

Vašek “Guff” Křapáček a kolektiv

Chyt'te Bandu!



© Terezka Chybová

Dobrodružství pro Mistrovství v Dračím Doupěti 2025 (GameCon 2025)

Zvláštní poděkování spoluautorům: Jaroslav “Jerry” Ryšavý (námět), Renata “Tari” Doubravová, Ondřej “Ferda” Harnušek, Jindra “Aikin” Dušek, Lukáš “Mackan” Dvořáček

Poděkování ostatním hrajícím PJům: Radovan “Wulf” Vlk, Lukáš “Speedy” Tisovský, Stanislav “Draken” Horák, Sára “Sony” Hrádková, Lukáš “Harry” Dubský a Martin “Palča” Kolařík

Pozadí dobrodružství

Časová osa před dobrodružstvím

Čas	Událost
T-23 let	Kwaelorovo trauma, když měl 13 let
T-22 let	Drystanovo trauma, když měl 19 let
T-21 let	Thalovo trauma, když měl 15 let
T-20 let	Lyndorovo trauma, když měl 36 let
T-19 let	Valandorinovo trauma, když měl 22 let
T-18 let	Elarionovo trauma, když měl 13 let
T-10 let	Morvainovo trauma, když měl 21 let
T-1 rok	Konec dobrodružství 2024
T-9 měsíců	Pyroforov Diviš stvořil Entitu v Osricově hlásce
T-7 měsíců	Entita dostala nové tělo v Corlagonu = stvoření Loutky
T-6 měsíců	Kolona s Loutkou převážena do Stone, přepadena Bandou, Bianca se začíná učit ovládat Loutku
T-3 měsíce	Představený Lemuel zjišťuje, že Entita/Loutka nebyla ztracena
T-1 měsíc	Představený Lemuel donutí soudce Sparka a starostu Peredura zajistit trestnou výpravu na Bandu, naše Družina zatím neúspěšně pátrá po Bandě ve svém kraji
T-1 týden	Představený Lemuel donutí rektora univerzity Zefyra, aby pomohl s pátráním po Bandě (nahlédnutí do sfér).
T-0	Začátek 1. části dobrodružství
T+1 rok	Začátek 2. části dobrodružství

Družina

Postavy v dobrodružství jsou shodné s postavami v dobrodružství MDrD 2024. Celý letošní děj se bude odehrávat 1 rok po událostech roku loňského. Postavy budou o 1 úroveň výše, tj. všichni až na Drystana budou začínat na 7. úrovni. Drystan bude na 9. úrovni.

Mezi Částí 1 a Částí 2 letošního dobrodružství uplyne 1 rok, během nichž postavy zůstanou na stejné úrovni. Část 2 a Část 3 na sebe plynule navazují.

Kult Akuri

Oproti loňskému roku nehraje kult Akuri v letošním dobrodružství žádnou roli. Zmínky o kultu a kultistech se samozřejmě objeví a některé NPC jej budou zmiňovat, ale příběh se kolem nich netočí. Kult Akuri umožnil vyrůst Církvi Stvořitele - viz následující kapitola.

Církev Stvořitele

V letošním roce hraje Církev Stvořitele zásadní roli. Historicky byla Církev jednou z “mnoha”, nicméně po událostech nejen ve Veilportu (Dobrodružství 2024) se Církev rozhodla otevřeně bojovat s Kultem Akuri. Jeho příznivce pronásledovala a potírala na každém kroku. Tím si Církev získala spoustu příznivců a donátorů. Kampaň proti kultu byla velice úspěšná a moc Církve Stvořitele nebývale vzrostla.

Rozmach Církve se nejvíce projevil v hlavním městě Stone, kde Církev postavila velký Chrám uprostřed města, čímž dala jasně najevo svůj nově nabytý status. Církev začala více promlouvat do běžného života lidí a pomaloučku, ale jistě i do chodu města, což se ne úplně líbilo radním. Ale nic s tím nemohli udělat, představení Církve šikovně využili nálad “mas z ulice”, aby si prosadili svou.

Církev řídí tzv. Kongregace, což je sbor pěti nejvyšších představených Církve. Jména představených jsou Lemuel, Camillo, Filibert, Quentin a Nubie.

Představený Lemuel

Lemuel je jeden z členů Kongregace Církve Stvořitele. V dobrodružství hraje zásadní roli především z důvodu, že jako jediný věděl o objevu alchymistů - Entitě (viz samostatná kapitola).

