

Poslední případ

Toto je nultá session pro hraní ve fantasy městě Hrana, která je odrazem toho nejhoršího v současném moderním světě. Xenofobie, drogy, tajné spolky konspirující o osudech lidí a fašistická diktatura svírající se nad městem i malým ostrovem, na němž se nachází. Je ale i místem civilizace, místem, kde funguje potrubní pošta, kde pravidelně jezdí dostavníky a kde magie je oficiálně neznámá, ale zároveň porůznu okultně pěstovaná.

Úvod pro hráče

Všechny postavy znají Brandona Milese. Ať už to byl jejich přítel, milenec, kolega nebo rival, hrál důležitou roli v jejich životě do té míry, že mu chtějí pomoci, když má potíže. Možná mu chtějí pomoci čistě jen z přátelství, možná mu dluží službičku, možná chtějí poznat tajemství rituálů, které užívá.

Brandonův večírek: Znají se také navzájem, i když někdy jen od vidění, protože se setkali na Brandonově narozeninovém večírku minulém večírku. Trpaslíci, několik zapálených okultistů a přinejmenším jedna celebrita bulvární kategorie a hejno parazitů.

Večírek, který zahrnoval sex, alkohol, drogy a pokus o improvizovaný magický rituál tvoří základ případných střihů do minulosti. DM může toto s hráči volně improvizovat, ale obecný plán večera spočívá v tom, že během večírku propukl boj mezi trpaslíky a okultisty, který ukončila až městská hlídka.

Nejlépe je, když se večírek vyvinul pro některé z postav v kompletní osobní neštěstí. Možná skončily v boji, nebo se předávkovaly a byly odvezeny do nemocnice, nebo byla postava přesvědčena, že se děje něco děsivého a nadpřirozeného, i když tomu tak ve skutečnosti nebylo a tak byla veřejně zostuzena.

Hráči všichni obdrželi následující zprávu pomocí nouzového holuba.

K rukám mých přátel: (...) Zdravím vám přátelé. Je mi nesmírně líto, že vás do tohoto tahám, ale zoufale potřebuji pomoci. Zastavil bych se, nebo poslal zprávu po kurýrovi, ale něco mne sleduje. Ano, je to jeden z TĚCH případů. Přál bych si, abych to mohl vysvětlit detailněji, ale není čas. Dostavte se prosím na zastávku dostavníků Náměstí květů dnes v osm, přijdu tam a sektáme se, pokud mi někdo mezitím nerozdrtí česky.

Pokud bych nepřišel, pak zřejmě došlo na nejhorší. Pak je to na vás. Vyjdete se přímo ke mně domů a račte vstoupit a snažně vás prosím, pokračujte, jak nejlépe dovedete tam, kde jsem skončil. Náhradí klíč je schovaný pod třetím schodem. S pomocí něj si odemknete.

Nežádal bych vás o to, kdyby nebyl v sázce můj život. Hádám, že mi nezbývají víc jak tři dny, pokud to. U bohů, doufám, že se mýlím.

Zúčastněné postavy znají Brandonovu adresu. Dostat se do jeho bytu by mělo být dost přímočaré. GM si může určit, kolik času trvá, než se tam dostanou, ale jistě ne víc, než pár hodin.

Scéna 1: Dostavníky

Začnete hru tím, že hráče požádáte, aby popsali své postavy a jejich vztah k Brandonovi. Pak je nechte popsat své afinity a nepřítelství vůči sobě navzájem.

Řekněte jim, že sedí ve voze Hranského dostavníku. Okna jsou naprosto temná, jen občas se za nimi mihne světélko a kola vozu rachotí po dláždění v takřka uspávající monotonii. Jediní další lidé v tomto velkém veřejném dostavníku jsou tři cizinci: mladý tiefling s velkou tornou, starý muž čtoucí si slyšitelně, ale nesrozumitelně jakýsi text a těhotná (nebo snad jen tlustá) dívka s hučkou naraženou na hlavě, se spoustou laciných šperků, hrozivým akné a futrující do sebe kousky chleba máčeného v medu.

Flashbacky

Hráči by měli být obeznámeni s řízenými scénami z Fear Itself. V tomto dobrodružství se do nich pustíme hned od začátku. Řekněte hráčům, že budou ztvárňovat vztah s Brandonem, a budovat svoje motivy, proč mu chtějí pomoci. Říct hráčům rovnou, čeho chcete scénou dosáhnout, se může zdát trochu divný přístup k RP, ale nebojte. V praxi to funguje perfektně!

Dvě hlavní skupiny na večírku, kromě skupinek přátel s Brandonových dalších stránek života je skupina Hranských trpaslíků a klika intelektuálních okultistů. Tyhle dvě frakce začnou večer nesnášenlivě jedna vůči druhé a mohou se nakonec vyvinout v otevřené násilí.

Mezi flashbacky stříhejte zpátky do Dostavníků, nechte kočího ohlašovat stanice a popisujte tři divné pasažéry. Budujte hráčskou paranoiu a hnus. *Tieflingský chlapec vypadá nervózně - i se trochu potí - a batoh je trochu dost naditý. (Obsahuje vybavení začínajícího rádoby-dobrodruha, ale to postavy nemusí vědět a je nervózní, protože ví, že na něj všichni civí.) Starý muž si čte v Knize Slunce (Pelorově svatém textu) a rytmicky pokyvuje, jako kdyby něco zařikal. Je to vůbec kniha Slunce do čeho zírá? A co se tlusté dívky týče, proč sakra nezavře pusy? Naprosto perfektně vidíte do její ošklivé pusy plné zčernalých zubů mlaskavě válejících po jazyku kousky chleba a medu. Je trochu na hlavišku? Proč tak zírá?*

Když vedete flashbacky na večírek, mějte na paměti, téma dobrodružství, kterým je obsese a degradace. Chaotický večírek představuje příležitost dostat co chcete - sex, drogy, napětí, odplatu - pokud jste ochotni zradit svůj svou integritu. Tady je pár nápadů:

Zvědavé postavy mohou být přitahováni strkat nos do Brandonovy sbírky okultních knih, riskujíc odhalení něčeho odpudivého; mohou zabloudit do zavřené místnosti a narušit nedovolené skotačení nebo klást mnoho otázek jiné hráčské postavě, dloubat se příliš do toho, jakou nejhorší věc postava kdy provedla. Appetit po nasycení zvědavosti převažuje soukromí jiných lidí.

