rozhoupává vedení kultu k drastickému, ale v jeho očích nezbytnému kroku - odstranit stávajícího Velekněze z důvodu jeho stoupající demence. To se mu nakonec podaří (stane se to na začátku 1. části dobrodružství). V následujícím vyjednávání, kdo obsadí velekněžský stolec, pak Chun Tsua použije všechno, co může, aby na tuto pozici dostal svou nadřízenou. To se mu podaří, ale další část jeho plánu obdrží nečekanou ránu - uvolněný post Strážce Místa nepřípadně pak jemu, ale jeho konkurentovi, druhému pobočníkovi bývalé Strážkyně.

Chun Tsua ovšem nechtěl jen odstranit Velekněze, aby mohl dál stoupat po žebříčku. Také mezi kultisty má několik zapřísáhlých nepřátel, hlavně lidi, kteří dokážou prohlédnout jeho podlézavost a licoměrnost a je jim naprosto jasné, že Chun Tsua myslí především na sebe a svůj úspěch. Proto rok předtím, než se odehrává dobrodružství, dopomohl k útěku mladé kultistce Mei Šu Žhan (ta je ve vězení - viz 2. část). Nebylo to z dobroty jeho srdce, ale pomohl ji utéct, aby se pak sám mohl nabídnout ji chytit. Použil totiž u ní další ze svých technik, o kterých zbytek kultu neví - vybavil ji na cestu předmětem (váček na mince), který si označil "stopovací" značkou. Ačkoli tato značka používá energii EOY, pokud se dostane mimo jeho dosah, její vliv nezmizí, jen pomalounku slábne. A on po krátkém soustředění dokáže intuitivně vycítit směr a přibližnou vzdálenost cíle. Díky tomu byl schopen vystopovat Mei až na druhém okraji říše (kult sídlí v podhůří Himaláje). Ovšem čas mimo stěny hostince a bez dohledu ostatních kultistů využil i k tomu, aby si za nemalé prostředky objednal partičku kvalitních zabijáků, na jejichž příchod čeká. Tyto zabijáky si pak splete s družinou, čímž ji dá šanci získat v boji proti kultu dočasnou výhodu.

Časová osa 3. části

Minut	Akce
15	Rekapitulace první části. Seznámení PJe s družinou.
10	Hledání Princezny
15	Setkání s Chun Tsuem
45	Souboj o Princeznu v Rokovací místnosti
25	Našeptávač
25	Vyjednávání s Velekněžkou
25	Záměna postav
25	RP výzva mezi postavami
25	Závěr
30	Rezerva

Začátek třetí části

Kult konečně zvolil svého nového Velekněze - (ted' už) bývalou Strážkyni Stezky Místa - Čing Li. A také zjistil, že v hostinci v době jednání došlo ke krizovému vývoji. Jako prioritu tedy kult zvolí záchranu princezny.

Kultisté zrušili proces krmení EOY a to už tedy nebude znovu "žvýkat" čas postav a ostatních uvězněných v EOY.

Družinu postav budou chtít nejprve zajmout, a až po neúspěchu odstranit. Pokud družina způsobí kultu obrovské ztráty na životech - **polovina a více kultistů zemře** - tak je prostě z Vnitřností vypudí do Hostince a budou doufat, že postavy utečou. Tím dobrodružství skončí.

Postavy skončily druhou část posledním žvýknutím EOY, kdy se opět objevili ve stínové verzi hostince. Jeden zásadní rozdíl tu je - po princezně a její suitě není ani památka.

