

Zdroje informací k Reziduím

Mapa a pohyb Loutky

Křížkem je označeno místo, kde přistává loďka s Loutkou a Lemuelem, když jdou na výlet do Stone. Písmeny A, B a C jsou pak označeny jednotlivá místa vražd dle časové posloupnosti. Oranžovou barvou jsou znázorněné jednotlivé trasy, kudy Loutka šla, a na kterých byly nalezeny Rezidua.

Jednotlivá Rezidua jsou číslována pro každou trasu zvlášť s tím, že číslo 1 patří místu činu, nejvyšší číslo je pak Reziduum nejbližší místu, kde se Loutka s Lemuelem naloďují na loďku.



Seznam zdrojů Reziduí

- místa činu
 - A - vražda bezdomovce
 - B - vražda obchodníka Malcoma
 - C - vražda kněžky Bereniky
- paměť prostých lidí (vyptávání lidí na ulici / siccova síť)
- Sluncesvity - noviny města Stone
 - čerstvý den starý **výtisk IX** - ty, co dostanou automaticky mezi 1. a 2. částí
 - měsíc starý **výtisk VIII** - lze dohledat na ulici, koupit od redakce
 - dva měsíce starý **výtisk VII** - lze koupit od redakce
- svodky strážných města Stone
- student magie Koršpín - sběratel divů podivných

Je na hráčích, jak se s úkolem hledání reziduí popasují. Hodnotit se bude, kolik různých zdrojů hráči použijí. Níže jsou rozepsány jednotlivé zdroje.

Poznámka: Všechny Rezidua jsou shrnuta v samostatné tabulce, kterou bude mít PJ k dispozici, případně je dostupná [online na GDrive](#), kde je možné tabulku filtrovat dle zdroje reziduí.

Důležité: Hráči budou mít k dispozici **slepou mapu Stone ve formátu A3**. Tam si budou moci zakreslovat jednotlivá Rezidua. PJ bude mít pro hráče k dispozici jednoduché mapky s vyznačenými Rezidui dle Zdroje Reziduí. Ty může hráčům předat, aby si body překreslili do své slepé mapy.

Trasy Reziduí

Zavražděný bezdomovec (A)

Místo činu je sice známé (chudinská čtvrť), ale vzhledem k času, který od vraždy uplynul, nemá smysl místo více prozkoumávat. Družina se může poptat po okolí, ale je to už devět týdnů a od té doby se stalo v chudinské čtvrti příliš mnoho jiných událostí.

Poznámka: Jediné **Reziduum**, které si obyvatelé chudinské čtvrti vybaví je podivný nasládlý zápach levandule, který se držel v uličce dlouho poté, co odstranili zbytky mrtvolý bezdomovce (**Reziduum A2**). Dalším reziduem zanechaným loutkou je **kruhový dolík spečené a vypálené hlíny**, který označuje místo, odkud Loutka zakouzila implozi na bezdomovce (**Reziduum A1**).



Zavražděná kněžka Berenika (C)

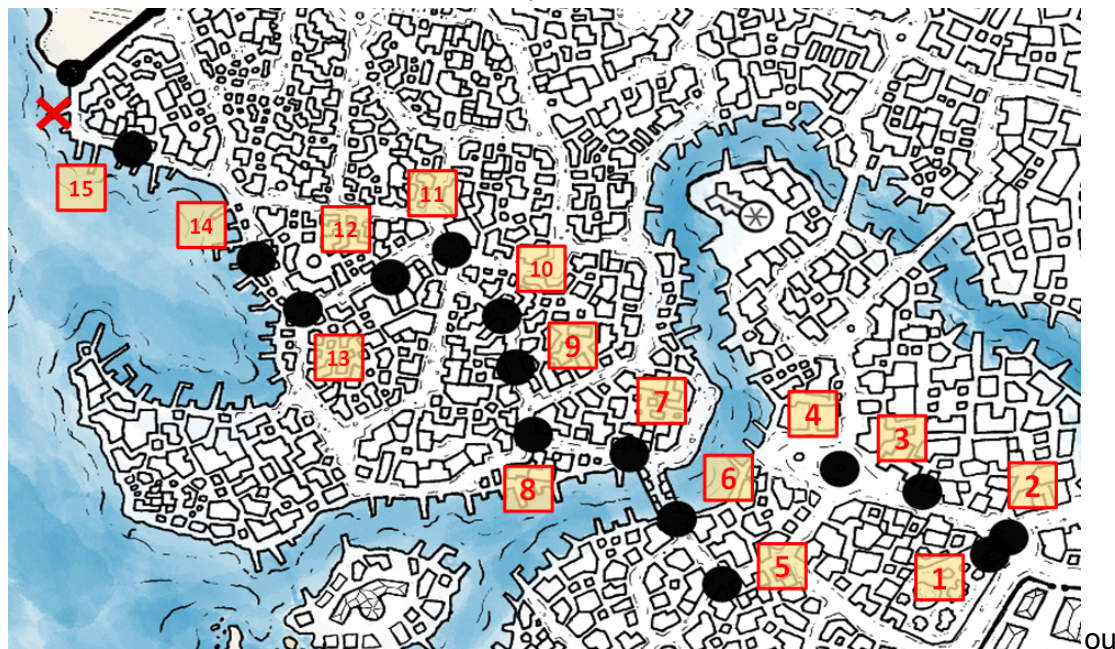
Poslední vražda Loutky se stala týden před příjezdem družiny. Tentokrát si Lemuel za svoji oběť vyhlédl "konkurenci" uvnitř Církve Spasitele. Kněžka Berenika byla velice úspěšná v získávání "oveček" do Církve, díky svému umu získat si srdce lidí. Bylo více než jasné, že kariérně bude brzy stoupat, což mohlo Lemuela ohrožit. Navíc Berenika nesčetněkrát odmítla dvoření Lemuela a navíc ho tím i vydírala.