Pohrdavé postavy se budou radovat z možnosti chovat neslušně na divokém večírku. Pár nebo víc opilých trpaslíků se nejspíš vydá rozbít později drahé kočáry a může být zábava se k nim přidat. Takže tlupa okultních týpků nechce, abyste hrabali do jejich sbírky okultních knih nebo narušovali to, co dělají? O to víc důvodů to udělat. Soused od vedle zavolal hlídku a Brandon chce, aby s ní všichni spolupracovali? Proč byste ale měli?

Rváčské postavy budou v první linii, když se večírek pokazí nebo tam vpadne policie. Pokud je to boj, co chtějí, pak sakra jeden mohou mít. Strávit noc v šatlavě je jen malá daň, kterou je třeba zaplatit. Tak, co že je to brutální a hloupé a mohli by vás zabít. Alespoň se cítíte naživu.

Ochranářské typy se mohou pokusit zasáhnout, když se rozhoří boj a zasahovat do ukončení soukromých půtek, kde nejsou chtění. Je velmi pravděpodobné, že se fixují na jednu konkrétní osobu, kterou chrání. Je zvláštní, jak může ochranářství zklouznout k posedlosti a žárlivosti, že?

Skeptické postavy se mohou radovat z možnosti zdiskreditovat tlupu důvěřivých okultistů. Večírek je plný ubožáků a pitomých exotiků, který zjevně hledají únik ve fantazii. Tak co, že závisí na svém světonázoru pro komfort tváří tvář brutálního,

hnusného světa? Uspokojení z toho mít pravdu je důležitější než respekt pro názory jiných.

Mstivé postavy budou mít nejvíc na práci v druhé části večera, kdy vyvstanou příležitost oplatit těm, kteří je urazili, ukrást jim jejich přátele nebo se vysmát jejich víře. Samozřejmě, že potíže se záští je, že je nesnadné je plně uspokojit a i pokud se to podaří, je to vždycky pád do hlubiny, hledání odplaty vás zcela pohltí, takže na konci nezbude nic. Odplata je sladká, a stejně jako všechny sladké věci vás nakonec rozloží.

Svazek s Brandonem

Během flashbacků je důležité pro GMA představit Brandona jako **přítele postav**, nejen jako kontakt. To činí z jeho zmizení emocionální záležitost a také pádné tajemství. Abyste hráčům umožnili to snáze zapracovat do jejich flashbacků, dovolte, aby se Brandon přidal v konfliktech na jejich stranu. Může pomoci uklidnit ty, kteří trpí špatnou drogovou zkušeností, postavit se a vyjednávat za postavu, která by měla být zmlácena, odvést zraněnou postavu do nemocnice, zkontrolovat postavy, které se znají osamělé a pomoci jim, aby se bavily a tak dále.

Hrajte Brandona jako **proaktivního, soucitného, trochu šíleného týpka**, který má rád postavy a je ochoten se dostat pro ně do nebezpečí. To neznamená, že vyřeší všechny jejich problémy, jen že bude stát v případě potíží po jejich boku, a díky hlouposti hostů budou potíže celý večírek.

Jakmile jsou flashbacky odehrány, dostavník dorazí na Náměstí květů.

Náměstí květů

Když postavy dorazí na Náměstí květů, mine je prudce jedoucí **černý fiakr**, nikdo tam na ně nečeká. Stovky lidí přicházejí a odcházejí, ale žádná z nich není Brandonem Milesem. Poptávání se okolo nepřináší žádné užitečné výsledky. Jediní lidé, kteří jsou tu stále je personál přeprahací stanice a ti si nepamatují nikoho Brandonova popisu.

Venku před stanicí prší. Jediný náhodný pobuda, Steve Clemens prodává poslední čísla Denní Hrany. Má na sobě černý voskovaný plášť a už týden se neoholil. Nikdo se nezastaví a nekoupí si jeho plátek. Radostné způsoby ho opustily asi tak před hodinou a nyní pokřikuje "Denní Hrana" monotónně, zatímco štráduje sem a tam.

Steve nemá náladu se vybavovat; stále má deset kusů k prodeji. Hráči se mohou pokusit jej přimět ke spolupráci dárky nebo penězi, ale ačkoliv to ocení, bude se chovat víc defenzivně. (Akční bod) může postavě umožnit si vzpomenout na Steva z předchozí příležitosti (dobrá možnost pro flashback).

- **Špatné kšefty (Atm.):** Steve pracuje na tomhle místě už tři hodiny. Obchody jdou špatně.
- **Rychle jedoucí černý dostavník:** Steve Brandona neviděl, ale pamatuje si, že slyšel hádku a pak viděl uhánějící černý dostavník se zrcadly místo skel, který se okolo prohnal velkou rychlostí. Myslí si, že to byl zřejmě někdo, účastníci se nějaké kriminální aktivity. "Někdo, kdo jede městem tak rychle musí být někdo, kdo má nějaký kšeft, ne? Možná to má s váma něco společného, a možná ne."

Vydat se ze stanice do Brandonova bytu trvá dvacet minut. Taky lze jet dostavníkem, pokud se postavy obávají jít.

Scéna 2: Brandonův byt

Světla jsou zhasnutá, takže hráči budou muset osvětlovat místnosti jednu po druhé.

Hrajte na napětí, jak hráči zapalují každé ze světel.

Byt je neuklizený, zatuchlý a zcela jistě nebyl uklízen již měsíce. Popelníky přetékají na podlahu a další předměty jako například šálky a tácky byly také užívány jako improvizované popelníky. Brandon žije samotářským životem muže upnutého do práce. Místo je zdobené kaligraficky vyvedenými plakátky hledaných a maličkostmi z dalekých zemí. Sběrka knih je směsí popisů detektivní práce, bajek a legend a prací o magii.

Rituální místnost je vymalována černě a je prázdná s výjimkou malého stolečku. Na něm je set Tarotových karet, sbírka řebříčkových tyčinek (pro věštění I-ting) a pytlík s runami, vyrobenými ručně ze slonoviny. Je tu také krabička s mosazným kyvadlem na šňůrce. Brandon používá toto vybavení k věštění.

Brandonův obývací slouží jako pracovna a kancelář. Nejdůležitějším předmětem je zřejmě obrovský zápisník. Tato masivní mechanicky zabezpečená kniha zabírá dobře polovinu stolu a je obklopena hromadou dalších spisků, zpola vypitými hrnkami s kávou a rozházenými karotecními lístky.

- **Co to bylo?** Jakmile postavy rozsvítí v pokoji, něco se vrhne pryč od okna, jako šváb mizející pryč, když se rozsvítí. Pohybuje se to příliš rychle, než aby hráči stihli zaregistrovat, co to bylo, ale je to zhruba velikosti malého dítěte. Je to pochopitelně **Číhač**, kterého přivolal **Montano**.
- Hráči mohou pospíchat, podívat se, co to bylo, ale brzy bude zjevné, že tam není žádný nouzový východ ani žebřík ani nic, na čem by se dalo stát. Zaskočený Číhač se vydrápal pryč na bezpečnější místo.