- princeznu mají kultisté v hlavní **Rokovací hale**, kde začíná dlouhý rituál, jak ji a zbytek jejích sloužících "vyzvrátit" z EOY, aby jim už nežralo čas a u toho je omladit.
- **pobočník Strážce Stezky Mysli (IV. stupeň) je vyslán do Hostince**, aby tam upravoval vzpomínky a myšlenky lidí, kteří si všimli zmizení princezny a jejího doprovodu.
- Jeden **kultista ze Stezky Mysli (III. stupeň) je vyslán do Sledovací Místnosti**, kde sedí na hlavním "trůně" a neustále sleduje družinu (pokud se rozdělí, tak jejího vůdce) a telepaticky informuje o jejich pohybech. (Ten však na místo dorazí a začne družinu sledovat až po jejím setkání s Chun Tsuem)

Setkání s Chun Tsuem (15min)

Když postavy poprvé (ve 3. části) opustí Žaludek (stín hostince), neobjeví se nejprv v Iničiačným řetězci, ale v jakési chodbě - s holými stěnami připomínajícími opracovaný kámen, ale vlašnými na dotyk. Chodba je široká dva metry a pomalu se stáčí doprava.

Jakmile se v ní postavy objeví, uslyší zpoza zákruty blížící se kroky jedné osoby, která se záhy zjeví před nimi. Je to Chun Tsua, v hedvábném kimonu a s několikero šperky, beze zbraně a jiného vybavení.

“Skvělá práce s tím zmatkem, který jste tu vyvolali. Skvěle jste využili zaneprázdněnosti nás uvnitř a teď mají všichni plné ruce práce hasit požáry, které tu vznikly - obdivuhodné, klaním se,” na to lehce pokloní hlavou. *“Proto bychom toho měli co nejlépe využít, všechny tři cíle jsou zde přítomny a já jsem vám k službám, dle předchozí dohody.”*

Postavy mohou být překvapené i nedůvěřivé, ale rozhodně nesmějí na sobě dát zásadně znát, že vůbec neví, která bije. Mohou si nechat přiblížit (“znovu”) cíle:

- **Man Čai** - kultista III. stupně stezky Místa) - *“břícho mu leze z kimona a jeho pot smrdí jak kyslá žluč z žáby”*
- **Lin Po Sai** - kultista III. stupně stezky Mysli) - *“nos zvedá nahoru tak, že každých třicet kroků zakopne”*
- **Šan Žhou Sa** - nová Strážkyne stezky Místa, dříve pobočnice předchozí Strážkyně - *“děvka, co může nabídnout to, co já nabídnout nemůžu. Přiznám, že její malé nožičky dokáží divy s každým...”*

Chun Tsua ví, že jsou všichni v Rokovací místnosti, kde omlazují Princeznu. Osobně mu záleží hlavně na jejich odstranění a na tom, aby s jejich smrtí nebyl nijak spojován, pro dobré vztahy s “cechem” asasínů se ale může postarat i o to, aby se postavy po vraždách dostaly z hostince pryč, pokud to ovšem nijak neohrozí jeho věrohodnost pro zbytek kultu.

Pokud se družina rozhodne Chun Tsua zabít, musí se jim to podařit během prvního překvapivého kola, protože Chun Tsua jim jinak zmizí EOY teleportem.

Rokovací hala a druhý únos princezny (45min)

Rokovací hala je jediná (s výjimkou jednotlivých ubikací kultistů) místnost z Vnitřností EOY, kam se postavy nemohly v 2. části dostat, protože tam probíhala volba nového Velekněze kultu za zavřenými dveřmi. Teď ji však postavy musí najít, protože právě v ní probíhá **“zvracecí” a omlazovací rituál na princezně a jejím doprovodu.**

Místnost má kruhový půdorys, kdy uprostřed je volný prostor a okolo něj jsou dvě zvedající se terasy s posezením. Za normálních okolností uprostřed stojí řečník a všude kolem něj sedí ostatní kultisté, v nižší - středu bližší - řadě ti významnější, na druhém - vzdálenějším patře pak ti méně významní. Velikost místnosti se dá měnit dle potřeby - při rokování o volbě velekněze měla v průměru 20 sáhů, při rituálu na princezně a její suítě má metrů 40.

