

# ČÁST 1

## Úvod

Postavy začínají své dobrodružství v hostinci, tj. již pod kontrolou EOY (viz Část obecná). Očekávají příjezd princezny a její družiny. Princezna, která přijíždí těsně před půlnocí má program nalinkovaný od rána do večera.

Postavy by měly zvládnout následující:

1. identifikovat princeznu mezi jejími dvojnicemi (znaménko)
2. unést princeznu

Mají na to nejméně jeden den, ale je možné, že princeznina výprava bude odpočívat déle.

## Jak hrát první část?

Svým uchopením je 1. část čistě sandboxová a družina může provést prakticky cokoliv. Role PJe lze rozdělit na následující:

- vyhodnocení jednotlivých “nápadů” družiny
- hlídání časové osy (herní, skutečná), udržení tempa hry
- “spouštění” povinných scén
- v nejhorším pomoc družině

## Hostinec

Celá první část se bude odehrávat v Hostinci Unavený Poutník a jeho okolí. (*mapa*) Hostinec je situován v podhůří Himaláje u Hedvábné stezky. V těchto místech je jakési údolí/průsmyk a celý komplex hostince se opírá dvěma stranami o skálu. Má podobu obdélníku složeného ze dvou stejných (rozlohou) čtverců, kdy hlavní a jediný vchod je na kratší straně. Tyto čtverce tvoří dva oddělené dvory, jejichž obvod je zaplněn budovami. Vnější stěnu celého komplexu tedy tvoří jednotlivé stěny budov. Uspořádání uvnitř Hostince odpovídá tehdejší architektuře - viz obrázek.

**1 - Zeď duchů** - Obrovská zeď, 30 metrů dlouhá a necelé 4m vysoká. Stojí podél cesty (Hedvábné stezky). Uprostřed je vyveden nápis ‘Unavený poutník’. Za ní se skrývá vstup do hostince.

**2 - Vstupní brána** - Klasická v kontextu asijské kultury té doby, vysoká necelé 4m a 6m široká (otvor) a má lehce prohnutou stříšku (na krajích cca metr výšky, uprostřed méně). Má velké dvoukřídlé vrata, které teď ale budou otevřené a takto zajištěné (kvůli velkému provozu).

**3 - Vnitřní brána** - Podobná té vstupní, ale o kousek menší. Tato se v noci zavírá, aby ‘panstvo’ mělo klid od běžných lidí.



*Hostinec vypadá podobně jako stavba na tomto obrázku, jen je složen ze dvou dvorů (zde je jeden) a je mnohem větší a honosnější, ale princip stavby i místo jsou podobné*

**4 - Fontány s pitnou vodou** - Mají kamenný podstavec as 3x3 metry, uprostřed něj je kruhová fontána s nádržkou, do které pořád teče voda. Je to voda z horského pramene svedená (pomocí EOY) vytvořeným potrubím. Tyto fontány slouží spíše pro osvěžení návštěvníků, protože díky možnosti budovy tvarovat přímo z těla EOY mají v hostinci dost kvalitní vodovodní systém, takže prádelna, kuchyně, lázně a všechna další místa, kde se často používá voda, mají své vlastní vodovody.

**5 - Strážnice a recepce** - Menší domek s patrem. V přízemí je otevřená kancelář (dveře jsou otevřené nonstop), kde vykonává službu recepce - eviduje návštěvníky, informuje o volných pokojích k přespání apod. V kanceláři se taky poflakují dva strážci pořádku, zaměstnanci Hostince Unavený Poutník - kultisti ze Stezky Míru vyzbrojeni holemi. Ti pravidelně vycházejí na obhlídku (dvakrát za hodinu, trvá to vždycky 20 minut). V horním patře je pak menší archiv návštěvníků a účetnictví (maximálně rok staré věci) a kancelář účetní.

**6 - Nálevna** - Nejvíce lidová hospoda s odpovídajícím vybavením a nabídkou. Tady se dá opít za pár peněz. V patře pak dvě místnosti k přespání za úplatu. Jsou v nich natažená lana na opření při spánku.

**7 - Dům odpočinku - Ubytování pro chudší** - Třípatrová budova s ubytovací kapacitou pro ty nejchudší. Je plná komůrek a hustota lůžek připomíná japonské hotely rakvového typu.

**8 - Dům odpočinku - Ubytování pro chudší** - Třípatrová budova s ubytovací kapacitou pro ty méně majetné. Menší pokoje a více postelí.

**9 - Domy odpočinku - Ubytování pro chudší** - Třípatrová budova s ubytovací kapacitou pro nemajetné. Relativně velké pokoje pro málo lidí.

**10 - Prádelna** - Dvoupátrová budova, v přízemí se pere, v patře se suší a jsou tam sklady. Spousta lůžkovin a dalších ubytovacích pomůcek. Taky je tam dílnička, v níž se opravuje nábytek.

**11 - Administrativní budova** - Třípatrová budova s kanceláři a archivem. Sídli zde ředitel hostinec a hlavní management. Vždy ji hlídá alespoň jeden zaměstnanec H.U.P - kultista ze Stezky Míru.

**12 - Chrám předků** - Jednopatrová budova bez čelní stěny, mající pouze jednu místnost. V ní jsou svatyně pro důležitá božstva (Duch Hory, Paní Jezera a další) a na stěnách jsou destičky se jmény předků. Mezi předky zaujímá nejuctívější místo právě ta nejstarší destička - Rýžový Výhonek, pramáti všech kultistů.

**13 - Pramen Zdraví - lázně** - Dobře zařízené lázně. V přízemí je sauna a bazén pro společné koupání. V patře pak menší komůrky s káděmi pro sólové omývání, masáže a lazebnickou práci.

**14 - Palác Prasete a Kachny** - Čtyřpatrová a také honosná budova, ovšem o něco méně než její sousedka. Vybavena centrálním schodištěm, v každém patře pak velké vzdušné pokoje, které se dle potřeby dají různě propojit (mají papírové zástěny). Zde zpravidla přebývají kupci, kteří si potrpí na pohodlí, ale zase nejsou až tak bohatí, aby šli do Paláce Rozumu a Harmonie. **Zde je ubytovaná družina a také se zde ubytuje princezna.**

**15 - Palác Rozumu a Harmonie** - Nejvyšší (pět pater) a nejhonosnější budova celého komplexu. Její jméno je vyvedeno v pozlacených znacích nad vchodem. Je v ní několikero luxusních apartmánů pro ty nejbohatší. **V tomto paláci měla původně pobývat princezna se svoji suitou.**

**16 - Paprsek Osvícení - knihovna** - Rozlohou o něco menší třípatrová budova, nesoucí své jméno ve znacích nad vchodem, plná svitků a knih. Obsahuje jak literaturu historickou, tak poezii a dobrodružné či milostné příběhy. Je možno si kterýkoli kousek půjčit a v čítárně si ho přečíst, pokud je host dostatečně významný, může si literaturu půjčit i do svého pronajatého pokoje.

**17 - Palác Píle** - Rodinný palác. Budova nese nad vchodem své jméno. V této třípatrové budově žijí zaměstnanci H.U.P - kultisté. Vnitřek je rozdělen do několika bytových jednotek, které mají přidělený rodiny místních.

**18 - Palác Řádu** - Rodinný palác, kde bydlí zaměstnanci H.U.P - kultisté. Jméno paláce je nad vchodem. Vnitřek je rozdělen do několika bytových jednotek, které mají přidělený rodiny místních. Horní patro je dočasně uzpůsobeno pro najatou pracovní sílu.

**19 - Palác Štěstěny** - Dvoupatrová široká budova. V přízemí je velká herní hala se sloupy a zázemím pro personál. Spousta rohoží a stolků pro různé hry. Jeden salónek pro soukromé hry, zbytek funguje jako 'casino' v provozu zaměstnanců H.U.P - kultistů. V horním patře jsou pak dva další salony, kancelář a sejfy s cennostmi.

**20 - Hospoda 'Spokojený pupek'** - Dvoupatrová budova, v přízemí s velkou halou pro hosty, nahoře několik salónku pro hosty, kteří chtějí při jídle větší soukromí. Skoro pořád je tu docela rušno, v kuchyni se vaří nonstop.

**21 - Obchod 'Dům Splněných Přání'** - Menší dvoupatrová stavbička. Na vývěsním štítě stojí znaky pro 'Dům Splněných Přání'. V přízemí je obchůdek se spoustou alchymistických udělatek a výrobků, bylinky a jiné drobnosti. Opravdu majetní zde mohou sehnat **přípravky opravdu prodlužující život**. V přízemí je obchůdek a malý salónek, kde probíhají jednání s důležitějšími (=bohatými) zákazníky. **Taky tu mají docela velké množství krásných starých bonsajů z různých druhů stromů**. V patře je pak sklad, dílna a v podkroví se suší byliny apod. V domku jsou vždy nějakí zaměstnanci H.U.P včetně ochranky, protože tu mají jedny z nejdražších věcí v celém hostinci.