Lov stop

Byt se hemží stopami pro hráče k nalezení a bude zde spousta užitečných schopností. Brandonova kartotéka a stůl jsou zdrojem zásadních informací.

Záznamník: Pohled do záznamníku je zjevný první krok. Zde pomůže Thievery pro překonání mechanického zámku, který jej chrání. Charakteristické je psaní odlišných věcí na liché a sudé stránky - "Současné případy" a "Deník". Poslední stránky jsou tyto.

- **Případ Pryce-Hamiltona (K):** Poznámky k případu - Zmizení Ruperta Pryce-Hamiltona (viz příloha)
- **Deník (K):** (viz příloha)

Stůl: Podobně jako v deníku, Brandonův stůl je poset hromadou papírů pod nimiž je zpola pohřben výstup potrubní pošty. V té jsou tři patrony.

- **Zpráva 1:** Víme o tobě všechno. Víme, co děláš. Jsme mnohem víc, než si myslíš. Varovali jsme tě. Vzdej to teď a zachráníš se. Pokračuj a zbavíme se tě.
- **Zpráva 2:** Pane Milesi, nehrajeme hry. Zdá se, že pochybujete o té upřímnosti. Možná potřebujete praktičtější ukázkou svých schopností. Možná, když se trochu zchladíte, znovu si promyslíte moudrost svého současného jednání.
- **Zpráva 3:** Na hag na gabrali, vel astarun i kobrech. Baraka na cavlach na regestemon. Bastotcha'ael. Venite, venite, venite.

(Arkána DC 15 odhalí, že slova ve třetí zprávě jsou nějaký druh příkazu, možný vyvolávání, ale nedá se říct, co konkrétně).

- **Poházené papíry (Atm.):** Jsou to opisy vzácných okultních knih. Arkána odhalí, že většina věcí jsou starodávné rituály.

- **Sada lesklých klíčů:** Alexander Pryce-Hamilton dal Brandonovi sadu náhradních klíčů od synova bytu. (Držel si sadu, aby mohl zkontrolovat životní styl syna kdykoliv, bez varování.) Ty v současné chvíli leží na stole, pod vrstvou papírů. Jakákoliv postava prohledávající stůl je najde. Pokud je postavy použijí, dostanou se do Brandonova bytu bez vyvolání zbytečné pozornosti.
- **Váček s penězi:** V zamečném šuplíku je váček s penězi, celkem 540 zlatých převážně ve směnkách. Brandonova záloha od Pryce-Hamiltona.
- **Navštívenka.** Alexander Pryce-Hamilton dal Brandonovi též svou vizitku, která má na sobě adresu a kontaktní číslo potrubní pošty. Hráči jej mohou použít k jeho kontaktování. Pryce-Hamilton sídlí za městem, na dojezd dostavníku.

Hráči mohou čekat, že Brandon má někde Rupertovu podobiznu, jelikož zkoumá jeho zmizení. Pryce-Hamilton skutečně dal Brandonovi jeho podobiznu, ale tu Brandon nosí všude sebou a ptá se lidí, zda Ruperta neviděli. Stále ji má ve svém plášti. Pokud hráči chtějí podobiznu, musí buď požádat Pryce-Hamiltona nebo nějakou získat z Rupertova bytu.

Okno obýváku: Hráči mohou chtít prozkoumat okno, kde viděli uniknout tvar.

- **Známky drápů:** Na parapetu okna a dřevěném rámu okna v obýváku jsou známky drápů, jako by se tu něco snažilo jej zvenčí otevřít. Ty vytvořil Číhač. Znalost Nature odhalí, že tyto nejsou zanechány žádnou bytostí typu člověka.

Atmosféra: Citlivé postavy mohou vycítit atmosféru v Brandonově bytě nepřirozenou hrobu.

- **Ledové nepřátelství:** Citlivá postava (Insight 15) vycítí tlumenou, pronikavou atmosféru ledové, ohrožující energie. To se nezdá být spojena s Brandonem samým. Někdo vysílá tuto emoci záměrně do tohoto místa.
- **Sadistické ostří:** Pokud postava ovládá i mystiku (Arcane 20) vycítí další dimenzi tohoto ledového nepřátelství. Kdokoliv cítí tyto emoce si užívá představu, že je obětí vyděšena a v bolestech. Je tom silný prvek záměrného

sadismu. To může hráčům pomoci identifikovat Nicolase Montana jako zlosyna.

Promluvení se sousedy

Postavy mohou chtít promluvit s Brandonovými sousedy, aby zjistili, zda něco neviděli. O poschodí níž bydlí paní Cleggová, o patro výš Julius a Martin, náboženští fanatici - tieflingové.

Paní Cleggová: Beryl Glegová je stará žena s hranatými brýlemi a velkou nedůvěrou pro nenadálé návštěvy. Postavy si budou muset vymyslet dobrý důvod, aby se jí ptali na otázky jinak jim prostě přibouchne dveře. Pokud trvají na tom, že ji budou otravovat, začne volat o pomoc.

Aby postavy přiměli paní Cleggovou k hovoru, musí se prokázat jako nějak **postavení**. Paní Cleggová snad pamatuje poslední Říši a nemá respekt pro někoho, kdo je otrhaný, pochybný nebo někdo jiný než člověk. V její představivosti jsou všichni "nelidé" zloději a darmošlapové a mladí lidé jsou potížistě. Na druhou stranu policisté jsou okouzující a důvěryhodní. (Vydávat se za někoho - Bluff - pomůže, pokud postavy dovedou věrohodně napodobit policistu.)

Hráči mohou také Vyjednávat - Diplomacy, ale budou muset vyjádřit sympatie s odporným nacionalistickým smýšlením paní Cleggové, jinak je vyhodí. Tento druh ponížení se, při pronásledování dobrodružství - o tom to je.

- **"Nelidé" (Atm.)** Paní Cleggová neschvalovala, že se Brandon zabýval okultnem, ale lépe než ti dva "nelidé nahoře".
- **Rošťák v odpadcích:** Brandona už den nebo dva neviděla, ale zato viděla nějakého mladého chuligána ve velkém, hnědém plášti, jak se prohrabuje v odpadcích za domem. Jde o Číhače, který na sebe vzal podobu mladíka, aby zakryl svou totožnost. Hledal v odpadcích z Brandonova bytu nějaké užitečné informace.