Lemuel má dobré kontakty na Univerzitu - přímo na rektora Zefyra a další profesory. Dost často s obcí učenců vede zanícené disputace o postavení náboženství vůči vědě a magii. Když se dozvěděl o Entitě, velice ho zaujala z profesního hlediska. Co je Entita? Boží tvor, či Bůh sám? Nebo anomálie Magie? Výzkum Entity bedlivě, ale zpovzdálí pozoroval. Entitu považoval jednak jako hrozbu pro náboženství, ale také jako příležitost. A to podle toho, na co se přijde, že je Entita zač.

Lemuel se dokonce vypravil s karavanou do Corlagonu a byl přítomen “vložení” Entity do Loutky. Vzhledem k povinnostem v Corlagonu se s karavanou (a Loutkou) nevracel do Stone a vyhnul se tak přepadení karavany. Ztráta Loutky a Entity byla pro Lemuela vesměs dobrou zprávou - nemusel řešit dilema, jestli Entita je/není ohrožení pro Církev, a na Entitu zapomněl.

Nicméně jednoho dne se dozvěděl, že v oblasti, kde k přepadení došlo, se objevuje na straně Bandy nový člen - podivný holohlavý člověk bez vrásek a grimas a partnerka šéfa Bandy začala nosit pěkný šperk na hlavě. Dal si jedna a jedna dohromady a započal svůj plán na získání Entity do vlastních rukou.

Plán spočíval v lapení a uvěznění Bandy. A dále v přesunu Bandy vč. Loutky do Církevního blázince ve Stone, kde by ji mohl v klidu a sám zkoumat.

Entita

Zcela v pozadí příběhu se vyskytuje něco, co pro jednoduchost nazýváme Entita. Co to je, kde se to vzalo a proč to má pro letošní dobrodružství význam, popisují následující podkapitoly.

Vznik Entity

Pyrofor Diviš, který žije v **Osricově hlásce** (viz mapa Mlžných ostrovů), se specializoval na výzkum přírodní energie, zejména pak blesků. Pomocí důmyslných zařízení se snažil jímat blesky přímo z mraků a s jejich energií dále pracovat. Devět měsíců před začátkem dobrodružství se mu při jedné obzvláště silné bouři, kterou později nazval **Mel'achit** (andělskou), podařilo vytvořit něco, co později popsal slovy:

“Byla to čistá, dokonalá koule, kterou by ani nejzručnější brusíři nedokázali vyrobit. Z čeho byla, si nedovolím říci. Pohlcovala veškeré světlo v laboratoři a přesto byla místnost světlá jako ve dne. Když jsem se k ní přiblížil a počal ji zkoumat, na nic zvláštního jsem nenarazil, což je naprosto špatné popsání toho, co jsem pozoroval. Nedostává se mi slov, jak správně a přesně popsat kouli. Možná, snad hrubě a neotesaně lze napsat, že koule byla ryzí, čistá, panenská jak nepopsaný pergamen.”

Výzkum Entity a vznik Loutky

Po několika dnech sobeckého zkoumání se Diviš obrátil na universitu ve Stone - přímo na **rektora Zefyra**, aby se o svůj objev podělil. Zefyr ustavil malé kolegium vědců, kteří měli za úkol zkoumat Entitu, jak později Divišův objev pojmenovali.

O objevu Entity se celkem záhy dozvěděl i **Lemuel, představený Církve Stvořitele**, a to v rámci pravidelných disputačních dýchánek s universitními profesory. Věc, resp. Entita, ho velice zaujala, zvláště se zjištěním, že si univerzitní esa nedokáží s Entitou poradit.

Vědci postupně zjistili, že Entita nabírá “rozum” a stává se více a více živá a tím pádem tvárná. S Entitou (koulí) se čím dál tím hůře pracovalo, proto vytvořili **Diadém**, čelenku, která

měla umožnit telepatické spojení s Entitou. To hodně pomohlo, ale stále to nebylo ono. Vědcům chyběla jistá fyzičnost Entity a proto se rozhodli, že Entitě opatří "tělo". Sedm měsíců před začátkem dobrodružství zajeli proto vědci do **Corlagonu**. V tomto severním městě sídlí jeden z nejlepších uměleckých sochařů - ten pro Entitu vytvořil tělo. Do vytvořeného těla vložili Entitu, čímž dali vzniknout Loutce.

Loutka vypadala po vytvoření jako klasický **Homunkulus**. No omak bledá teplá kůže bez chlupů a vad typu znamének, vitiliga či jizev. Hladká tvář, bez vlasů a tvrdých rysů. Oči hluboké a prázdné. Rty semknuté bez mimiky. Nicméně s každým dnem se Loutka stávala lidštější a lidštější - pomalu začaly růst vlasy a vousy. Kůže se prokrvila a opálila. Pouze oči zůstávaly chladné a mrtvé.