**22 - Sýpka a sklad** - Dvoupatrová budova, jejíž přízemní patro je docela vysoké (3,5m světlost) a jsou zde uskladněny trvanlivé potravinové zásoby. Nemá okna a je zamčená, otevírají ji pouze zaměstnanci H.U.P vyzvedávající zásoby a poté ji zase zamknou.

**23 - Chlív a jatka** - Jednopatrová budova kde osazenstvo hostince chová svá zvířata - kravky na mléko, prasátka na porážku, slepice na vejce a maso. Zadní část je uzpůsobena na porážení zvířat.

**24 - Stáj a 'garáž'** - Relativně rozlehlá budova, rozdělená zhruba na polovinu zástěnou, v jedné půlce jsou stání pro koně, v druhé se parkují vozy. Stavba má pouze přízemí (ale vysoké), pod střechou je pak menší patro sloužící jako seník.

**25 - Stanové městečko** - Největší stany v něm patří hostinci, ale je tam i spousta menších, které si tam zbudovali lidé podnikaví. Ve velkých stanech se vaří a podává jídlo a nápoje, hrají se hry (hlavně hazardní), někde je i hudba a tanec. Městečko je plné lidí a zvířat, ani v noci v něm není úplný klid. Zaměstnanci hostince pendlují mezi hostincem a 'svými' stany, starají se o hladký chod a aby kšefty nevázly. Občas se tam projde partička strážných ze Stezky Míru, aby zkontrolovali, zda někdo ze stanařů a stánkařů neporušuje dohodnutá pravidla. Uvalují sankce, vybírají pokuty (= nechávají se podplácet za přihmouření oka) a občas někoho vykážou.

Družina hráčů je od začátku ubytována v Paláci Prasete a Kachny (14), zatímco Princeznina suita má být ubytována ve vedlejší honosném Paláci Rozumu a Harmonie (15).

K Hostinci přiléhá ze severní strany stanové městečko pro chudší návštěvníky. Celkové počty lidí v Hostinci a jejím okolí:

- služebnictvo Hostince Unavený Poutník = 70 'ofiko' kultistů (0., 1., 2. a 3. Stupně zasvěcení) + 50 ks najmuté pomocné síly
- hosté v Paláci Rozumu a Harmonie (15) - pouze princeznina suita = 50 lidí
- hosté v Paláci Prasete a Kachny (14) - celkem 6 skupin á 10 lidí, včetně naší družiny = 60 lidí
- hosté v Domech Odpočinku (13, 14, 15) = kolem 200 osob
- hosté ve Stanovém městečku (25) = cca 350 lidí
- CELKEM cca 780 lidí

**Důležité:** V den příjezdu se chystá EOY sníst některé návštěvníky Hostince. Konkrétně se jedná o všechny, kteří se ubytují v Paláci Prasete a Kachny. To znamená, že družina hráčů a později i princeznina suita jsou pozřeny EOY a nelze se tomu vyhnout!

Protože je stavba hostince tvořena z těla bytosti EOY a ne z klasických materiálů (které ale dokonale imituje), je tu několik věcí, které v něm dělat nejdou. Vybavení hostince (nábytek, dekorace, lůžkoviny, rohože apod.) jsou zpravidla normální věci, klasicky vyrobené a zakoupené pro provoz. Je to proto, že i když EOY (respektive kultisti tvarující jeho sílu) umí imitovat všechno opravdu dokonale, pobyt v naprosto umělém prostředí působil na obyčejné lidi docela znepokojivě na podprahové úrovni. Když ale interiéry zabýdleli reálným vybavením, tento pocit se rozměnil až skoro vymizel.

Ačkoli tedy budovy hostince vypadají, že mají kamennou podezdívku či vyzděné jedno nebo dvě patra, nad tím jsou dřevěné patra s klasickými čínskými stříškami, není možné v něm založit požár. Trámy se trochu očoudí, ale nikdy nechytnou. Stavby se nedají ani fyzicky poškodit. Na jednotlivé stavební prvky pak také nefungují kouzla, pracující s materiály - dřevěný sloup nebo kámen ve zdi se nedají uprosit, aby spadly, kouzlo Dveřník není schopné integritu EOY narušit a tedy na otvory ve zdech apod. nefunguje. Okna a dveře se nedají vyrazit nebo rozbít.

Postavy po zapsání na recepci dostanou keramické destičky (ne větší než dlaň) se symbolem/číslem jejich pokoje, kterými se prokazují v hostinci vždy, když by měli za něco platit (drinky v nálevně, jídlo v restauraci) a píše se jim to na účet, který mají solidně předplacený.

Večer před příjezdem princezny udělají strážní z hostince 'šťáru' ve stanovém městečku, aby ti nejnalitější, nejšpinavější a jinak teoreticky problematictí z hostů byli odklizeni z dosahu a výhledu.

## Jak hrát schopnosti povolání v hostinci

### Hraničáři

**Telepatie** - pokud je použita na čtení zaměstnanců H.U.P. - kultistů, je prakticky nemožné s ní uspět. Všichni zaměstnanci H.U.P. jsou na mentální vlivy krytí EOY, který má úroveň 36+, čili jakýkoli hod na past s Roz je nemožné vyhrát. Návštěvníky hostince a pomocnou sílu, najmutou teď na pár týdnů, lze číst dle normálních pravidel.

### Kouzelník

Podobně jako u hraničářovy *Telepatie*, i oproti kouzelnickým kouzlům jsou zaměstnanci H.U.P. - kultisté - chráněni pasivním vlivem EOY a tudíž do pastí na/s Roz si počítají úroveň 36.

Mágovo **Podrobování** je směrem ke zaměstnancům H.U.P. - kultistům prakticky znemožněno - všichni jsou považováni za nepodrobitelná povolání (tím, že pracují s energií EOY, vlastně pracují s jistým druhem magie) zhruba jako hraničář, čili Mág musí být alespoň o 9 úrovní výše, což nebude. Návštěvníky hostince a pomocnou pracovní sílu si podrobit lze.

### Zloděj

**Siccova síť** - Sicco se může pokusit budovat všechny typy sítí, efektivní pro misi družiny je však pouze síť *Výzvědná*. *Výkonnou* i *Ochrannou* síť nedokáže v daném čase a s danými prostředky dostat na dostatečně vysokou úroveň, aby mu k něčemu byly. S výzvědnou sítí problém není, protože přivydělat si nějaké drobné za poskytování informací, to udělá skoro každý rád a informace, které by se družině hodily, jsou mnohem dostupnější. Pro zjišťování informací počítejme, že běžní služební v hostinci (pomocná námezdní síla, béčkoví kultisté) mají úroveň 3-4. Šikovnější služebnictvo (které se hlavně bude starat o princeznu) má úroveň 5-6, informace, které ví jen osoby z princezniny suity jsou pak chráněny jejich úrovněmi (ví to každá služebná - úroveň 4; ví to každá strážkyně - úroveň 8; ví to jen kapitánka stráže - úroveň 16; ví to jen čarodějka - úroveň 20).

## Palác Rozumu a Harmonie

Je pravděpodobné, že před příjezdem princezny bude chtít družina nějak prozkoumat sousední palác, ve kterém se má princezna ubytovat. Celý den v něm probíhají horečné přípravy, všechno se uklízí a leští, chystají se nejpohodlnější dečky a polštáře atd. Neviditelná postava nebo dobře se plížící postava nebude mít žádný zásadní problém dostat se dovnitř a slídit, bude-li opatrná.

Budova má pět pater, skrz přízemí a spodní dvě je zbudována otevřená hala se schodištěm a různě laděnými pokoji na stranách, v horních dvou patrech jsou pak opravdu komfortní a luxusní apartmány.

V přízemí jsou i malé 'soukromé' lázně.

Celý palác je vybaven desítkami magických světél (v pokojích, salóncích, na chodbách apod.), které si hosti mohou dle libosti zapínat či vypínat.

Podle všeho bude princezna a ty nejdůležitější ženy z jejího doprovodu bydlet v horních dvou patrech, stráž a služebnictvo (pokud zrovna nebudou ve službě) pak ve zbylých třech. Nikdo z hostince a ani družina samozřejmě nemohou tušit, že si princezna postaví hlavu a nakonec v paláci vůbec bydlet nebude.

## Palác Prasete a Kachny

**Důležité:** Už od recepcce má každý (nebo pokud si družina určí, tak jen někdo) z družiny hliněnou destičku (kousek menší než dlaň, s dírou uprostřed na stuhu/provázek) se symboly pro prase a kachnu a zároveň se značkou jejich pokojů. Touto se prokazují místo placení v rámci hostince, strhává se jim to z účtu (jídlo, pití, ne konkubíny). Taky kdyby byly problémy, mohou se tímto prokázat ochrance.

Družina postav má předplacený dvojpokoj ve třetím patře budovy. Ta má celkem patra čtyři. Rozvržení místností, oken a dveří je v každém patře podobné. Za vstupem je hala se schodištěm a v každém dalším patře je pak kolem haly ochoz, odkud se dá shlédnout na celé schodiště a taky přímo dolů.