Fanataci: Brandonovi sousedé ze shora jsou Julius a Martin, dvojice tieflingů. Budou se obávat odpovědět na zvonění cizinců, protože mají slušnou zásobu konopí. Jejich

reakce na postavy bude hodně záležet jaký přístup zvolí. Nepřátelství a náznak zatáhnutí policie vyvolá zabouchnutí dveří a možná i užití zdobených mečů.

Jeden bod Historie nebo Náboženství umožní postavám pochopit jejich náboženství a promluvit s nimi. Martin je také nalomitelný Flirtováním (Charisma) od ženy, Julius se víc zabývá bezpečností. Znalost ulice je přesvědčí, aby hráče pozvali alespoň na čaj.

- **Brandon zmizel (Atm.):** Brandon s Juliem a Martinem vycházel docela dobře, respektovali jej pro jeho spirituální vědomosti a znalosti, i když nesdílel jejich náboženství. Na druhou stranu on od nich občas dostal nějaké informace díky jejich kontaktům. Fanatici jsou znepokojeni jeho zmizením ale nechtějí být zataženi do jeho hledání, mají dost svých vlastních starostí.
- **Něco na střeše:** Pokud se je zeptáte na události minulého týdne, řeknou, že slyšeli někoho pohybovat se po střeše, ale že si mysleli, že to byla Hlídka, dokud se nešli podívat, ale nic neviděli.
- **Únikové schodiště:** Vstup na střechu vede ze zadání části jejich bytu a tak se postavy mohou jít podívat, pokud chtějí.

Na střeše: Budova má plochou střechu. Číhač tu je často s uchem na komínu. Pokud si to FM přeje, mohou postavy zahlédnout hnědý kabátec seskakující ze střechy do uličky.

- **Kadeř vlasů:** Vnímání odhalí kadeř hnědých vlasů chycenou v ostrém rohu venitlace. Znalost Přírody naznačí, že jsou to chlupy ze psa, ale vypadá to trochu divně a hustě. Vlasy jsou mírně pyžmové, smrdí kouřem. Arkána nebo Náboženství odhalí, že je to kadidlo užívané v rituálních aktivitách.

Reakce protivníků: Číhač

Zlovolná příšerka ve službách Nicolase Montana. Má trvalé instrukce sledovat Brandonův byt a kohokoliv, kdo by se pokusil sledovat stejné vyšetřování. Ačkoliv je

Brandon nyní v Montanových rukou, číhač stále dělá svou práci. Montano je dost chytrý na to, aby věděl, že Brandon má přátele a že ho někdo přijde hledat.

Číhač bude postavy sledovat celé dobrodružství. Bude vysílat informace zpátky Montanovi, což postaví hráče do definitivní nevýhody. V raných stádiích dobrodružství neví Montano moc o tom, jakou hrozbu hráči představují. Později připraví pár přeapadení (viz Montanovi bijci) a magické obtěžování (Psychické útoky). Jsou-li hráči chytrí, uvědomí si, že protivník má nějaký způsob, jak ví, kde jsou aby prováděl svoje útoky.

Číhač bude soustavně sledovat postavy. Pokud se rozdělí, bude sledovat toho, kdo podle něj představuje největší hrozbu. Zamýšlí zjistit, kde alespoň jedna postava pobývá. Tato informace je pro Montana zvlášť důležitá, pokud postavy spí na různých místech je mnohem snazší je neutralizovat.

Hráči by měli číhače zahlédnout koutkem oka. Hodně spoléhejte na Vnímání. Hráče občas sleduje velký **hnědý přátelský pes**, nebo **malé dítě** nebo **hnědá kočka**. Číhač buď skáče ze střechy na střechu, nebo je pozoruje v odpovídající alternativní formě, používajíc schopnost změny.

Porazit číhače bude hodně těžké, ale ne nemožné. Není zvlášť silný, ale je těžké ho lapit, protože je opatrný, hbitý a vyhne se čemukoliv, co zavání pastí. Postavy budou muset přijít s nějakým způsobem jak jej zavést na místo, kde bude lapen a přemožen.

Pokud jej postavy přemůžou, pamatujte na schopnost posledního obrazu. Montano bude řídit, že zničili bytost, do níž investoval tolik energie a vyvolávání a půjde po postavách s dvojnásobnou energií. Nebude ale moci vyvolat dalšího číhače.

Plovoucí scéna: Parta bijců

Goblin Minion (4x)	Level 1 Minion
Small natural humanoid	XP 25
Initiative +3	Senses Perception+1; darkvision
HP 1; a missed attack never damages a minion	
AC 15; Fortitude 11; Reflex 13; Will 11	
Speed 6	
✂ Javelin (standard; at will) ♦ Weapon	
+5 vs. AC; 4 damage	
Shifty (minor; at-will)	
The gnome Shift 1 square.	
Human Strangler	Level 4 Lurker
Medium natural humanoid	XP 175
Initiative +8	Senses Perception+3
HP 39; Bloodied 19	
AC 15; Fortitude 11; Reflex 13; Will 11	
Speed 6	
✂ Morningstar (standard; at will) ♦ Weapon	
+6 vs. AC; 1d12+3 damage	
Strangle	
Requires combat advantage; +7 vs. Reflex, 1d10+2 damage, and the target is grabbed (until escape). A target trying to escape the grab takes -4 penalty to the check. Human strangler can sustain power as a standard action, dealing 1d10+2 damage and maintaining the grab.	
Body shield (immediate interrupt, when targeted by a melee or ranged attack against AC or Reflex; recharge 4,5,6).	
Gnome Skirmisher (2x)	Level 1 Skirmisher
Small natural humanoid	XP 100
Initiative +5	Senses Perception+0; darkvision
HP 27; Bloodied 13	
AC 15; Fortitude 11; Reflex 13; Will 11	
Speed 6	

✂ Spear (standard; at will) ♦ Weapon	
+6 vs. AC; 1d8 damage, see also mob attack	
Combat Advantage	
The gnome skirmisher deals an extra 1d6 damage on melee and ranged attacks against any target it has combat advantage against.	
Mob attack	
The gnome skirmisher gains a +1 bonus to attack per gnom ally adjacent to the target.	
Goblin Shamant	Level 3 Controller (Leader)
Small natural humanoid	XP 150
Initiative +1	Senses Perception+1; darkvision
Aura of Illusion (Illusion) aura 5; the gnome arcanist and all allies in the aura gain concealment and can hide in the aura.	
HP 46; Bloodied 23	
AC 16; Fortitude 13; Reflex 15; Will 13	
Speed 5; see also <i>fey step</i>	
✂ Dagger (standard; at will) ♦ Weapon	
+6 vs. AC; 1d4 damage	
⚡ Scintillating Bolt (standard; at will) ♦ Radiant	
Ranged 10; +6 vs. Fortitude; 1d6 + 4 radiant damage, and target is dazed	
⚡ Startling Glamor (standard; at will) ♦ Fear, Illusion	
Ranged 10; +7 vs. Will; the target slides 1 square	
¥ Illusory Terrain (standard; recharge 4, 5, 6) ♦ Illusion	
Close burst 5; targets enemies; +7 vs. Will; the target is slowed (save ends)	
Fade Away (immediate reaction, when the gnome arcanist takes damage; encounter) ♦ Illusion	
The gnome arcanist turns invisible until it attacks or until the end of its next turn.	
Fey Step (move; encounter) ♦ Teleportation	
The gnome arcanist teleports 5 squares.	