Entita v Loutce, ovládací Diadém, to už bylo jiné kafe. Profesorům se podařilo Loutku "rozhýbat", sice jen trošičku, ale přece. Potenciál Entity se zdál býti nedozírný, i když vědci sami přiznávali, že zatím netuší, k čemu by Entita mohla být dobrá.

Poznámka: Představený Církve Lemuel byl celou dobu s universitními profesory v Corlagonu, samotného převozu Loutky do Stone se neúčastnil.

Ztráta Entity/Loutky

Zhruba šest měsíců před začátkem letošního dobrodružství se vědci rozhodli převést Entitu/Loutku do hlavního města Stone. Loutku naložili do rakve (ryze praktické balení, které spolehlivě odradí většinu zvědavců) a vyrazili v doprovodu několika stráží.

Bohužel, konvoj byl přepaden loupežnickou Bandou (viz další kapitola). Osádka kolony se dost bránila a proto je Banda do jednoho pobila. Mezi lupem našla dvě zajímavé věci:

- dřevěnou rakev s holohlavým mužem (Loutkou), který nejevil známky života, ale nebyl mrtvý
- krásný Diadém - zdobnou čelenku

Bianca si Diadém nasadila a zjistila, že jeho pomocí je schopna velice neohrabaně ovládat muže v rakvi. Přes počáteční rozepři se Banda dohodla, že si Loutku i Diadém vezmou s sebou. Bianca si Diadém oblíbila a s Loutkou si začala hrát. Respektive se jej začala učit ovládat.

Celých šest měsíců měla Bianca Loutku na hraní. Začala jí říkat **Plešoun**, protože neměla vlasy. To se však za půl roku změnilo - Loutka má nyní 10cm dlouhé vlasy a stejně dlouhý plnovous. Přezdívka Plešoun už ji však zůstala.

Poznámka: Nadále se bude v textu používat jen Loutka

Kdo dnes ví o Loutce

Na Loutku se v podstatě zapomnělo, resp. byla považována za ztracenou. Výzkumný tým byl prakticky zmasakrován a dále se mělo za to, že Loutku někdo zničil (pohodil do lesa a zvěř ji sežrala) a Diadém někdo prodal na černém trhu. Vědci uvažovali, že Entita se bez těla kdesi v neznámu rozplynula či se vrátila do své astrální sféry. Nikdo po Entitě/Loutce nadále nepátral.

V současné době o Loutce ví jen následující lidé:

- Banda, která Loutku získala při přepadení konvoje
- rektor Zefyr a pár alchymistů na universitě ve Stone
- představený Církve Spasitele - Lemuel

Posledně zmiňovaný je důležitou součástí letošního dobrodružství, především Části 2 a hlavně Části 3.

Co je Entita ve skutečnosti zač

Pro dobrodružství budeme Entitu považovat jako výhřezek z astrálních sfér. Ten se k nám dostal díky svedení energie blesku bleskosvodem do jednoho místa při pokusech pyrofora Diviše. Entita je z jiného světa, na náš svět není zvyklá a veškerá interakce je "neuchopitelná". Nicméně Entita postupně začne "vnímat" okolní cizí svět a začne proces interakce s naším světem. Entita se začne tzv. probouzet.

Probouzení Entity

Proces probouzení byl zpočátku neznatelný, později exponenciálně rychlý. Ze začátku ne možné nic poznat, opatrné "ošahávání" mezi Entitou a naším světem probíhá na atomární úrovni a vzhledem k opatrnosti nevyvolává žádné smysly zachytitelné jevy.

Pyrofor Diviš a později učenci z University byli schopni za tři měsíce jen poznat, že Entita je z jiného světa, a že je schopna interagovat s naším světem. Poté, co vytvořili magický Diadém, byla interakce s Entitou zřetelnější, ale stále na úrovni "oťukávání". Teprve po měsíci a s novým tělem Loutky bylo možné navázat s Entitou větší kontakt.

Důležité: Entita se ze začátku soustředila na pochopení signálů z našeho světa, ale absolutně neprojevovala snahu vysílat vlastní signály. Proto se jevila učencům (a později i Bianca) jako hloupá "věc". Loutka přijímala rozkazy, ale jinak se jevila jako mrtvá.

Než učenci o Loutku/Entitu přišli, dokázali s ní manipulovat pomocí čelenky jako s robotem ("udělej krok", "zvedni předmět", "pojď ke mě").