V každém pokoji je jedno velké(a lá lustr) a dvě malá(a lá lampička) magická světla, na chodbách jsou pak světla, která se na noc tlumí. Zástěny mezi pokoji (které se dle potřeby dají přeskládat) nejsou vytvořeny z energie bytosti EOY, ale z reálného dřeva a papíru. Dají se tedy rozbít, zapálit a podobně. Stejně tak reálný je nábytek, umění na stěnách, rostliny, lůžkoviny.

Na chodbách, na ochozech a v hale kolem schodiště jsou různě rozmístěné bonsaie. Pokud se o ně někdo víc zajímá, tak všechno to jsou mladé stromky (budou na nějakou dobu sežrány EOY a zestárnou, pak se už dvousetleté prodají jako luxusní staré stromky v misce, a jejich pěstování při tom bude trvat jen pár dní).

**Zajímavostí je kumbál v rohu každého patra** - jeho dveře nejsou hned zjevné, jsou designovány tak, ať vypadají jako součást zdobené zdi. Ale nejsou zase ani nijak skryté a zaměstnanci H.U.P. tam běžně chodí pro uklízení potřeby. Dveře kumbálu nemají zámek, jen malou kličku, oetvírají se dovnitř. Tento kumbál má tu zvláštnost, že ve všech patrech je totožný. Respektive do tohoto jednoho kumbálu se lze dostat z každého patra. Zaměstnanci H.U.P. to dokáží využít jako 'výťah'. Postavy ho mohou podobným způsobem využít také, ale má to svá pravidla.

*Pokud vejde postava dovnitř a zavře za sebou, vždy se dveřmi dostane zpět na patro, ze kterého přišla, pokud si opět otevře. ALE pokud otevře dveře do kumbálu někdo jiný v jiném patře, může postava v onom patře z kumbálu vylézt. Dají se takto přenášet i předměty - v jednom patře je tam vložím, zavřu, vejdu do jiného patra, otevřu a věci tam jsou. Není možné otevřít dveře ve dvou patrech najednou - NIKDY. Pokud jsou někde dveře do kumbálu otevřené, v jiných patrech se otevřít nijak nedají, musí se nejdřív zavřít. Tímto místem pak v 2. části do Žaludku přicházejí a z něj odcházejí zaměstnanci H.U.P., tedy v 2. části se těmito dveřmi družina může (měla by) dostat do vnitřností EOY.*



Princezna se svou skupinou dostane k dispozici spodní dvě patra, kde původní nájemci jsou přesunuti do vedlejšího honosného paláce Klidu a Harmonie.

Vždycky alespoň 4 vojandy stráží pokoje, vícero když je princezna uvnitř a je den.

## Princeznina suita

### Obecně

Princezna cestuje s doprovodem čítajícím asi pět desítek žen, z toho většina jsou nepodstatné služebné (30 osob) a vojandy na nízké úrovni (16 osob). V její největší blízkosti se však pohybují následující ženy na hrdinských úrovních rovných, nebo podobných hráčům. Jsou to:

- Princezna - Jin Šai Li
- Čarodějka - Čang Che
- Kapitánka - Wu Ťiang
- Mágyně - Mu Tan Pai (mrtvá)
- Špionka (\*) - Šung Ši
- Chodkyně - Chenguang Qi
- Umělkyně (\*) - Uong Liu
- Eunuch - neviditelný - Enlai Fa

**Poznámka:** Pořadí odpovídá i nadřazenosti/podřazenosti v systému **guanxi**.

### Jak poznat pravou Princeznu

Všechny výše uvedené ženy (s výjimkou Čarodějky) ze suity jsou si velmi podobné ve smyslu stejná barva/střih vlasů, stejná barva očí, stejný tvar hlavy a tělesných proporcí. Ten, kdo nezná princeznu osobně, nemá šanci říci, která z dam je skutečnou princeznou (a to není nikdo z družiny). Specialně Špionka a Umělkyně jsou od Princezny k nerozeznání.

Ten, kdo nebude princezninu suitu zvláště zkoumat, ten neuvidí mezi dámami žádný rozdíl.

### Pozorování princezniny suity

Ten, kdo se zaměří na chování jednotlivých žen, může po delším pozorování vyvodit, že **Kapitánka a Chodkyně jsou “ochranné” složky** suity a ne “dvojnice” v pravém slova smyslu. Jinými slovy, pozorováním je možné dovodit, že tyto dvě ženy slouží jako ochranka (provádějí mimoděk kontrolu prostor, více si prohlíží cizí lidi, mají “autoritu”). Z toho vyplývá, že **Špionka a Umělkyně, mají roli skutečných “dvojnic”**. Tj. jejich chování je blízké chování očekávaných u Princezen (bezstarostnost, užívání si života, princeznovské manýry atp.).

Pozorování musí probíhat po delší dobu. Časově to může vypadat takto:

- 6 hodin - postava vůbec nespecifikuje, na co se při pozorování zaměřuje
- 3 hodiny - postava přesně popíše, co ji na sledovaných osobách zajímá (jak se chová, kam se dívá, zda-li není víc ostražitá než ostatní, jestli její nevázanost je přirozená, atp.)

**Důležité:** Dlouhodobé a intenzivní pozorování bude dříve nebo později VELMI nápadné. Pozorující postava hráče bude odhalena pozoruje-li déle jak 3 hodiny a PJovi neoznámila způsob, jak se chrání před odhalením (žádná neviditelnost, postava pozoruje sama a nestřídá se, atp.)

## Fyzické potvrzení princezny

Odhalení, kdo z trojice Špionka, Umělkyně a Princezna je skutečná princezna však lze s jistotou říci jenom tak, že se fyzicky porovnají. Princezna se od ostatních liší tím, že na levé hýždí má **čtyři znaménka**, které tvoří jednu linku. Ostatní dámy (vč. Kapitánky a Chodkyně) mají tyto čtyři znaménka pouze vytetovaná. Rozeznat tetování od znamének lze pouze ze vzdálenosti do dvou sáhů. Postavy budou mít z Hvězdolesku informaci o znaménkách, jako hlavním poznávacím znaku Princezny.

## Využití astrálních sfér

Theurgh se může dotázat vyšších sfér na princeznu, nicméně to bude drahé. Theurgh musí chytře položit otázku, sféra mu nikdy neodpoví napřímo, kdo je princeznou. Může se např. dotázat, co dělá princezna právě teď a ostatní postavy mohou princeznu pozorovat. Nicméně princezna je před sférami chráněna a theurgovi se objeví rychlý sled obrázků, které odpovídají pohledu skutečné princezny a jejích dvojnic.

## Využití siccovy sítě

Vybudování sítě ve velmi krátké době je extrémně drahé, nicméně i přes siccovu síť je možné zjistit, kdo je princezna (stojí to všechny peníze družiny). Důležité je, aby siccova síť označila pravou princeznu, aby ji postavy mohly poznat.

**Důležité:** Siccova síť nemá sílu na únos princezny!

## Zneužití služebníků pomocí magie

Mág si může podrobit některého z nižších služebníků princezniny suity (služebné, vojandy) a dostat se tak bezprostředně k princezně.

**Poznámka:** Za normálních okolností by to nebylo možné, neb Mágyně dělala pravidelné kontroly podrobení personálu v princeznině suitě. Mágyně je však mrtvá. Toto řešení je prakticky neodhalitelné.

**Pozor:** Družina se může pokusit podrobit i personál Hostince. Nicméně přímo Kultisty podrobit nejde! A ti slouží v druhé, honosnější části paláce, kde je ubytována Princezna.

Postavy mohou zmámit/zhypnotizovat/metamorphovat se do některého ze služebníků a infiltrovat se do princezny suity. Toto už Čarodějka může odhalit a postavy by tak měly mít připravený back-up plán.

**Důležité:** Zneužití služebníky Hostince nelze napřímo použít k únosu princezny, tj. že by služebníci sami prováděli únos!

## Princezna Jin Šai Li

Princezna Jin Šai Li [jin šaj li] je hrdá a často tvrdohlavá, ale není namyšlená. Naopak nechce, aby se s ní zacházelo jako s panenkou z cukru. Putování se suitou už ji leze na mozek, stejně jako ostatním. Má čerstvých 17 let.

### Vztahy Princezny

Princeznina nejlepší kamarádka byla Mágyně, ale ta zemřela v den příjezdu do hostince. S Mágyní byly jako dvě sestry. Ale to už je pryč a nyní je Princezna v těžké melancholii. Holt nyní bude muset vzít za vděk Umělkyní - milenkou Špionky. Umělkyně má však k Princeznině povaze nejbliž. Kapitánku nesnáší, protože furt ji něco nařizuje a nebo zakazuje, nicméně ví, že to je k jejímu dobru. Čarodějkou vysloveně nesnáší, protože s ní se musí pořád něco učit a poslouchat od ní všechny ty kecy. Špionku nemá ráda, možná se jí i trochu bojí pro ten její divný úsměv.