Berenika byla zavražděna v malém kostelíčku. Byla sama a chystala se na kutě. Loutka přišla nečekaně v závěsu s Lemuelem. Mezi Berenikou a Lemuelem došlo k rozepři. Lemuel se naposledy zkusil získat srdce Bereniky, ale bezvysledně. Ta se mu vysmála. A právě s úsměvem na tváři byla nalezena Bereničina hlava zakutálená pod křeslo. Ruce a nohy ležely vedle. A tělo? Tělo bylo všude. Na křesle, na stole, na zemi i na stropě. I zde lze nalézt **na hliněné dlažbě vypálený kruh (Reziduum C1)**, značící místo, odkud Loutka zakouzila smrt pro kněžku. Krom kruhu je patrné i to, jak dvojice Lemuel a Loutka vstoupili do kostela. Jednoduše roztavili zámek a ostatní kování na dveřích (**Reziduum C2**).

Smrt Bereniky se nepodařilo ututlat. Jde o velice citlivou záležitost, která může měště vyvolat paniku. Církev mlčí. Soudce Spark vede případ jako odvetu kultu Akuri za zabitého skytého kultisty - obchodníka Malcoma.

Poznámka: Třetí vražda Loutky víceméně vyřazuje ze hry kult Akuri. Jednak kult nikdy takto brutálním způsobem nevráždil a nikdy nevráždil vlastní příznivce (obchodníka Malcolma).

Poznámka: Jakékoliv dotazy směř Církve Spasitele bud



nevyslyšeny. Oficiální stanovisko Církve je, že nyní truchlí a ve věci vyšetřování se spoléhají plně na schopnosti soudního stolce. Pátrání směrem dovnitř Církve bude pro postavy také neúspěšné. Církev si své problémy řeší za zavřenými dveřmi.

Paměť prostých lidí / Siccova síť

Družina se může samozřejmě spolehnout na paměť prostých lidí a vyptávat se v ulicích. Je však nutné počítat s tím, že lidé si blbě pamatují místo události a ještě hůře datum události. Navíc, je násobně víc lidí, co slyšeli o události, než ti, co ji zažili. Jinými slovy, vyptávání se lidí je neefektivní, zdlouhavé a nepřesné. Lze si částečně pomoci Siccovou sítí, což umožní družině více uvolnit ruce pro jiné vyšetřování.



Sluncesvity - noviny města Stone

Družina má k dispozici den starý **Sluncesvit IX**, který dostala mezi 1. a 2. částí. V něm je zmínka o Reziduích (**Rezidua B3, B7, B8, C11**). Schopné družiny můžou dohledat měsíc starý **Sluncesvit VIII** (např. použitím siccovy sítě nebo prostým hledáním na ulici - hráči si musí říci). Ten obsahuje **Reziduum B2**. Dva měsíce starý **Sluncesvit VII**, kde je první zmínka o **Reziduu A5**, je možné získat jen redakci novin a to za tučný poplatek 25zl.



Svodky strážných města Stone

Dostat se ke svodkám strážných je ideální způsob, jak se dopátrat výskytu Reziduí. Má to jeden háček. Velitelem pořádkových stráží je **velitel Garrick** - otec zesnulého velitele trestné výpravy Talaby. Garrick má archiv hned vedle své kanceláře a jen tak k němu nikoho nepustí.