Uprostřed volné kruhové plochy jsou do soustředných kruhů rozestavěny ženy z princezny doprovod - na okraji kruh služebných, za ním směrem do středu kruh válečnic, za ním kruh vysoce postavených kocí (kapitánka, chodkyně a spol.) a uprostřed sama princezna. Všechny ženy mají na ruku tlusté bronzové náramky, které nikdy předtím neměly. Tyto náramky jim umožňují jakožto "nekultistům" se pohybovat po Vnitřnostech EOY.

Kolem nich stojí v širokém kruhu **20 šikovných kultistů ze Stezek Místa a Mysli, kteří provádějí rituál - jsou do něj naplno ponořeni - během prvních fází souboje neútočí.** Vede je nová Velekněžka **Čing Li**, která stojí mezi nimi. Patnáctka těch nejlepších ze **Stezky Míru** má za úkol místo a klid na rituál hlídat před družinou ve složení (v případě, že jsou někteří již mrtví z předchozích částí, tak tam prostě nejsou):

- Strážce Míru
- 2x kultisté IV. kruhu
- 6x kultisté III. kruhu
- 6x kultisté II. kruhu

Na suitě princezny je vidět, že omlazovací proces probíhá - nejsou už to čtyřicátnice/padesátnice, ale jsou někde na 25/35 letech.

Pokud družina přichází osvobodit princeznu **bez pomoci Chun Tsuy**, tak jakmile vejdou dovnitř, **jsou překvapení (ztrácí iniciativu) patnáctkou členů Stezky Míru.** Ti ví, odkud družina přijde, protože mají kultistu ve Sledovací Místnosti, který telepaticky updatuje šéfovi bezpečnosti, kde družina je a co dělá. Pokud sledovače družina předem odstraní, nebudou bojovníci ze Stezky Míru na ně připraveni a bude se normálně házet na iniciativu.

Pokud se **družina dohodne s Chun Tsuem, tak ten je "teleportuje" na správná místa poblíž jeho cílů a tím získá družina překvapení (iniciativu)**, boj pro ni bude snažší.

Princeznina suita je pod uklidňujícím vlivem - nevšímají si svého okolí, jen tam tak stojí a čučí do blba. Ten začne pomíjet po opuštění místnosti a do pár minut vymizí úplně.

Jakmile družina naruší rituál, začnou se jednotliví kultisté z rituálu "probouzet" a dle situace se zapojí do boje s družinou. Probouzení bude postupné během tří kol:

Probuzení po 1. kole narušení budou:

- 2x kultisté stezky Místa z II. kruhu
- 3x kultisté stezky Mysli z II. kruhu

Probuzení po 2. kole narušení budou:

- 5x kultisté stezky Místa z III. kruhu
- 5x kultisté stezky Mysli z III. kruhu

Probuzení po 3. kole narušení budou:

- 2x kultisté stezky Mysli z IV. kruhu
- 1x Strážce stezky Mysli
- 2x kultisté stezky Místa z IV. kruhu
- 1x Velekněžka (v bestiáři jako Strážce stezky Místa)

Dokud se věnují rituálu, **je snadné Velekněžce vzít hůl (past Sil 7 nevezme/vezme)**, protože je zabraná do rituálu a své fyzické okolí vnímá minimálně. Jakmile se ale přidá do boje (třetí kolo po narušení rituálu), hole se už jen tak nevzdá.

Hůl postavě, která ji drží, pulsuje v ruce neznámou silou. Postava s ní bez tréninku dokáže pouze jednu věc - bez ohledu na to, ke které Stezce byla přidělena, držitele není možné ovlivnit schopnostmi kultu EOY, **tato schopnost je pasivní, nevyžaduje žádnou pozornost ani záměr postavy.**

Když družina s princeznou uteče do chodby nebo do jiné místnosti za chodbou, kult je hned pronásledovat nebude - budou si lízat rány a plánovat, jak na družinu vyvrát.