Scéna 3: Alexander Pryce-Hamilton

Hráči se mohou chtít spojit s Prycem-Hamiltonem seniorem, ať už aby se ho poptali, nechali jej zhodnotit dosavadní události nebo ho požádali o převzetí případu. Pokud se ho pokusí kontaktovat potrubní poštou, bude trvat na setkání tváří v tvář. Odmítne diskutovat svého syna přes potrubní poštu. Jeho chování je hlídáno neutrální dokud se nerozhodne, zda jsou postavy hodny jeho času.

Hráči se mohou chtít o Pryce-Hamiltonovi něco dozvědět, než jej navštíví.

Muž s prostředky: Průzkum odhalí, že Pryce-Hamilton je bohatý bývalý voják, ovdovělý před několika lety, když jeho žena Andrea zemřela za podivných příčin. Jeho rodina má "staré peníze". Navštěvoval prestižní soukromou školu a krátce sloužil v Armádě než byl se ctí propuštěn kvůli zdraví. Je vzdáleně spjat s vládnoucí rodinou, politicky pravicový a osobní přítel bývalého Lorda Protektora města. Je majoritním vlastníkem místních skláren, velmi úspěšné společnosti.

Dům Pryce-Hamiltonových: Tento dům je umístěn za městem v bukolické krajině. K domu vede dlouhá příjezdová cesta lemovaná alejí stromů. Znalost historie odhalí, že dům je předmětem místní legendy, kdy se rebel Jack Cade ukryl v koruně místního dubu, aby unikl pronásledování královými vojáky.

Otevřít přijde mladý komorník, vezme postavám kabáty a uvede je do Pryce-Hamiltonovy pracovny. **Pracovna** je vybavena tak, aby se člověk na druhé straně stolu cítil malý. Deska je obrovská a vyrobená ze vzácného exotického dřeva. Velký portrét olejovými barvami visí na zdi nad krbem. Zdi jsou lemované policemi se svítky a pár knihami.

Pryce-Hamilton má šedé zbytky vlasů a je oblečen v saténu a hedvábí. Vítá postavy přátelsky, ale odměřeně.

Předtím, než se pustí do konverzace, trvá Pryce-Hamilton na tom, aby postavy prokázali, že jsou v s Brandonem Milesem v přátelském vztahu. Ukázka zprávy potrubní pošty postačí, ale čím víc důkazů, tím lépe. Otázka je citlivá a Pryce-Hamilton nebude nikomu dělat blázna. Očekává, že ten kdo se ozve v tuto chvíli bude pisálek novin nebo vyděrač.

První dojmy

Hráči, kteří se dobře připravili, mohou Pryce-Hamiltona trochu uchlácholit. Odpoví rád na jakoukoliv informovanou konverzaci o domě nebo o sobě. Z počáteční konverzace s Pryce-Hamiltonem se vynoří následující:

- **Něco skrývá (K):** Pryce-Hamilton skutečně něco skrývá, jak naznačoval Hamilton. Zdá se, že je hluboce vyděšen, že se provalí něco citlivého, bude ale předstírat, že není nadšený, že se postavy chopily případu, byť v skrytu se mu ulevilo. Pokud ho postavy přesvědčí o svých schopnostech a zájmu o Rupertovo blaho (**skill challenge**) může jim Pryce-Hamilton může nabídnout náhradní sadu klíčů od Rupertova bytu (pokud je již nemají), zaplatit cestování výlohy a poskytnout nedávnou Rupertovu malbu.
- **Rupert:** Pryce-Hamilton toho postavám nemůže říct mnoho o Rupertovi, co by nevěděli. Kluk dokončil univerzitu minulý rok a žil z renty od té doby. Hádali se o politice, ale ne vážně. Pryce-Hamilton řekne, že se Rupert tahal s divnou společností, ale nebude zacházet do detailů.
- **Rupertova tajná milenka:** O Rupertově zálibě v trpaslicích Pryce-Hamilton ví, ale není ochoten to nikomu říct. Ví to, protože mu to Rupert řekl v poslední konverzaci. Postavám to neřekne, pokud to z něj nevymlátí s naprostou jistotou.

Scéna 4: Rupertův byt

Rupert žil v srdci Hraný v přepychovém a drahém bytě s výhledem na Velký kanál. Byt leží naproti hostinci zvanému Rezávy fleret. Dostat se do Rupertova bytu legálně není možné bez povolení jeho otce, který má náhradní klíče. (Viz scéna 3). To samozřejmě nebrání hráčům prozkoumat byt tak jako tak. Chytří hráči se chytí stopy z Brandonova deníku a navštíví nejprve Rupertova otce, nebo použijí Brandonův svazek klíčů.

Drahé byty v Hraně bývají zabezpečené a tento není žádnou výjimkou. Přední dveře jsou extrémně pevné a byt je magicky sledován, takže narušení informuje stráž v budově. Pokud se postavy jednoduše vloupou, brzy dorazí hlídka. Okna jsou chráněná zdobenými mřížemi. Mělo by být zjevné, že násilné vniknutí je špatný nápad, pokud postavy nemají výjimečně talentovaného právníka.

V bytě

Jakmile jsou postavy uvnitř, mohou jej trochu prozkoumat. Byt je čistý a voní v něm borovicový nábytek. Skříně jsou plné promyšleného a vkusného oblečení v tmavých barvách. Sběrka knih sestává z většinou politologických textů a pár soudobých románů. Na stole v pracovně je hromádka okultních knih zmiňovaných Brandonem.