## Kapitánka Wu Ťiang

Válečnice Wu Ťiang [vu ťijang] na nejvyšší úrovni v družině. Kapitánka je nízkého původu oproti ostatním ženám, ale od samotného panovníka má pověření o zajištění bezpečí celé suity. V systému guanxi je po princezně třetí nejvýše postavenou členkou suity, ale v otázce bezpečnosti nejvýše. Je jí skoro 30 let, ale vypadá výrazně mladší.

Co se týče bezpečnosti, tak všemu velí, a ať jí může princezna rozkazovat a další 3 hlavní ženy (Čarodějka, Špionka a Chodkyně) můžou dávat návrhy a popř. se i dohadovat, pokud vydá rozkaz, musí být po její.

Svoji pozici si tvrdě vydobyla. Kapitánka je tak pečlivá a striktní. Své postavení bere jako silný závazek a velký úkol. Nic nechce podceňit. Na druhou stranu ji chybí širší rozhled a talent pro (skryté) intriky.

### Vztahy kapitánky

Kapitánka cítí, že ostatní ženy ji opovrhují právě z důvodu nízkého původu (v normálním světě by byla na úrovni Umělkyně a Špionky). Nemá to vůbec lehké a pořádek si zjednává jen kvůli pověření. Jakžtakž je respektována Chodkyní. Čarodějka ji otevřeně nenávidí. Špionka jí opovrhuje.

## Čarodějka Čang Che

Učená žena Čang Che [**čang še**] vyššího původu, rádkyně Princezny a její guvernantka a mentorka. Je s přehledem nejstarší z celé výpravy, má už přes 60 let. V systému guanxi je druhou nejvýše postavenou i když si osobně myslí, že by měla být i v otázce bezpečnosti první namísto Kapitánky (typický komplex všech kouzelníků). **Umělkyně je její dcerou**, které díky podobnosti s princeznou Šai Li dohodila práci jako dvojnice. Její nízká angažovanost je však zdrojem neustálého zklamání pro matku.

Čarodějka, stejně jako každý „policejní“ kouzelník vyšší úrovně ovládá schopnost „skenování“ kouzel jiných kouzelníků.

Čarodějka je také zodpovědná za permanentní neviditelnost Eunucha. K tomu má mocný kouzelný prsten, který dokáže seslat až 2 neviditelnosti za den (sféra Achaiah).

### Vztahy Čarodějky

Čarodějka je nesmírně pyšná a velmi ráda manipuluje s lidmi, včetně princezny. Má svoji vnitřní motivaci být i po princeznině získání plnoletost její osobní rádkyní (dlouhodobý cíl). Zároveň by chtěla povýšit a stát se i v otázce bezpečnosti hlavní osobou v princeznině suitě. Podrývá tedy Kapitánčinu autoritu, kde to jen jde a pomocí intrik se snaží dostat na svoji stranu především Chodkyni, Princeznu a Špionku, byť jí opovrhne. Umělkyni má „ošéfovanou“, tedy alespoň si to myslí. Její hlavní spojenkyně - Mágyně, je mrtvá.

## Mágyně Mu Tan Pai (mrtvá)

Mágyně Mu Tan Pai [**mu tan pai**] byla přes své extrémní charisma nejbližší důvěrnicí Princezny. Mágyně jako taková spíše zneužívala své schopnosti a snažila se vlísat do přízně Princezny, aby stoupala po společenském žebříčku výše. Nicméně to dělala šikovně a Princeznu si doslova omotala kolem prstu. Teď už je to však jedno - v den příjezdu do hostince byla zavražděna Eunuchem. Bylo jí 32 let, ale vypadá výrazně mladší (max.20)

### Narušení vztahů díky smrti Mágyně

Pro Princeznu je smrt Mágyně emočním šokem, který řeší melancholií utápenou v alkoholu. Navíc se cítí „vinna“ za její smrt.

Pro Kapitánku je smrt Mágyně vlastním selháním. Byť smrt byla zřejmě nešťastnou náhodou. Nervy má v kýblu, protože netuší, jak panovník bude reagovat na smrt Mágyně.

Čarodějka ztratila smrtí Mágyně silného spojence ve vnitropolitickém boji proti Kapitánce a Špionce. Mágyně hodně pekla s Čarodějkou, se kterou ji spojovaly vysoké ambice a i čarodějné dovednosti. Čarodějka se pochopitelně bude snažit hodit vinu za smrt Mágyně na Kapitánku.

Pro Chodkyni je smrt Mágyně tak trochu záhadou. Není přesvědčena, že smrt byla nešťastnou náhodou, ale zatím se jedná jen o podezření bez důkazů.

Pro Špionku je smrt Mágyně vcelku ulehčením. Ví, že to oslabilo Kapitánku, kterou opovrhne a která již dlouho kapitánkou nebude. Navíc smrt Mágyně znamená oslabení Čarodějky, které se bojí.

Pro Umělkyni je smrt Mágyně příležitostí, která zůstane nevyužita. Umělkyně ví, že se nyní může stát Princeznicou oblíbenky č. 1, ale není si jistá, jestli má vnitřně zájem. Navíc je zamilovaná do Špionky.

Pro Eunucha je smrt Mágyně dobře odvedená práce, kterou sleduje svůj zvrácený cíl.

## Chodkyně Chenguang Qi

Mistryně bojových umění Chenguang Qi [**čenguan ki**], rozumí důležitosti rovnováhy jing jang, soužití s přírodou a bytí jedním s veškerenstvím. Jejím ekvivalentem chodeckého meče jsou veškerá bojová umění, která ovládá dokonale. Mnoho toho nenamluví, ale právě tím, jak vypadá neustále nadzemsky a mimo tento svět, dokonale mate tělem. Až příliš pozorně si uvědomuje vše, co se kolem děje a může bleskurychle zasáhnout. Všechny vědí, že se na ni mohou spolehnout. Je jí 25 let.

### Vztahy Chodkyně

Chodkyně se snaží vyjít s každým. Respektuje Kapitánku jako vůdkyni, byť za normálních okolností by byla společensky nad ní. Nemá příliš v oblibě Čarodějkou, ale také ji respektuje. Se Špionkou celkem vychází, byť nemá ráda její styl. Svým způsobem má Chodkyně "západní" myšlení a více respektující přístup. Guanxi nemá zcela v krvi. S Eunuchem soucítí, neb ví, čím si prošel.

## Špionka Šung Ši

Špionka Šung Ši [**šun ši**] je z velmi vznešeného rodu Zlatého tygra (nad nimi je už jen rod Zlatého draka - Jin, rod princezny). Svoji práci bere jako mrhání svým talentem. Ví moc dobře, že má sakra navíc, ale poslechla svého otce a stala se dvojnicí. Společnost ji silně nevyhovuje a občas dá svým pocitům volný průchod. Je jí 20 let.

### Vztahy Špionky

Silně opovrhne Kapitánkou. Považuje ji za neschopnou (je to hloupá a hrubá válečnice, navíc neurozená) a hlavně vůči sobě podřadnou. Má vždy co dělat, aby uposlechla rozkazů. Čarodějky se bojí, protože v ní vidí (magickou) hrozbu a zdatného soupeře, co se týče intrik a "čtení" myšlenek. Chodkyni celkem respektuje, byť ji považuje za mírně hloupou (neintrikuje, nemá vyšší cíle, je korektní vůči podřízeným).

Špionka je po uši zamilovaná do Umělkyně s kterou udržuje intimní vztah kde to jen jde. Je to takové příjemné zpestření jinak nudné práce.

## Umělkyně Uong Liu

Neumí nic, nikdy nebyla ctižádostivá, nikdy neměla vyšší cíl. Uong Liu [**uon liu**] si užívala dostatku ve stínu své matky a jediné v čem se dokázala zdokonalovat bylo umění lásky a umění hry na drnkací nástroj, zpěvu, výrazového tance a poezie. Do družiny byla vybrána na doporučení své matky a proto, že dokáže nejlépe napodobit chování Princezny. Je jí 19 let.

### Vztahy Umělkyně

Užívá si přízně Špionky, své milenky. Nemá v oblíbě Kapitánku (připomíná ji, co by mohla být, kdyby se jen trochu snažila). Opovrhuje Čarodějkou (opět připomínka její neschopnosti). S Chodkyní si nemá co říci. U Princezny ví, že je na druhé koleji.

## Neviditelný Eunuch Enlai Fa

Eunuch Enlai Fa [**enlaj - fa**] je poslední záchranná brzda pro případ, že by na princeznu někdo zaútočil. Je to vykastrovaný mrzák s vyříznutým jazykem, jež byl od útlého věku extrémními metodami vychováván k jedinému účelu - absolutní poslušnosti a ochraně VIP.

Výchovná metoda je velmi spolehlivá, ale ne 100% účinná. A náš Eunuch je výjimka potvrzující pravidlo. Svoji vnucenou loajalitu dokázal potlačit a místo ní se mu v mozku usadila myšlenka na pomstu. Nic nemá, vše mu vzali a tudíž nemá co ztratit...