Taktika boje kultistů

Kultisté jsou až na nejvyšší kruhy relativně slabí a nejsou schopni dlouhodobě odolávat krvavé řeži postav. Na druhou stranu mají schopnost teleportace do bezpečí. Kultisté Stezky Míru se teleportují do bezpečí vždy, jakmile mají jen ¼ životů. U kultistů Stezek Místa a Mysli je hranice posunuta na ½ zbývajících životů. PJ nesmí zapomenout, že každý kultista má zvláštní schopnosti, které může nejen v boji využít (viz Část 0).

Další "špinavé triky" kultistů (každý 25min)

Protože ochranu rituálu měla na starost Stezka Míru, bude jeho narušení vnímáno jako jejich selhání. Proto se nejdříve o zastavení družiny následně pokusí Stezka Mysli, pokud neuspěje, tak po ní Stezka Místa a pokud ani ta neuspěje, přijde kombo útok všech Stezek najednou.

Důležité je všechny tři triky narvat družině do cesty dřív, než se dostanou k drakovi. Poslední kombo útok tedy musí proběhnout nejpozději v Místnosti Trofejí.

Našeptávač (pokus Stezky Mysli)

Stezka Mysli zvolí na družinu dosti zákeřnou taktiku - jakmile opustí družina s princeznou rokovácí halu a bude prchat chodbou nebo místností (záleží, kudy utečou), uslyší nejchytřejší postava družiny (ta, co na začátku 2. části jako jediná prokoukla iluzi, že "čas se opakuje") v hlavě hlas, ne nepodobný tomu drakovu. **Tento hlas třikrát pomůže družině překonat nastražené pasti (získání důvěry) a po čtvrté hlas naláká družinu do pasti.**

"Skvělé, cítím, že máte mou vnučku. Ale musíte být opatrní, jste v domě svých nepřátel a oni tu dokážou ovládat skoro všechno."

Na otázky, jakto, že najednou dokáže komunikovat "na dálku" odpoví, že díky tomu, že mají ve své moci princeznu, u něj výrazně stoupá naděje na úspěch útěku a tak zkouší být aktivnější, dosáhne dál. Bude je varovat, že kultisté se chystají je pronásledovat, a tak ať spěchají.

Past 1 - Díra v podlaze

Vzápětí je varuje před skrytou pastí (díra v podlaze, která není vidět - je zakrytá iluzí podlahy). Postavy si ověří, že díra tam opravdu je (strčí do ni zbraň, ruku a podobně) a hlas v hlavě postavě řekne, že se to dá obejít po kraji. Což se opravdu dá (Past Obr 6).

Hlas v hlavě může "hlasitě" vykřiknout "stůjte!".

Past 2 - Číhající kultisté

Podruhé je hlas varuje před přepadem skupinky ze Stezky Míru, kteří na ně číhají za zákrutou chodby (za rohem místnosti - podle toho, kde zrovna budou) se sítěmi, aby je chytili. Družina pak díky informacím vyhraje souboj během jednoho dvou kol. Bojovníci ze Stezky Míru budou bojovat jen na oko, jakmile budou dostávat kapky, budou se teleportovat do bezpečí.

Hlas v hlavě může "hlasitě" vykřiknout "potichu!".

Past 3 - Metač oštěpů

Potřetí je varuje před skrytým útočným zařízením - metačem oštěpů, které je opět zakryto iluzí (opět pokud v chodbě, tak je "ve zdi", pokud v místnosti, může to být jakákoli část vybavení té místnosti, nebo opět "ve zdi"). Opět družině řekne, jak past deaktivovat/obejít.

Hlas v hlavě může "hlasitě" vykřiknout "k zemi!".

Past 4 - Útok zezadu

Nakonec je v chodbě (nebo místnosti, záleží na situaci) varuje, že se za družinu během pár vteřin naportuje úderná grupa kultistů. Družina by se měla zastavit a připravit na přepad zezadu, načež se skutečně za družinou (v nejvýhodnější možné pozici) objeví ozbrojené složky Princezniny suity, které jdou princeznu zachránit a měly družinu "překvapit". Dojde k další krvavé řeži, které nedokáže zabránit ani princezna, protože její společníci jsou kultistama ze Stezky Mysli ovládnuté a přesvědčené o správnosti svého úkolu.