Byt obsahuje následující stopy:

- **cigaretové špačky:** průzkum odhalí spoustu cigaretových špaček rozsetých u vstupních dveří. Přirozený závěr z toho je, že někdo chodil ven kouřit. Jelikož Rupert mohl kouřit ve vlastním bytě, kdyby chtěl, znamená to přítomnost návštěvníka.
- **navštívenka soukromého dostavníku (K):** na dřevěné nástěnce je připevněna barevná kartička s adresou potrubní pošty Šalamounových dostavníků, které sídlí jen kousek odsud na rohu. Na druhé straně navštívenky je adresa Jackie Smažka, Byt 21, 10-12 Jilmová, Přístav. Písmo je velké a roztřesené, jakoby hranaté, nic co by člověk očekával od člověka typu Ruperta. Pokud se postavy v Šalamounových dostavnících zastaví a s

trochou vyjednávání, zjistí, že Rupert a jeho "služebná" jezdili z Centra do Přístavu často.

- **Hromádka okultních knih:** Hromádka vcelku současných okultních příruček, jak je popisoval Brandon. Zjevně nebyly nikdy otevřeny, natož čteny.
- **Stvrzenka na okultní knihy (K):** Stvrzenka z knih, kterou Brandon našel je zasunut do jedné z nich. Jakýkoliv hráč, probírající se jimi na něj automaticky narazí. Hráči mohou stvrzenku použít k nalezení magického krámků, pokud neví, kde je.
- **Xenosexuálně-pornografické časopisy pod matrací** - nalezení sbírky pornografie. Nejde o nic extrémního a jsou toho druhu, který se dá sehnat prakticky všude. Trpaslice, elfky, tieflinky atd.
- **Rupertův obrázek:** Rupertův obraz je jedinou výzdobou v ložnici. Může se hodit, pokud postavy dosud nemají představu, jak vypadá.
- **Trpasličí ležák:** Pokud postavy prohlíží smet v kuchyni, narazí na zbytky rozbité bečky trpasličího ležáku. Znalost ulice odhalí, že je velmi neobvyklé aby bohatý chlapeček pil trpasličí ležák, který je spíš vlastní nižším etnickým skupinám a rozbíjení bečky se také považuje za "macho" záležitost.
- **Žihací plech se skvrnami:** Schován za skříňkou na toaletě je kahánek a plech se skvrnami zapečené hmoty. Jde o známky Eričina khaffrovéhoho návku.

Nadpřirozené Graffiti

Tato scéna se odehraje poté, co postavy navštíví Brandonův byt. Montano se naučil jednoduchý magický trik, který lze zaměstnat jako varování a vyděsit tak lidi, kteří strkají nosy tam, kam nemají. Když kouká Číhačovým okem, může Montano psát zprávy na tabuli. Ty se pak objeví, větší na blízkém povrchu. Médium odpovídá tomu, čím Montano píše, takže když píše krví, bude se tak jevit i graffiti.

Montano, shledává nejlepší čekat a pak se objeví zpráva... "Vidím tě" nebo nebo "Jsi další na řadě..."

Plovoucí scéna: Hudba kladiv

Dobrodružství založená na odhalování se občas zaseknou, takže je dobré poslat do hry nějakou akci, abyste hráče udrželi v napětí. To je zvlášť pravda na začátku. Pokud hráči minou zábavu v pronásledování Číhače, pár scénu bude nuda. Pošlete za nimi Nickyho Swifta.

Nicky Swift je Montanův kontakt, ne část jeho pravidelného gangu, ale spolehlivý starý týpek. Má šest stop a pět palců, asi padesát let, je téměř holohlavý a má velkou krvavou skvrnu v levém oku. Má na sobě dobře padnoucí černý oblek a v ruce velké pracovní kladivo Black and Decker. Jeden by čekal, že pojedou na motorce, ale on jede na voze taženém dvěma volky, kterým na krku vesele cinkají zvonce, spolu se dvěma pomocníky.

Nicky je dobrý ve dvou věcech, velmi rád působí fyzickou bolest svým kladivem a rád zpívá svým tenorovým hlasem. Když může, kombinuje obojí aktivity. Když vyslychá a bije oběť, nemůže odolat otázce, jakou má rád operu. Pokud odpoví špatně, má velký problém. Nickyho úkol je jednoduchý. Vyděsit je k smrti. Rozdrtit čěšku, je-li třeba ale nezabíjet, to by jen vedlo k otázkám.

Nicky Swift	Level 4 Brute
Medium natural humanoid	XP 175
Initiative +3	Senses Perception+2
HP 66; Bloodied 33; see also <i>battle fury</i>	
AC 15; Fortitude 15; Reflex 14; Will 14	
Speed 7	
✂ Great Hammer (standard; at will) ✦ Weapon	
+7 vs. AC; 1d12+4 damage (crit 1d12 + 16)	
✂ Battle Fury (free when first bloodied, encounter)	
The human berserker makes a melee basic attack with +4 bonus to the attack roll and deals an extra 1d6 damage with it.	

Grey Wolf	Level 2 Skirmisher
Medium natural beast	XP 125
Initiative +5	Senses Perception+7; low-light vision
HP 38; Bloodied 19	
AC 16; Fortitude 14; Reflex 14; Will 13	
Speed 8	
✂ Bite (standard; at will)	
+7 vs. AC; 1d6+2 damage or 2d6 + 2 against prone target.	
Combat advantage	
If the grey wolf has combat advantage against the target, the target is also knocked prone on a hit.	

Grave Hound	Level 3 Brute
Medium natural animate (undead)	XP 150
Initiative +2	Senses Perception+1; darkvision
HP 54; Bloodied 27; see also <i>death jaws</i>	
AC 14; Fortitude 14; Reflex 12; Will 11	
Resist 10 necrotic, Vulnerable 5 radiant	
Speed 8	
✂ Bite (standard; at will)	
+7 vs. AC; 1d6+3 damage and the target takes ongoing 5 necrotic damage (save ends) and is knocked prone if Medium size or smaller.	
Death Jaws (when reduced to 0 hit points)	
The grave hound makes a bite attack against a target within its reach.	

Scéna 5: Hostinec u Rezavého fleretu

Hospoda je hned naproti exkluzivním bytům, kde Rupert žije. Pokud nejsou postavy obeznámeny s touto oblastí, čeká je překvapení. "Doupě" jak mu říkají místní je domovem místních Asmodeitů. Na dveřích je dokonce předepsaný vzhled. Pokud nemáte na sobě černou (nebo znak Asmodeitů) nebudete obslouženi. Barman zdvořile odkáže lidi, kteří nezapadají do běžnější hospody o kousek dál.

Pokud hráči nejsou odpovídajícím způsobem oblečeny, zjistí, že na ně podivní štamgasti v hospodě civí, sotva otevrou dveře. Paranoidní hráči si mohou myslet, že vstoupili do hnízda upíru, byť ve skutečnosti jsou místní zdvořilí a přátelští.