Eunuch stojí za smrtí Mágyně, ke které došlo na cestě v den příjezdu do hostince. Udělal to tak šikovně, že si většina suity myslí, že šlo o nešťastnou náhodu a Princezna si dokonce myslí, že za smrt Mágyně může sama. Mágyně se procházela s Princeznou, když Mágyni nenápadně přiotrávil. Ta začala ztrácet kontrolu nad svojí motorikou a při jemném poštuchování s Princeznou spadla ze srázu.

Eunuch se pohybuje s permanentní neviditelností. Kdyby jí pozbyl, má u sebe prsten neviditelnosti (1x/den), pomocí něhož získá standardní neviditelnost zpět. Běžně mu ochranu poskytuje Čarodějka.

Způsob dorozumívání mezi Eunuchem a ostatními členkami je následující. Všechny dámy mají u sebe kouzelná zrcátka, v kterých je Eunuch vidět. Navíc má každá z dvojnic včetně Princezny u sebe prsten, kterým jsou napojeny na Eunucha. Tedy, i když je Eunuch zrovna u dvojnice, rychle se dozví, že je s Princeznou či jinými dvojnicemi něco v nepořádku.

Eunuch se má pohybovat rovnoměrně mezi dvojnicemi (Špionka, Umělkyně, Mágyně) a Princeznou, nicméně má slabost pro Umělkyni - a proto se u ní zdržuje častěji.

### Vztahy Eunucha

Eunuch je svým postavením nejnižší ve společenském žebříčku. Čarodějka a Špionka Eunuchem opovrhují. Umělkyně, Mágyně a Princezna mají z Eunucha strach. Pouze Kapitánka je k Eunuchovi neutrální (ví, čím si prošel).

## Tabulka vztahů v princeznině suitě

Vztahy uvedené v řádcích se týkají vztahu postavy v daném řádku vůči postavě ve vybraném sloupci.

Postava	Jméno	Kapitánka	Čarodějka	Špionka	Chodkyně	Princezna	Umělkyně	Eunuch
Kapitánka	Wu Ťiang	X	soupeř	nenávidí	respekt	úkol	chladná	soucítí
Čarodějka	Čang Che	nenávidí	X	opovrhuje	podřízená	úkol	dcera	opovrhuje
Špionka	Šung Ši	opovrhuje	bojí se	X	respekt	úkol	milénka	opovrhuje
Chodkyně	Chenguang Qi	respekt	nerada	vychází s ní	X	úkol	závist	soucítí
Princezna	Jin Šai Li	nesnáší	nesnáší	bojí se	psí čumák	X	kámoška	bojí se
Umělkyně	Uong Liu	nudná	opovrhuje	milénka	nudná	závist	X	bojí se
Eunuch	Enlai Fa	závidí	nenávidí	bojí se	ukradená	nenávidí	líbí se mu	X

**Poznámka:** Vztahy v družině nejsou tak důležité, ale slouží PJovi pro dokreslení celé princezniny suity. Pokud družina chce využít vztahů v suitě pro únos, měl by PJ družině jít "částečně na ruku" tím, že jí umožní získat informace o vztazích, které by mohla družina využít.

### Generické kouzelné vybavení suity:

- zrcátko vidění (stříbrné do dlaně) - mají všichni
- náhrdelník bezpečí (bílé slzičkové perly) - mají všichni
- náušnice našeptávání (stříbrné se žlutým kamenem) - mají všichni
- orlí náramek na nohu (stříbrný s černou perlou) - mají všichni
- plášť ochrany (šedivá látka s vyšitým drakem zlatou nití a s červenou podšívkou) - mají všichni
- vějíř pravdy (dřevěný, papír protkaný zlatými nitkami s motivem draka - má Čarodějka, Kapitánka, Chodkyně a Eunuch
- prsten vnímání (stříbrný se zeleným smaragdem) - má Čarodějka, Kapitánka, Chodkyně

## Chování suity v hostinci

Všechny "dvojnice" musí dodržovat režim, který nařídila Kapitánka. Tento režim má za cíl v maximální míře ochránit Princeznu, resp. zamezit útoku/únosu na Princeznu. Základní pravidla:

- dvojnice se vždy pohybují alespoň ve dvojici a takto i spí
- dvojici tvoří vždy někdo z trojice Kapitánka, Čarodějka, Chodkyně a z trojice Špionka, Umělkyně, Princezna
- nejtypičtější jsou dvojice Chodkyně - Špionka, Kapitánka - Princezna, Čarodějka - Umělkyně
- PJ má právo si dvojice upravit v případě nutnosti
- Eunuch se průběžně pohybuje mezi všemi dvojicemi

## Bezpečnostní protokoly suity

Zde jsou dvě polohy protokolu - *preventivní* a *krizový*.

### Preventivní protokol

Pokud kdokoli ze suity získá podezření, že někdo z okolí věnuje princezně (či kterékoli její dvojnici) zbytečně vysokou pozornost, nejdříve ho některá z vojand osloví, ať si hledí svého. Pokud se však (buď stále, nebo o něco později) opět ochomýtlá kolem, je pomocí náramků na jeho zájem upozorněna Čarodějka a ta si ho vyhledá a z bezpečné vzdálenosti na něj sešle Čtení myšlenek. Tak celkem záhy zjistí, jestli má daná osoba nějaké nekalé úmysly. Pokud ano, zpravidla následuje Hypnóza, aby byla ona osoba zajištěna v ústraní bez zbytečného rozruchu kde pak bude pod Čtením myšlenek vyslechnuta. Pokud se přijde na to, že má ta osoba komplice, ti také budou záhy zajištěni pomocí Hypnózy či pouhé síly ozbrojených složek doprovodu. Všichni budou zatčeni a odvedeni k soudu. A to buď pod dohledem ozbrojených složek princezny, nebo budou předáni do státních rukou.

### Krizový protokol

Má dvě podoby - pokud je terčem útoku dvojnice anebo pokud jde o samotnou princeznu.

Pokud je **v nebezpečí dvojnice Princezny**, okamžitě jsou přes náhrdelníky uvědoměny všechny ostatní důležité osoby a Čarodějka se okamžitě hyperprostoruje po bok princezny. Pokud to situace umožní, přibere sebou co nejvíc kusů z ozbrojených složek. Primární je zajistit bezpečnost opravdové princezny, až poté se řeší odstranění hrozby pro dvojnici. Přednost se dává stylu boje, který na konci umožní útočníky (alespoň některé) zajmout, aby mohli být vyslechnuti a později souzeni a odsouzeni k exemplárnímu trestu provedenému na veřejnosti, pro výstrahu ostatním. V tomto scénáři je buď Eunuch povolán chránit princeznu (pokud Čarodějka usoudí, že by i jí mohlo hrozit akutní nebezpečí) nebo je vyslán do akce proti útočníkům na dvojnici, aby je pomohl zpacifikovat.

Pokud je **v nebezpečí sama Princezna**, je reakce na přímé napadení následovná - přes náramky jsou do pohotovosti uvedeny všechny důležité ženy a jejich prostřednictvím pak i



zbrojnošky v jejích službách. Čarodějka pomocí hromadného hyperprostoru vyšle do akce nejdříve polovinu síly, která je v záloze. Ta má za úkol hned v prvních kolech na sebe připoutat pozornost útočníků a začít bránit princeznu. O kolo dvě později se pak útočníkům do zad hyperprostoruje zbytek záloh s Čarodějkou v čele. Ti pak mají provést rozhodující úder na útočníky, a to ze zálohy. V případě ohrožení zdraví princezny se na možnost přežití útočníků hledí výrazně méně než v předchozích případech, ale stále i zde je prostor pro snahu je zajmout. Pokud má někdo princeznu jako rukojmí, je primární úkol Čarodějky tuto hrozbu odstranit pomocí magie - okouzlením či rovnou vaporizováním agresora.

V tomto scénáři bývá Eunuch vyslán s první skupinou, ale se svým úderem zpravidla čeká na nejlepší příležitost.

## Magické zabezpečení suity

Dámy z princezniny suity mají následující magické ochrany, které jim umožňují zabránit útoku/únosu a v případně úspěšného útoku/únosu jeho následky eliminovat. Výstupy z magických ochran jsou dostupné Kapitánci, Čarodějce a Chodkyni.

### Zrcátko vidění

Tímto zrcátkem jsou vybaveny všechny ženy ze suity. Skrz zrcátko je možné vidět neviditelného Eunucha (a pouze jeho, ne jinou neviditelnou postavu).

### Náhrdelník bezpečí

Je to pasivní ochrana. Sleduje "emoce" nositele. V případě, že nositel prožívá intenzivní strach, vyšle náhrdelník signál prstenu vnímání Kapitánci, Čarodějce, Chodkyni a Eunuchovi.

### Náušnice našeptávání

Nositel náušnic našeptávání je může vlastní vůlí aktivovat. Pokud jsou aktivovány, přenášejí zvuk z okolí nositele do prstenu vnímání Kapitánky, Čarodějky, Chodkyně a Eunuchovi.

### Orlí náramek na nohu

Tento náramek, který se nosí nad kotníkem informuje skrze prsten vnímání Kapitánku, Čarodějkou, Chodkyni a Eunucha, kterým směrem se Princezna nachází.