Při tomto souboji se pak zezadu zkusí přikrást dvojice kultistů ze Stezky Mysli (III. stupeň) tak, aby se dostali na dosah princezny, kde když se jim podaří se jí dotknout, můžou se s ní teleportovat pryč (do Rokovací Haly). Ale nejsou to sebevražední kultisté, takže když družina nenechá princeznu vzadu bez dozoru, tak by neměl být problém ji uhlídat.

Hlas v hlavě může "hlasitě" vykřiknout "otočte se!".

Vyjednávání s Velekněžkou (pokus Stezky Místa)

Těsně před Místností Trofejí vytvoří kult pomocí EOY novou, pro družinu neznámou místnost. Vstup do ní je skrz masivní dvoukřídlé dveře z červeného dřeva s orientální řezbou.

Poté, co je postavy otevřou (nejsou zamčené), ocitnou se v 30 sáhů dlouhém honosném obdélníkovém sále, kde po obou delších stranách se nachází řada oken s výhledem na hory v oblacích. Vzduch v místnosti je svěží jako horský déšť. Na druhé straně sálu je na vyvýšeném pódiu trůn ve kterém sedí Velekněžka. V pozadí lze spatřit další stíny kultistů. Pod pódiem je malý černý stoleček.

Jakmile postavy vejdou, ozve se zpoza pódia gong a zvučný hlas kutlisty zvolá:

“Velekněžka Čing Li přijímá ty, jenž unikají ÉÉÉÉÉ ÓÓÓÓÓÓÓ ÍÍÍÍÍÍÍÍÍÍ. Necht’ předstoupí ten, kdo velí.”

Očekává se, že vůdce družiny předstoupí ke stolečku pod pódiem a poklekne. Ostatní by měli zůstat u dveří. Velekněžka Čing Li si bude chvíli (dvacet vteřin) pohledem měřit vůdce družiny. Poté se krátce usměje a přátelským tónem spustí:

“Nuže? Život nám neumožňuje vrátit se zpět a opravit to, co jsme v minulosti udělali špatně. Nenechme se proto nepovedeným začátkem přesvědčit, že vše skončí špatně. Projevem síly není jen schopnost vytrvat až do bolestivého konce, ale i umění začít znovu a lépe... Souhlasíš?”

Měl by následovat hovor, který Velekněžka bude směřovat k nabídce, která se neodmítá. Hráč se samozřejmě může vyptávat na ledaccos (kult, drak, princezna, stárnutí atp.). Velekněžka se dotazům nebude bránit, ale přejde je jen tím, že odpovědi nejsou již důležité (jde o minulost a ta teď již nemá význam). Případné obvinění z trestné činnosti přejde s pokrčenými rameny (dělá svoji práci, necítí se vinna a nemá se tudíž za co omlouvat). Bude-li postava dorážet, nasadí jen “chápací” úsměv, ale nebude nijak dále reagovat.

Velekněžka se bude snažit zjistit, co vlastně postavy chtějí (záchrana vlastního života, záchrana princezny, omlazení, osvobození draka). Bude se zájmem poslouchat a přání družiny bude brát za své. Jakmile Velekněžka (PJ usoudí), že ví, co družina chce, nabídne jí řešení.

Velekněžka může nabídnout následující:

- omladí postavy - namíchají na míru lektvar mládí - k tomu potřebuje jen vzorek krve postav
- navrátí postavy do normálního světa - podmínkou je vypítí lektvaru zapomnění (podstoupení procedury na cílený výmaz paměti) - opět nutný vzorek krve
- omladí a navrátí Princeznu Šai Li a její suitu do normálního světa - na tom se již pracovalo
- nikdy nebude souhlasit s osvobozením/propuštěním draka (prostě to nelze)
- nabídne postavám finanční kompenzaci za utrpěné újmy

Pokud postavy kývnou na nabídku, přicupitá ke stolku kultista s dřevěným táckem, kovovou jehlicí a malým kalíškem. Na postavě je, aby se píchla jehlicí do prstu a trochu krve nakapala do kalíšku.