Dotazování přinese následující výsledky:

- **Příležitostný návštěvník:** Rupert zde pochopitelně popíjel. Nebyl zrovna příznivec Asmodea, ale měl vkusné černé oblečení. Byl zde oblíbený a občas nechal u sebe někoho přespat, když přebral víc, než aby cestoval.
- **Rupertova přítelkyně:** Jediné napětí vzniklo, když sem Rupert přivedl svou přítelkyni. Trpaslice byla holohlavá a nevypadala, že by do černého oblečení padla. Ona a Rupert se zdáli mít rádi. Pokoušela se koupit drogy, což neproběhlo dobře a byla vyhozena. Rupert byl našťvaný a už ho nepřivedl. To se stalo před dvěma týdny. Šlo o Eriku.
- **Zvěsti o černé magii:** Rupert nebyl v poslední době ve své kůži. Vypadal vyčerpaně a zaměstnaně. Naposledy když tu byl, nadšeně mluvil o černé magii s kýmkoliv, kdo byl ochotný naslouchat. Zejména se zajímal o duše a přežití po smrti. Chtěl vědět, kde najít opravdové pastýře mrtvých.
- **Palác soužení (K):** Pár místních chodí také do nočního klubu Palác soužení. Potvrzují, že Rupert plánoval tam jít v den svého zmizení, ale nepřiznají hned, že vědí, koho šel navštívit. (Viz Nicolaso Montano níže).
- **Panenky temnoty (Atm.):** Hráči si mohou všimnout dvou příznavkyní Havraní královny, které mají velké útlé panenky, které připomínají elfky a které jsou oblečené podle Asmodeiské módy. Když hráči procházejí okolo, mohou zaslechnout konverzaci o "rituálu jména". Což je rituál, kterým panenka

formálně dostává jméno, ale hráči mohou myslet na něco mnohem temnějšího.

- **Jeho jméno je Nicolas Montano (K):** Jak je zmíněno výše, pár lidí ví, že Rupert šel navštívit Nicolase Monatana, ale nikdo o tom nechce mluvit, protože ten se obklopuje dobře placenými bijci. Nicméně dobré použití skill challenge, může vytáhnout Montanovo jméno.

Havraní zhouba

Jedna dívka, která popíjí ve Fleretu, vypadá trochu dost vyšinutě, ačkoliv si toho není vědoma. Říká si Havraní zhouba, byť se jmenuje Sally. Tvrdí, že má schopnost věštění, což je naneštěstí pravda. Čím déle postavy v hospodě stráví, tím víc na ně zírání a tím poděšenější se zdá. Zjevně čeká na šanci s nimi stranou promluvit. Jak se příležitost naskytne (a to i kdyby za nimi měla vyběhnout z hospody), vysype na ně svoje varování.

Řekne spoustu slov, které dávají málo smyslu, ale pár frází lze rozumět "jste ve strašném nebezpečí, sleduje vás svým okem" a "je hladovější než kdy dřív". Tahle epizoda má hráče vyděsit a být předzvěstí budoucích událostí. Jakmile chvíli blábolí, dá si ruku přes pusku jako by řekla příliš mnoho a uteče.

Pronásledování Sally: Sally zmizí do dostavníku, který ji odveze do přístavu. Kde hodiny bezcílně bloudí. Snaží se použít svou schopnost Automatického kreslení, aby získala obrázek domu, kde se dějí zlé věci.

Sally jako kontakt: uklidnění Sally může hráčům vynést její kontakt a pomoci jim může pomoci později v dobrodružství skicou domu zdobeného zirájícíma očima a slintajícími ústy, squatem, kde číhá Erika.

Scéna 6: Špinavé jehly

Hráči se mohou rozhodnout zkoumat Jacky Smažky poté, co najdou jeho adresu v Rupertově bytě. Jimlová je slepá ulička, kde stojí pár domků ze sušených cihel. Z různých nápisů a ohořelých zbytků kočárů se zdá, že tohle není hezké místo k životu. Vstup jehož dveře jsou drženy otevřené půlkou cihly dává pohled do obydlí kam postavy chtějí. Schodiště smrdí po moči.

Byt 21 má špehýrku. Před dveřmi je starý trakař. Když postavy zabuší, ozve se ženský hlas "Vydržte moment," o dvě minuty později se dveře otevřou a vykoukne podezřívavá tvář.

Jacky je bývalá Eričina dealerka, žena tak kolem 40, nic moc blond vlasy, nesentimentální, tvrdá, naučená přežívat. Rozhodla se, že drogy jsou lepší než prostituce a vybudovala si malý trh.

- **Bohatý kluk nakupoval:** Rupert kupoval tovar pro svou přítelkyni Eriku. Eričina závislost se stupňovala. Potřebovala toho víc a víc.
- **Erika žila v Mrazivém přístavu (K):** Ruper a Erik odjížděli dostavníkem do Mrazivého přístavu, ale Jacky neví číslo.

Scéna 7: Magické knihkupectví

Okultní knihovnictví je malé a špinavé. Je ve vykřičené čtvrti mezi masážními salóny a bordely. Majitel Sebastian Bale, popíjí víno za pultem a hodně se drbe. Zdá se, že vede obchod dost bezstarostně, pokud se hráči ukážou brzo ráno, není ještě otevřeno.

Bale je zpočátku odtažitý a nespolupracuje. Pokud hráči nechtějí koupit, mrhají jeho časem. Budou muset překonat jeho mrazivý zevnějšek, aby získali užitečné informace. Funguje flirtování, zastrašování i projevení zájmu.

- **Vzkříšení mrtvých (K):** Bale si pamatuje, že Rupertovi prodal knihy. "Zajímavý týpek. Absolutně posedlý magií, která by přivedla mrtvé lidi k životu. Koupil si ode mne hromadu věcí. No říkal jsem mu, krom Kalshinakova rituálu není nic, co by dokázalo vzkřísit mrtvé, ale to je tak vzácné, že už to dneska nevidíte. A stejně asi nefungoval. Ale byl vytrvalý, tak jsem mu řekl, komu jsem tu jednu kopii prodal, jedinou kopii, kterou jsem kdy měl. Prodal jsem ji před rokem Nicolasi Montanovi. Byla to jen kopie, ale stejně za ni zaplatit tunu. Trochu drsný, ten montano. No nic."
- **Kalshinakův rituál:** Teď když o tom slyšeli se hráči mohou pokusit rituál prozkoumat. nezjistí toho moc, jež je ve skutečnosti fiktivní, vymyšlený nějakým obskurním spisovatelem. Je zmiňován v krátké povídce, která je tam špatná a stará, že nikdy nebyla znovu otištěna. Zápletka je o mladém muži, který je tak oddán mrtvé dívce, že ji chová naloženou ve velké nádobě. Zmiňuje rituál jako způsob jak ji přivést k životu. Hlavní hrdina se nakonec rituál naučí, následuje dlouhý monolog a pak se oddělá. Jiný zdroj odhaluje, že rituál prý existoval doopravdy, zřejmě sepsán autorem samotným. Třetí zdroj tvrdí, že mu jej nadiktoval démon.