### Plášť ochrany

Jedná se o klasický plášť z pravidel, který chrání nositele před neočekávaným útokem ze zálohy. Pokud by měl být nositel napaden, aktivuje se kouzlo Magický štít a vyšle signál do prstenu vnímání Kapitánci, Čarodějce, Chodkyni a Eunuchovi.

## Prsten vnímání

Čarodějka, Kapitánka, Chodkyně a Eunuch mají navíc Prsten vnímání, který slouží jako přijímač signálů z ostatních, výše uvedených magických předmětů. Dvojnice Špionka, Umělkyně, Mágyně i Princezna mají pouze napodobeninu.

## Vějíř pravdy

Tento vějíř má k dispozici toliko Čarodějka, Kapitánka a Chodkyně. Jejím užitím mohou proskenovat terén, zda-li se na něm nenachází neviditelné, magicky skryté či upravené věci.

## Kdo zradí Princeznu? A za jakých podmínek?

Následující popis je určen pro případ, kdy postavy zajmou někoho ze suity a pokusí se jej donutit ke zradě Princezny.

### Kapitánka

Vůdkyně suity je neuplatitelná a nelze ji za žádných okolností donutit ke zradě Princezny.

### Čarodějka

Je přístupná naoko zradit. Bude mít podmínku, že družina musí odstranit Kapitánku, pomoci ji utéct s nimi a vyplatit sumu peněz. Pokud ji bude družina vydírat (zabití dcery Umělkyně) naoko se bude tvářit, že pro dceru "udělá cokoli". Čarodějka si věří, že dokáže družinu při únosu zastavit a že se pak stane hrdinkou - zachránkyní. Je ochotna pro získání důvěryhodnosti prozradit družině i část ochranného systému.

### Chodkyně

Nikdy nezradí Princeznu.

### Špionka

Naoko zradí Princeznu a je ochotna umožnit její únos. Oproti Čarodějce nemá takové požadavky. Spokojí se s penězi. Nikoho odstranit nechce a pomoc s útekem také ne. Pokud by se ji postavy ptaly, jak bude dál žít, odpoví jednoduše, že nafinguje svojí smrt (zabije někoho dalšího ze suity princezny).

### Umělkyně

Nechce zradit Princeznu, nicméně stačí ji trochu přitlačit ke zdi, případně ji pohrozit (zabití Špionky, nikoliv matky Čarodějky) a se strachu je ochotna umožnit únos. Nelze to však nazvat zradou jako spíše záchranou vlastního života.

### Eunuch

Po odhalení družinou může sám nabídnout, že jí pomůže s únosem. Své důvody neprozradí.

## Časové osy 1. části

### Osa z pohledu princezniny suity

**T0 - 17:00** - Vyčerpaná družina přijíždí do hostince v závěsu za nimi se žene velká bouře. Přes problémy na cestě to stihli alespoň hodinu dvě před příjezdem princezny. Není moc času prozkoumat hostinec a vymyslet plán. Tuto část pouze PJ odvypráví a nehraje se.

**T0 - 19:00** - Čas očekávaného příjezdu princezny. Služebnictvo je ve varu a všichni vyhlížíjí princeznu, která však nepříjíždí. Strážní z hostince dělají 'šťáru' ve stanovém městečku.

**T0 - 24:00** - Příjezd princezniny družiny. Většina služebníků to už vzdala a šla spát, pouze nejotrlejší zůstali na "stráži". Princezna přijíždí ve velkém dešti. Všichni jsou zmatení, že princezen je víc. Po rozpačitém přivítání prohlásí princeznina suita, že nebude spát v paláci, ale v Kupeckém křídle. Nastává rozruch, služebníci přebíhají z křídla do křídla a přenášejí věci. Princeznina suita jde na kutě a o nic se nestará. Družina nemá šanci se suitou hovořit.

**T1 - 07:00** - **Z jatek utíká právě porážené prase, kvičí a křičí u toho na celý hostinec. Výchozí bod časové smyčky druhé části (přehrát zvukový soubor prasatko.wav).**

**T1 - 09:00** - Soukromá snídane princezniny suity. Princezna si nepřeje být rušena.

**T1 - 10:00** - Návštěva lázní. Dámy ze sebe potřebují smýt prach z cesty a zároveň si mezi sebou popovídat o tom, co se stalo na cestě.

**T1 - 14:00** - Pozdní oběd na solném jezeře. Solné jezero, které je za hostincem, je relativně rozsáhlé (průměr 300m), a má uprostřed umělý ostrůvek s altánkem. Tam bude naše princezna obědovat se svými společníky. Na ostrůvek se dostanou pramičkami.

**T1 - 15:00** - Jarmark a slavnosti.

**T1 - 16:30** - Polední pauza v soukromých komnatách. Příprava na představení.

**T1 - 17:00** - Odpolední divadelní představení. Proběhne v Paláci Štěstény - tma, jeviště, hluk. Ideální místo pro nějakou akci.

**T1 - 20:00** - Večeře. Opět v uzavřeném kruhu. Max. pár hostů z divadelního představení. Možnost otrávit jídlo či opojit strážce.

**T1 - 22:00** - Večerka. Dámy vždy spí po dvou v jednom pokoji.

**T2 - 8:00** - Snídane.

**T2 - 9:00** - Odjezd.

## Osa z pohledu družiny / hráčů

Minut	Akce
15	Úvod do hry, přiblížení reálií, seznámení se s hráči a jejich postavami. Ověření že hráči chápou svoji roli v příběhu.
45	Procházení Hostincem, zjišťování informací před příjezdem Princezny suity.
30	Drobné RP scény (Starý známý, Kvalitní krytí, Nepříjemný ožrala, Program Princezny, Starý dědek)
20	Čekání na Princeznu, Příjezd suity, Změna pokoje
80	Družina zjišťuje, kdo je Princezna. Tvorba plánu na únos.
40	Samotné provedení únosu
15	Závěr / rezerva

**Poznámka:** Předpokládáme, že družina si vybere z denního programu Princezny pouze jednu událost, při které provede únos.

## Před příjezdem princezny (max. 45min)

Jedná se zhruba o 5 hodin herního času mezi 7. a 12. hodinou večerní. Družina by se měla snažit zmapovat hostinec a poznat jeho fungování. Měla by se snažit zjistit plány princezny družiny (program) a poznat ostatní štamgasty hostince.

**Poznámka:** Níže uvedené scénky lze použít i během dne podle aktuální situace.

## RP Scéna - Starý známý (10min)

Pokud bude mít družina vymyšlenou historii, bude v hostinci někdo, kdo si je pamatuje z dřívější (z jiné mise) a pozná je (nebo jen jednoho nebo část z nich, to je jedno). Smysl scény je postavy trochu rozhodit a sledovat, jak zareagují. Scéna by pro jejich misi neměla být ohrožením, ale spíše atmosférickým připomenutím, že jsou součástí světa plného různých vazeb. Je to způsob, jak získat body za připravenou historii. Smyslem by mělo být zahrát to do outu nebo jinak z toho vybruslit.

## RP Scéna - Kvalitní krytí (10min)

V hostinci se nachází několik skupin přičemž jedna z nich je z oboru, kterým se družina "kryje". Tj. máme tu postavy, které předstírají, že jsou např. kejklíři a skupina skutečných kejklířů. Cílem scény je konfrontovat krytí družiny. Možnosti např.:

- Kejklíři - poměrování dovedností
- Duchovní - poměrování významu svých božstev / nauky
- Obchodníci - poměrování kvality, doptávání se na manufakturu a jejího mistra
- Bohatí hejsci - poměrování významu v rámci systému guanxi.

## RP Scéna - Nepříjemný ožrala (5min)

Někdo z velmi podnapilých hostů se na družinu (nebo její část) oboří, sprostě jim bude nadávat (tohle je v návaznosti na jejich krytí). Scéna by opět neměla reálně ohrozit průběh mise, ale vyvolat atmosféru souvztažnosti světa kolem družiny. Hráči pak budou bodováni za to, jak se ke křiklounovi zachovají, a to s ohledem na jimi vybrané krytí.

## Získání programu princezny (5 min)

Mít k dispozici programu princezny je velmi důležité, neb tak lze dobře naplánovat její únos. Scénku není nutné nijak zvlášť odehrávat. Kdokoliv z personálu, kdo se tváří, že něco v tom zmatku organizuje, je schopen družině poskytnout informaci o tom, co bude mít princezna za program. Program - viz časová osa.

## Čekání na princeznu (5 min)

Dle odhadů má princeznina suita dorazit se západem slunce v 19:00. Jakmile se čas blíží, v Hostinci narůstá všeobecné napětí, které je cítit i ve vzduchu. Obyvatelé i návštěvníci zaujímají nejlepší postavení, aby jako první spatřili Princeznu.

Suita však nepříjíždí a postupem času se šíří publikem nervozita a rozmrzelost. S každou hodinou publikum slábne a čumilové se rozcházejí. Do půlnoci vydrží asi jen desetina nejvytrvalejších.