V samotné jehlici je skrytý jed, který začne působit zhruba do dvaceti minut, tj. v době, kdy již všichni členové družiny "darovali" krev. Jed v jehlici uspí postavy (Past Odl~15~slabost/spánek). Ty se pak ocitají ve Vězení v díře vedle Mei Šu Žhan (pokd ji neosvobodili nebo nezlikvidovali) **a dobrodružství pro ně končí.**

Pokud se postavy s Velekněžkou nedohodnou, ta jen ledovým hlasem prohlásí:

"Nikdy si neplette dílčí porážku s definitivní prohrou..."

Načež se ozve gong a kultista hlubokým hlasem zvolá:

"Velekněžka Čing Li odchází..."

Poté se místnost rozplyne spolu s Velekněžkou a ostatními kultisty. Postavy se ocitají před dveřmi do Místnosti Trofejí.

Good old switcheroo*

Pokud nakonec akce všech tří Stezek selžou, přestanou se kultisté snažit zastínit soupeřící Stezky a rozhodnou se spojit síly a družinu už konečně porazit. **Stane se tak v Místnosti Trofejí.**

Kultisté unesou 1 (při 5 hráčích) nebo 2 (při 6-7 hráčích) postavy a nahradí je dokonalými dvojníky. Protože to zahrát bude Roleplayová Výzva, měl by PJ vybrat nejlepší RP hráče z družiny. Pokud jich je více, může rozhodnout hod kostkou. **Nesmí to však nikdy být hráč postavy nesoucí velekněžskou hůl.**

* Stará dobrá záměnička

Nejpozději v Místnosti Trofejí to uskuteční. Objeví se před nimi výkvět Stezky Míru (respektive to, co z něj doposud zbylo) a přepadne je. Cílem však není družinu doopravdy ohrožit, ale vyvolat na chvíli nepřehlednou situaci - boj, kdy členové Stezky Místa teleportem unesou 1-2 postavy a o zlomek vteřiny později na jejich místo přinesou dokonalé/hodvojníky/a. Poté bojovníci Stezky Míru zmizí tam, odkud přišli, a družina může pokračovat v tom, co dělala.

Unesené postavy se objeví ve Sledovací Místnosti, kde je mocnou telekinetickou silou znehybní kultisté Stezky Místa tak, že jsou rády, že dýchají. Strážce Mysli se jim hrabe ve vzpomínkách a důležité věci telepaticky posílá dvojníkům, aby mohli být co nejpersvědčivější. Čtyři nejlepší ze Stezky Mysli se odsud - sedíce na kamenných "křeslech" starají o iluzi na dvojnících, která postavy dokonale napodobuje na pohled, poslech i dotyk.

Postavy zde nemohou ani mluvit. Z vypětí kultistů, kteří se na akci podílejí, je celkem jasné, že tímto způsobem unést a uvěznit více postav z družiny pro ně není možné - nemají na to kapacity. Velekněžka vše s napětím sleduje a zjevně je připravená něco podniknout (teleportovat kultisty ze scény).

Roleplayová výzva mezi postavami (25min)

Hráči unesených postav odejdou s jedním PJ ven z herní místnosti a tam dostanou brífing, jak hrát za kultisty v přestrojení. Mají jasný cíl - zmocnit se velekněžské hole. Až jako úplně poslední možnost zkusí družinu napadnout. Pokud se budou ostatní vyptávat na věci, které kultisté neví, ale postava by je vědět měla, měli by vybraní hráči zahrát cca dvouvteřinovou pauzu, ve které Strážce Mysli potřebnou informaci přečte z hlav unesených postav a pošle ji dvojníkům - hráči by tedy za těchto okolností měli svůj projev "lagovat".