Bianca již byla úspěšnější. Díky své nízké inteligenci ji však trvalo vše podstatně déle než učencům z University. Proto bylo ze začátku ovládání Loutky namáhavé a opravdu připomínalo cvičení psa. Nicméně Bianca měla půl roku na to, aby si s Loutkou "hrála". Jednoduché povely začaly střídat komplikovanější rozkazy. Nakonec (zhruba po pěti měsících), byla Bianca schopna ovládat Loutku telepaticky - bez vyřčení slov. Loutka sama o

sobě se zdála podstatně “chytřejší”. Už nepotřebovala názorné ukázky, co má dělat, už stačilo jen pomyšlení a bylo.

Nicméně stále platilo - pokud člověk nevydával rozkazy, byla Loutka jako socha. Sama od sebe nic neudělala a pokud by ji např. Bianca neřekla, aby si lehla, zůstala by přes noc stát.

Důležité: Učenci z University měli zatím velice mlhavou představu, jak Entita interaguje s magií. V podstatě byli přesvědčeni, že Entita je schopna s magií manipulovat a přijímat, ale nic víc. Bianca, vzhledem k tomu, že neměla magické nadání, nebyla schopna v Loutce/Entitě pozorovat jakékoliv magické dovednosti či projevy. **Prvním magickým projevem Loutky bude událost při přepadení tábora bandy.**

Banda

V první a druhé části se bude příběh točit okolo loupeživé Bandy pod vedením elfa Vitara. Její členové jsou:

- Vitar, elf Sicco - šéf
- Bianca, elfka Theurg - družka Vitara
- Balder, barbar Bojovník - pravá ruka Vitara
- Brohas, elf Hraničář
- Pindal, hobit Lupič - srab

Banda působí v kraji, kde se narodily a vyrostly postavy z naší družiny. Řádění Bandy ovlivnilo osudy našich postav. Každá postava má s Bandou spojenou jednu velice negativní událost. Tyto negativní události (Traumata) jsou rozepsané v Měsícsvitech a budou k dispozici hráčům před GC. Časové shrnutí, kdy byla která postava v družině zasažena činností Bandy shrnuje následující tabulka:

Jméno postavy	Jméno bandity	Věk v dobrodružství 2025 (Část 1)	Věk při události spojené s Bandou
Drystan	všichni	41	19
Elarion	Pindal	31	13
Lyndor	Vitar	56	36
Morvain	Balder	31	21
Thal	Brohas	36	15
Valandorin	Pindal	41	22
Kwaelor	Vitar	36	15

Banda byla původně najatá místním knížetem, aby pro něj dělala špinavou práci. Právě v této době pochází traumata našich postav. Když kníže zemřel, Banda pokračovala v tom, co ji šlo nejlépe, ale tentokrát podle sebe. Banda měla po kraji mnoho přechodných útočišť,

kteřé nepravidelně střídala, aby nebyla lapena. Banda přežívala léta letoucí především díky tomu, že nikdy nenapáchala víc škody, aby bylo nutné zasáhnout větší silou. Pokud už to Banda výrazně přehnala, stáhla se na čas do jiného kraje a žila z předchozího lupu.

Vůdcem Bandy je **Vitar**, charismatický elf, který je v Bandě absolutním vládcem. Co řekne, to platí. Neznamená to však, že by si nevyslechl názor či radu někoho jiného, ale nakonec je to on, kdo určuje, co Banda udělá.

Bianca je družkou Vitaru. Pro Biancu je Vitar smyslem života - jediný člověk, kterému bezmezně věří a pro kterého by neváhala položit život.

Ostatní členové Bandy plní své role v rámci svých profesních dovedností. Nejsou tak výrazní jako Bianca či Vitar.

Vitarova změna

Na dráze zločinu je Vitar již dlouhou dobu (přes třicet let!). Uvědomuje si, že život psance již nemá v sobě takovou romantiku a svobodu, jakou v něm dříve viděl. Neustálé schovávání, útěk před spravedlností a narůstající riziko, že ho někdo oddělá, se mu začalo zajídat. A proto začal plánovat, jak z vlaku banditismu vystoupit. Moc možností neměl, jeho ksicht je znám na celém Centrálním ostrově a dokonce i na ostatních ostrovech ho znají.

Svůj existencionální problém mu nakonec pomohla vyřešit Církev Stvořitele, resp. její "mírumilovné" hlásání. Tak nějak cítil, že by mu Církev mohla pomoci odmazat hříchy a nastartovat nový život. Začal se o jejím učení více zajímat a čím dál tím více v něm klíčila myšlenka na spasení.

Nikomu se zatím nesvěřil, že by chtěl loupežnictví pověsit na hřebík. Dokonce ani Biance - byť si byl jistý, že by jeho rozhodnutí respektovala a dokonce ho podpořila. Svůj sen už bohužel nestihnul realizovat - viz události 1. Části.