Pokud se družina vydá princeznině suitě naproti, není to nic proti ničemu. Suitu zastihnou již v noci a tak budou považováni za hrozbu. Komunikovat budou maximálně s Kapitánkou, která je donutí vrátit se do Hostince před princezninou suitou.

**Důležité:** Družina má své krytí. Není důvod, aby kejklíři, duchovní, obchodníci či hejsi měli jediný důvod jet Princezně naproti. Zde by měl PJ hráče skrze Kapitánku konfrontovat.

## Podivný šáhlý dědeček Ti Ping (5 min)

Velekněz kutlistů, co dostal mrtvičku a hráblo mu, se teleportuje po místnostech. Normálně ho hlídají, ale tady jim utekl.

Z **neočekávaných** dveří se z ničeho nic vyvalí starý sešlý pán s holí. Starý jakože vypadá na 70+. Oblečení vypadá honosně, fialové kimono, purpurová barva, zlatem vyšívány draci, květiny - Vlasy a vousy upravené. Pěkná vyřezávaná hůl. Je shrbený a ztrácí pozornost - starý pán po mrtvičce.

Vyleze fakt někde divně. Ze skříně, z hajzlu, z vedlejšího pokoje, z truhly...borec se tam prostě portne.

Zahlásí: **“Hehehe, Poutník dneska bude mít kachní hody, hehehee, Kachničky jsou tlust’oučké, hihihí”** hráči budou mít čas na **jednu reakci**...otázku nebo něco v rámci **1 minuty**. Pak neodpoví na otázku, jen si zahlásí: **“Kachničku s medem já rááád, hihihí”**.

Pak sem přijdou zaměstnanci H.U.P. - kultisti (2 ze Stezky Míru, 1 ze Stezky Místa /Chun Tsua/ a 1 ze Stezky Mysli). Pána jemně odvedou. Půjde s nimi dobrovolně - je to jejich velekněz ;-). Strážce Míru se bude velmi omlouvat za obtíže a nechá “zelenáče” zajít pro karafu s vínem či dobré pohoštění na účet podniku.

**Důležité:** Když se budou ptát, kdo to je. **Otec veleváženého pana majitele. Jmenuje se Ti Ping. Je starý a už mu zdraví neslouží. Býval čarodějem.**

## Příjezd princezny (5 min)

Kolem půlnoci zahlédne pozorovatel na cestě daleko ve tmě malá světýlka luceren. Z počtu světýlek je po chvíli jasné, že princeznina suita přijíždí. Informace se Hostincem šíří rychlostí blesku, ale jen málokdo chce vstát z vyhrátého pelechu a jít se podívat na Princeznu. PJ popíše hráčům:

*“Ti, co vydrželi, jsou u vytržení. Konečně. Princezna přijíždí. Davem to bzučí. Jsou přinášeny další lucerny a pochodně. Po dlouhých minutách vjíždí na nádvoří první koně s princezninou suitou, následují dva kočáry, pak další členové suity a nakonec koně s nákladem. Začíná mírně mrholit”.*

*Správce hostince nervózně přešlapuje v kruhu čumilů. Náhle se jakoby na povel otevřou dveře obou kočárů. Davem to zašumí. Vystupuje Princezna....”*

*“Vítejte Princezno.... vypadne ze staženého hrdla správce.”*

*“Davem to zašumí podruhé, Správce vyvalí oči, div mu nevypadnou. Z kočárů vystupují další Princezny. Ve stejných šatech, se stejným účesem i líčením. Nakonec jich stojí před Správcem šest a ještě jedna starší žena...”.*

**Poznámka:** Neviditelný Eunuch jede na kočáře, kde jede i Princezna. Mrtvá mágyně je skryta pod pláštěm na koni.

PJ popíše, jak je Správce zaražený a neví jak na nastalou situaci reagovat. Začne koktat a nakonec poníženě a se strachem položí suitě otázku přede všemi - *“Která z Vás je ctihodná Princezna?”*. Načež všechny sborově odpoví *“Já!”* a dodají *“Pokud nejsi schopen poznat vlastní Princeznu, pak zřejmě nejsi hoden cti, kterou se ti dostalo naším příjezdem!”*. Na což samozřejmě Správceý oakmžiě reaguje hlubokou omluvou a patolízalstvím nejvyšší úrovně.

## Princezna žádá jiné pokoje (max. 5 min)

Správce se pochlubí, že pro Princeznu vyhradil celý **Palác Rozumu a Harmonie (14)**, nelepší pokoje s téměř císařským komfortem. Starší žena (Čarodějka) jej přeruší s otázkou, kde mají svatyni pro uchování těl (mrtvých). Správce překvapený otázkou vyhrkne, že v Paláci Prasete a Kachny, pro obyčejné obchodníky. K ještě většímu překvapení jedna z princezen oznámí Správcovi, že v Paláci Prasete a Kachny bude dnes spát. Správce zbledne, celý se roztřese a z posledních sil nasadí úslužný úsměv a začne přesvědčovat výpravu o kvalitách Panského Paláce a nevhodnosti Paláce Prase a Kachny. Nicméně (teď už všechny 3) princezny jej hrubě odbydou a budou trvat na svém. Správce to bude k překvapení všech kolem dále zkoušet a přesvědčovat, že Panský Palác je ta správná volba. Nakonec to vzdá, ale postavy si nemohou nevšimnout, že je z toho úplně hotový.

Správce rozdává rozkazy a služebnictvo započne manévry. Vše se musí přeorganizovat. **Správce (Sung - Li) je kultista stezky Mysli** = tyrkysové kimono, uhlazený patolízal.

## Ztracený arabský obchodník (max. 10 min)

Tato scéna má dvě části. První část je možné zařadit kdykoliv během odpoledne, když se někdo z družiny nachází v hostinci. Druhou část je možné zařadit kdykoliv v později večer. Scéna nemá zásadní význam pro dobrodružství, předává družině informaci o podivnostech, které se kolem Hostince (EOY) dějí. Proto by obě části scény neměly zabrat více jak 10 minut herního času. Scéna je nicméně povinná.

### První setkání s Abu Rafik Bin Khalil

Postava sedící v hostinci si po chvíli může všimnout, že jakýsi podivný cizinec s opálenou tváří, černýma očima, krátce střiženým plnovousem a s ‘ručníkem’ na hlavě, a v podivném (a drahém) šatu obchází stůl po stole a otravuje hosty jakýmsi otázkami. Vypadá horečně, mocně gestikuluje rukama, jako by něco předváděl. Pokaždé, když odejde od stolu, objeví se na jeho tváři zkroušený výraz, ale v jeho očích dlí jakési urputné odhodlání. Netrvá dlouho a cizinec přistoupí ke stolu, kde sedí postava z družiny.

Cizinec se představí jako Abu Rafik Bin Khalil (Otec Rafika, syn Khalila), je arabského původu ze země kdesi na západě. Hledá otce Khalila, který se tu někde ztratil cca před rokem, když tu byl s obchodní karavanou. Pokud postava projeví zájem naslouchat, dozví se:

- zmizelý otec vypadal stejně jako cizinec, akorát vlasy a vous měl šedivé, střih šatu byl stejný
- v karavaně byly i velbloudi
- otec se ztratil buď před příjezdem do hostince a nebo po odjezdu z něj - ve vesnici směrem na západ od hostince si ho pamatují, do městečka na východ od hostince už ale prý nedorazil
- za informaci o otci nabízí velmi mnoho peněz (je opravdu zoufalý)
- otce musí najít a pohřbít dle pravidel jeho náboženství

Hráčova postava může souhlasit s pomocí při pátrání, nicméně hlavní quest je únos Princezny! Pokud se bude postava vyptávat služebnictva, dostane generelní odpověď, že zdejší kraj je nebezpečný a čas od času některá karavana zmizí kvůli špatnému počasí, občas někoho přepadnou lapkové.

## Druhé (“náhodné”) setkání s Abu Rafikem

Kdykoliv během večera narazí družina na Abu Rafika Bin Khalila znovu. Je v dobré náladě, jako by slavil významný svátek. Když jej družina kontaktuje, nebude si z předchozího setkání nic pamatovat. Když jej budou konfrontovat s informacemi o jeho zmizelém otci, bude Abu Rafik překvapený a postavám sdělí, že jeho otec již dávno zemřel (zával na stezce), on o tom ví a je s tím smířený. Navíc již netrvá po tradičním pohřbu dle svého náboženství. Postavám by změna v chování Abu Rafika měla být divná, ale znovu, hlavní quest je únos Princezny, tedy postavy by neměly začít pátrat po příčině změny v chování Abu Rafika.

## Lázně / sauna (max. 40 min)

V deset hodin dopoledne se celá princeznina suita vydá do místních lázní, aby ze sebe smyly prach a únavu z několikadenního putování. Je to zároveň možnost probrat ve dvojicích události, které se staly předchozí den - smrt Mágyně. Inspiracek k hovorům dvojic jsou popsány v kapitole ‘podklady pro mýdlovou operu’ v obecné části (00) dobrodružství.