Jak to funguje v archivu na strážnici

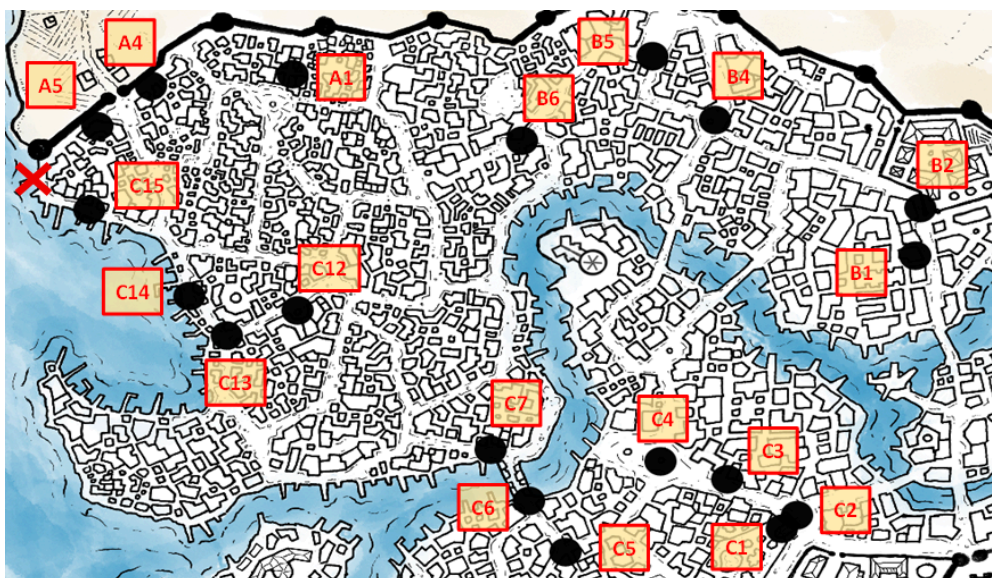
Žadatel musí jít přes "přepážku", kde sdělí svůj požadavek na archiv. Každá žádost by měla být schválena Garrickem. Drobné žádosti Garrick neschvaluje (zaběhlá praxe). Pokud by někdo chce zkoumat archiv do hloubky, to už je Garrick na pozoru a ptá se proč a nač.

Jak získat svodky

Postavy by rozhodně nemělo napadnout celou situaci řešit nějakým vlamováním do strážnice či násilím na strážných či úřednících. Schůdné možnosti jsou:

- družina si vyžádá jen svodky z konkrétních dní, kdy došlo k vraždám (každý den max. jednu svodku) - musí být v převleku za někoho, kdo svodku reálně potřebuje ke své práci (úředník, vyšetřovatel, soudce), nebo musí mít pověření
- získají povolení od Sparka ke kontrole Garrickova archivu - nesmí to být nic, co by ohrozilo Garricka - např. statistické zhodnocení trestných činů pro universitu, obvinění na neexistující čin, kdy důkaz je ve svodkách (tj. Garrick ví, že se nic nenajde a tak blahosklonně dovolí družině projít svodky), atp.
- hypnóza úředníka na přepážce mimo pracovní dobu
- metamorfóza do jiného úředníka/žadatele

Hodnotí se, jaké řešení hráči zvolí. Bezpečné řešení = více bodů, rizikové řešení = méně bodů. PJ by neměl bránit v úspěchu, důsledky špatných rozhodnutí by však měl potrestat.



Student magie Koršpín - test hlídání času

Pohublý hobit v odrbaných šatech a plachým výrazem vůbec nepřipomíná studenta university ve Stone. Ale je tomu tak. Jako jediný si za svůj obor bádání vybral zkoumání věcí podivných, magií zahalených zhusta lidovou tvořivostí vyrobených. Zkrátka vede si záznamy o podivných událostech, které se staly ve Stone v posledních měsících. Přišlo mu to zajímavé z "vědeckého" hlediska.

Jak na Koršpína

Student je velice ochotný, bohužel si velice rád povídá, resp. se rád poslouchá. Je šťastný, když se někdo zajímá o jeho vědeckou práci a je schopen o ní dlouze povídat. Všechno fajn, kdyby a) měl spoustu záznamů a za b) koktal :-)

Ano, koktavý Ko..Ko ršpín má problém se souvisle vyjadřovat a tak minutová historka zabere minut sedm. A o to by se PJ měl ve scéně snažit. Dát skrze koktání a dlouhé vyprávění jedné (!) historky najevo hráčům, že pokud chtějí dohrát semifinále, musí Koršpína zastavit, resp. získat jeho knihu záznamů.

Poznámka: Koršpín při úvodu zmíní, že jeho rozepsaná kniha obsahuje přesné záznamy, kdy, kde, co se stalo včetně jeho odborného komentáře. Vše má katalogizované (tohle slovo se bude dobře koktat) na deset způsobů.

Hodnotí se, za jak dlouho hráčům dojde, že ztrácejí drahocenný čas pro pátrání.