Pokud se jim nepodaří ostatní postavy přesvědčit, vrhnou se na ně a Velekněžka je podpoří přiteleportováním všech kultistů, které bude mít k dispozici. Postavám úplně stačí odemknout cestu k drakovi a utéct k němu, ale mohou bojovat. Pokud však kultisté začnou rychle umírat, všichni zase utečou a postavy už budou mít klid.

Hráč postavy s velekněžskou holí půjde také s PJ pryč a tam se dozví, že o část kolegů přišel a místo nich má dva kultisty. Díky holi dokáže prohlédnout iluzi.

Hráči zbylých postav nakonec půjdou také s PJ pryč, ten jim řekne, že v rámci boje cítili jakýsi podivný tah za celou svou bytost, jdousí jakoby od podstaty, který po nich šáhl, ale dokázaly to setřást.

V této RP Výzvě se hodnotí jednak jak zvládnou vybraní hráči zahrát kultisty, jak hráč postavy s velekněžskou holí podá svou "verzi pravdy" a obecně jak tohle i všichni ostatní odroleplayují.

Závěr

Jakmile postavy překonají všechny překážky (a 1-2 členy družiny ztratí kvůli dvojníkům), mají cestu k drakovi volnou. V Místnosti Trofejí pak princezna Jin Šai Li bude telepaticky hovořit se svým předkem a rozhodne se vyhovět jeho prosbě. Družina pak vloží Velekněžskou hůl do otvoru ve zdi a tím se zeď rozplyne a odhalí točité schodiště vedoucí do tmy dolů.

Za stěnou jsou už pro kultisty odstínění - je to součást ochrany proti drakovi - aby nemohl napínat mysl ven ze svého vězení (zjevně už to není v nejlepší kondici, protože drak dokáže vysílat myšlenky do Místnosti Trofejí a vyrobil nějaké obrazy a jevy v dalších *Vnitřnostech* EOY). Čili kromě dvojníků nemá nikdo z kultu možnost na dálku sledovat, natož nějak ovlivňovat postavy a jejich okolí.

Jakmile vstoupí na schodiště, bude se postupně rozsvěcet světlo bez přímého zjevného zdroje, které modravě prostor ozařuje. V hlavách jim bude znít drakův hlas, který se naplňuje radostí a úlevou, o jejímž dosažení se mu skoro ani nesnilo. Po deseti otočkách schodiště ústí do kruhové místnosti 15 metrů v průměru. Stěny vypadají jako hladce opracovaný kámen, podlaha je však z nějakého skoro čirého křišťálu. Je skrz ni matně vidět dlouhé zlaté hadovité tělo, které se občas trochu pohne. Křišťál je pak křížován 4 liniemi tmavého kamene, které vedou napříč a protínají se ve středu místnosti, a dvěma soustřednými kružnicemi, které jsou v třetině a dvou třetinách poloměru místnosti. Uprostřed - kolem křížení linií - je pak kruh asi 1,5m v průměru, který také vypadá ze stejného kamene. Všechny tyto prvky jsou pokryty vzájemně propletenými obrazci - něco jako keltská ornamentika na LSD.

Při vstupu do místnosti však celé okolí rázem zmizí a postavy budou zahlceny vizemi a zvuky - jsou to různé vzpomínky, ale i situace a jevy, které žádná postava nezažila. Je to taková rychlá směsice obrazů a zvuků s obrovským tlakem. Toto je první a zároveň poslední přímý projev EOY, kterým se snaží družinu zastavit. Pokud postavy řeknou, že obrazům nevěnují pozornost a prostě se jen snaží jít dál, po chvíli tlak ustoupí a vzápětí zmizí úplně. Klíčem je tomu nevěnovat pozornost. Princezna se tomu neubrání a zůstane stát na kraji místnosti. Stačí ji jemně dovést dál k prostředku

Jakmile překoná družina i tohle (princeznu protáhne silou), už má prakticky vyhráno. Z menší vzdálenosti je vidět, že symboly na liniích a kruhu jsou popraskané, někde dokonce nečitelné - nerozpoznatelné. Drak zde může mluvit nahlas, takže požádá princeznu, aby se postavila na pečetní kámen (kruh uprostřed místnosti) a tam si podřezala svá zápěstí.