Primárně je tato scéna zařazena pro to, aby družina měla možnost zjistit, kdo je pravá Princezna. Na únos je příliš brzy, ale kdo ví, co hráči vymyslí.

## Vstup postav do lázní

Vchod do lázní bude magicky uzavřen Čarodějkou (postavy nemají šanci vejít dveřmi), ale mohou se do sauny dostat např.:

- ukrytí před samotným zprovozněním sauny pro princeznu
- jako součást obsluhy (po zavření dveří již žádná obsluha nemůže dovnitř, obsluha nemá možnost mít u sebe zbraň)
- skrze “parní otvory” nebo vodovod pomocí kouzel či lektvarů



## Oběd na solném jezeře (max. 40 min)

Jezero je vzdálené od hostince vzdušnou čarou asi kilometr, ale cesta k němu vede trochu oklikou (kvůli skalám) a je o něco málo delší než 2km. Na jezeře je malý ostrov, který od rána zaměstnanci H.U.P. chystají pro slavnostní oběd. Na několika loďkách tam celé dopoledne dopravují stole, židličky, koberce, nádobí a později už i jídlo.

Před druhou odpolední hodinou na ostrov nejdříve přejede asi půlka ozbrojené princezny stráže, poté princezna s dvojnicemi a čarodějkou, poté zbytek zbrojného doprovodu. Princeznino služebnictvo se oběda neúčastní.

Jako hosté jsou zde pozváni i někteří významnější návštěvníci H.U.P., jmenovitě úředník z ministerstva financí s malým doprovodem (celkem 4 lidé - **Nai Pu Huong, Li Ma Ko, Pun Ki, Aj Di Ba**) a dva mladí zástupci malých šlechtických rodů, každý s jednou osobou doprovodu (**San Ho, San Hu**). Pak se hostiny účastní také majitel hostince se svou manželkou (**Xi Luo Ming, Pin Ti San**).

Čarodějka hned po příjezdu na ostrůvek ho celý proskenuje svou hledací magií, jestli se tam někdo neskrývá, není tam nějaká past a podobně. Oběd je spíše neformální, stolovníci vtipkují a krmí se, jídla bude požehnaně a je vysoké kvality.

**Poznámka:** Vzhledem k většímu počtu účastníků oběda se den předem na březích jezera vyrábí pár nových loďek. Toho mohou postavy využít pro případ, že by chtěly provést únos princezny zde na jezeře.

## Jarmark a slavnosti (max. 40 min)

Na obou dvorech vyrostou mezi 13:30 a 14:00 spousty malých stáneků jednak s prodejem hloupostí (rozličné amulety, upomínkové předměty, drobné umělecké předměty), jednak s atrakcemi (hazardní a pouťové). Na předním dvoře je určeno místo 6m x 6m pro artistická vystoupení skupin, na dvoře zadním je místo vyhrazené pro vystoupení o něco větší (9m x 9m) a odehrávají se tady prostorově náročnější vystoupení akrobatů. Stánky zastaví většinou ostatní volné plochy, zůstanou mezi nimi uličky. Po těch se motají kromě zvědavců a návštěvníků také rozcvičující se akrobaté, různí trikoví kouzelníci a zaměstnanci H.U.P., dohlízející na pořádek.

Princezna i obě dvojnice se zde budou nějakou dobu procházet a bavit, ve dvojicích:

- Princezna - Chodkyně
- Umělkyně - Čarodějka (Umělkyni bude matka plísnit za chlastání, ta se bude bránit smutkem za mrtvou kámošku, to vše ale velmi diskrétně a šeptem)
- Špionka - Kapitánka

Dvojice se drží blízko u sebe a každou doprovází čtveřice strážných. Eunuch je pořád relativně blízko Princezny. Jsou tu celkem tři artistické skupiny, dvě s 5ti členy (vystupují na

předním dvoře) a jedna s 9ti členy (vystupuje na zadním dvoře). V tuhle dobu je v hostinci největší rušno, dal by se udělat pořádný zmatek. Po sedmé večerní se během pár desítek minut všechny stánky sklídí a dvory se vrátí k normálnímu provozu.

## Noční divadelní představení (max. 40 min)

Před večerí je Princeznina suita pozvána na divadelní hru v klasickém čínském stylu. Performeři jsou umělci, kteří míří na Pivoňkový festival. Hrát se bude klasika - **“Šikovná a překrásná konkubína”**, kterou znají všichni v Číně. O hře se postavy mohly dočíst v jednom z Hvězdolesků, kde byla otisknuta recenze známého divadelního kritika **Pu-La-Ga**.

### Zápletka hry

Mladá a sebevědomá dívka **Bao Zi** se snaží vetřít do přízně císaře s cílem stát se jeho konkubínou. Není sice krásná, ale je hodně vychytralá. Pomocí různých převleků a figlů se postupně přes různé komoří, nižší úředníky či důstojníky probojovává až k císaři (vše ve velmi komediálním stylu). Císař ji prohlásí za svoji top konkubínu. Tato konkubína se na počest svého úspěchu rozhodne dotlačit císaře k sňatku a proto si sním sjedná tajnou schůzku, kde ho chce pomocí svých triků přesvědčit.

Paralelně s výše uvedenou linkou probíhá jiná. Jiná dívka **Mei Li**, mladá a krásná, se chce také dostat do přízně císaři a proto se chce nechat zvěčnit na portrét a ten dostat k císaři s tím, že díky své kráse si ji císař zamiluje a stane se (minimálně) jeho top konkubínou. Dívka však narazí na nepoctivého palácového malíře **Yiu Shua**, který ji slíbí, že obraz představí císaři, ale chce za to hodně peněz (a něco víc). Dívka to však odmítne a tak ji palácový císař namaluje ošklivou a ještě z pomsty běží ukázat císařovi, jakou škaredou zvěčnil (romantická linka).

Když císař uviděl na plátně tu škaredou holku, chtěl ji na vlastní oči vidět. Palácový malíř byl v úzkých a chtěl mladou dívku znetvořit, ale ta se po statečném boji ubránila a v závěru se v plné kráse ukázala císaři. Císař se do mladé dívky okamžitě zamiloval a zapomněl na plánovanou schůzku s vychytralou top konkubínou v císařských zahradách..

V závěru hry pozorujeme top konkubínu, jak se utápí žalem v alkoholu a nadává na císaře před dvěma eunuchy **Shibou** a **Zhanem**. Nakonec se Císař objevuje na scéně s Mei Li zcela náhodou. Strhne se souboj dvou žen o přízeň císaře. Rozhodují diváci, kteří svým hlasitým pokřikováním určují, kdo má souboj o císaře vyhrát. Vždy to však končí špatně pro obě dámy (obě se navzájem zabijou).

### Provedení hry

Hra se bude odehrávat v nějakém větším sále v Paláci Štěstěny. Sál se vybaví křesly pro Princeznu a suitu a lavicemi pro ostatní hosty. Narychlo se sbouchá mírně vyvýšené podium a potřebné závěsy a kulisy.

Samotná hra je o poměrně úzkém komparzu, kde jsou jen tři hlavní role (dvě ženy, císař) a zbytek postav zajišťují další čtyři herci (malíře, úředníky, sluhy, eunuchy atp.). Hojně se využívají masky pro rozlišení postav, bohaté líčení.

Dost se spoléhá na audiovizuální efekty (jsou to profíci), takže není nouze o hlučnou doprovodnou hudbu a zvuky, občas nějaký ten kouř a tma. Některé scénky se odehrávají i mimo jeviště přímo mezi diváky.

Tento soubor je navíc známý tím, že čas od času vytáhne z publika nějakého smolaře a sehraje s ním (komediální) scénku.

## Možnosti k únosu

Hráči mají informaci o průběhu divadelní hry z Hvězdolesku. V něm jsou popsány vybrané scény, které by se potenciálně daly využít pro únos Princezny. Konkrétně to jsou:

- scéna, kdy Bao Zi bojuje s vojenskými důstojníky a celá scéna je zahalena do tmy, kdy se jen čas od času rozsvítí lampion
- scéna, kdy Mei Li bojuje s malířem Yiu Shuou v bílém/barevném dýmu, který se přelévá i do publika
- scéna, kdy Bao Zi bojuje s Mei Li o přízeň císaře a z jeviště se valí mlha, všude je křik a i tma

Princezna a její suita jsou samozřejmě usazeny do první řady.

## Konec první části

První část dobrodružství končí ideálně únosem princezny, tj. družina je spolu s princeznou kdesi na útěku mimo hostinec. Pro navození hráčů do druhé části dobrodružství použije PJ zvukovou nahrávku **prasatko.wav**, která slouží jako předělový prvek v druhé části. Po přehrání zvukové nahrávky část končí, PJ již neposkytuje hráčům žádné další informace.

I v případě, že družina neuspěla v úkolu unést princeznu, PJ přehraje na konci první části (po uplynutí času či v dramaturgicky vhodný okamžik) tentýž zvuk a sezení bez dalšího komentáře ukončí.