Postavy se pravděpodobně zmíní o svých ztracenýchruzích a drak přislíbí, že je při úniku zkusí najít a přibrat sebou.

Jakmile princezna provede oběť, krev z ní nestéká tak, jak by se očekávalo, ale v jakémsi stavu beztlíže se začne vznášet kolem ní. Princezna nejdříve stojí, ale jak ztrácí sílu, zhortí se do kleku, pak sedu a nakonec spadne na bok a zůstane ležet. Krev z ní vytéká do vzduchu a vznáší se všude okolo v rudých závojích, než v jednom momentu začne být vsakována křišťálem na podlaze. Ten se celý zkalí do ruda a pak se celá místnost roztřeše.

“Zavřete oči, budu trhat realitu!” zavělí drak. Pokud postavy oči nezavřou hned, uvidí, jak se naprosto všechno v zorném poli rozpadá na fraktály které mění barvy a velikosti, zakřivení i hloubku. Bolí z toho hlava a je z toho zle od žaludku. Pokud i nadále nezavřou oči, hážou past Int -14- nezblázní se/zblázní se.

Následující děj už PJs jen odvypráví

Se zavřenýma očima cítí otřesy všeho okolo, včetně vzduchu. Chviléma jakoby plovali ve vodě, pak ucítí tah někam nahoru. Drak je klidný a stále vyzývá, ať se nedívají, že tohle vidět žádný smrtelník neustojí. Když jim po zdánlivě nekonečné cestě konečně řekne, že mohou oči otevřít, budou sedět na jeho hřbetě (včetně unesených postav a zbytku princezniny suity) a poletí nad hostincem. Drak přistane na skále nad hostincem, a všichni bezpečně slezou dolů. V hostinci mezitím dochází k pozdvižení - všichni vybíhají ven, aby mohli draka vidět. Ten se vznese nad hostinec a mocným hlasem vyzývá lidi dole, ať z hostince okamžitě utíkají, protože ho za chvíli zničí.

Drak dá lidem asi 5 minut na evakuaci a pak se pustí do díla zkázy - bude metat plameny, co mu síly stačí. Hostinec nezačne hořet, ale začne se jakoby pomalu zmenšovat.

Drak nad tím bude řídit asi dvě hodiny, než se unaví (dával do toho skoro všechno). Hostinec je zmenšený asi na třetinu původní velikosti, má už jen jeden dvůr, o něco menší, než původně. Budovy mají už jen dvě patra a u čelní stěny dvora stojí jen jedna budova.

Pokud postavy čekají opodál, drak po běsnění přistane a změní se na člověka. Nabídne jim pravici a znovu projeví svůj vděk s tím, že kdyby cokoli potřebovali, ať se nebojí ozvat. Každá postava dostane zlatou šupinu, kterou mají nosit u sebe, aby je chránila. Pokud budou chtít s Ťin Manšóem mluvit, stačí podržet šupinu v dlani a myslet na něj a on se ozve telepaticky tak, jak to dělal ze svého vězení do Místnosti Trofejí. Tady s nimi drak bude ochoten posedět a poklábosit, nikam nespěchá, je znovu mladý. Je vděčný za oběť Šai Li, vždy ji bude nosit ve svém srdci. Teď je však čas se radovat, že přežili. Zítra pak hodlá odletět se zbytkem princezniny suity do hlavního města provincie Jin a osobně vypovědět o hrdinské oběti nejmladší pánovy dcery.