Scéna 7: Palác soužení

Dvoupatrový noční klub z přestavěného skladiště. Je plně přebudován na pravidelnou bizarní párty, která se tu odehrává každou sobotní noc. U vstupu zaplatí nehoráznou cenu a mají-li u sebe tajně něco většího než prstýnek musí se jim podařit to pronést. Kdokoliv, kdo má u sebe zbraně o ně nejen přijde, ale ještě bude zbit.

- To je zase ten fiakr: Pokud se hráči podívají za budovu, uvidí černý fiakr, zaparkovaný za budovou, který je podobný tomu, který viděli ve scéně 1.

Uvnitř se odehrává podivný temný karneval, plný nervy drásajících nadpřirozených bytostí. Když ale promluví s klientelou, zjistí, že jsou to jen normální lidé, kteří si přišli povyzít. Následující stopy jsou volně dostupné:

- **Nicolas má pokoje nahoře:** Nicolas palác nevlastní, vlastníkem je Bruno Coldwell, ale Nicolas jej postrašil dost na to, aby mu pronajal pokoj v horním patře. Tak má Nicolas svůj vlastní únik, když se potřebuje setkat se svými lidmi.
- **Vyhazovači:** Velcí týpci v oblecích. Jsou naprosto bez smyslu pro humor.
- **Ruper kdo?** Takřka nikdo si nevzpomíná, že by Ruperta viděl.
- **Jo, vím koho myslíte.** Jedna dívka (Amanda Crossley) si pamatuje, jak Rupert mluvil s nicolase, týpkem co vlastní soukromé pokoje. Byl v klubu jen pár minut, než šel nahoru.
- **Montano je támhle (K):** Kdokoliv za barem nebo z místních řekne postavám, že Montano je v podzemí klubu.

Reakce protivníků - přimíchat jim něco do pití (Tvoje panenky jsou rozšířené, jedna ze zdrogovaných postav vidí skrze stěny, děje se tam něco děsivého, ale postava nemůže najít cestu skrz.

Nicolas Montano

Když na něj postavy narazí, má na sobě kostým Lovce, jako by byl na vyjíždce na lov. Má poctivý, otevřený výraz a vřelý úsměv. Drží řeč k dalším dámám a pánům se dvěma bouchači po boku. Montano se zájmem vyslechne postavy (chce zjistit, co

vědí). Bude velmi žalostný ze zjištění, že Rupert zmizel a navrhne postavám, aby jej doprovodili do jeho pokojů (gorily půjdou s nimi).

- **To je ošklivá odřenina:** postava si všimne, že má Montano na hlavě ošklivou odřeninu, kterou utržil při zápase s uneseným Brandonem.
- **Monokl:** Jeden z bodyguardů má monokl, také od Brandona.

Soukromé pokoje

Lze se tam dostat po spirálovém schodišti z rohu klubu. Sestávají z obývacího, koupelny, velké ložnice a soukromé rituální místnosti, kterou Nicholas pochopitelně postavám ukazovat nebude. Nicolas postavy usadí do nabubřelých sofa a křesel v pokoji a vysvětlí jim situaci.

"Rupert pomalu ztrácel rozum. Byl posedlý víte. Posedlý tou hrubou a neurvalou trpaslicí jménem Erika. Ale nejsem soudcem jeho vkusu. Každopádně přišel za mnou se žádostí o pomoc. Nějak si vzal do hlavy, že jsem velký mág či co. Byl zoufalý poté, co ho Erika opustila, a chtěl nápoj lásky. Já vím, umíte si to představit. Nápoj lásky, taková hloupost."

V tu chvíli **detekce**, že kecá... Ve stejný moment hlasitá rána z rituální místnosti. To se tam buď pohybuje Číhač nebo jeho mrtvé tělo spadlo z oltáře na podlahu, podle toho, jestli jej postavy zabily nebo ne. Každopádně Montano mrkne na jeho strážce, aby se o to postaral.

"Jak jsem říkal... ano, Rupert utrácel za Eriku spoustu peněz, ale byl stejně přesvědčený, že jej opustí. No řekl jsem mu, že do nápojů lásky nedělám. Snažil jsem se mu to jemně rozmluvit, jestli mi rozumíte. Ale neproběhlo to dobře. Byl strašně rozrušený. Říkal, že se asi zabije. Obávám se, že se to stalo."

- **Proč kecá o nápojích lásky?** Ukazuje se, že Montano lže speciálně o typu magie, který Rupert chtěl, nápoji lásky, ne o povaze jeho návštěvy.

- **Sebevražda, to je hloupost.** Montanova poslední slova popisující Rupertovu sebevraždu jsou totální výmysl.

Jakmile sehrál svou scénku, omluví se Montano postavám, že musely vážít cestu, nabídně jim něco k pití a ukáže jim dveře z klubu. Jakmile se omluví, jeden z bodyguardů tiše opustí místnost a zamíří na toaletu. Jde zkontrolovat Brandona.

Následující stopy:

- **Sorry, o tom jsem neslyšel:** Pokud se postavy Montana zeptají na Brandona Milese, Montano bude tvrdit, že ho nikdy neviděl. Což pochopitelně lže.
- **Záchod nefunguje:** Postava, která si bude chtít odskočit, bude muset dolů, do klubu. Protože je Brandon v koupelně, s rukama a nohama svázanýma a ucpanou hubou. Byl včera zbytek, je při vědomí a slyší postavy mluvit. V půli diskuse přijde bouchač a přidržímu mu kudlu u krku a varuje ho, že ho zabije.
- **V rituální místnosti:** pokud postavy nějak proniknou do chrámové místnosti, uvidí rituální kruh a oltář uprostřed, který připomíná dvě černé krychle na sobě. Na vrchu je talíř s černou tekutinou. To je k nahlížení skrze číhače.

Zombie (also Rupert)	Level 2 Brute
Medium natural animate (undead)	XP 125
Initiative -1	Senses Perception+0, darkvision
HP 40; Bloodied 20, see also <i>zombie weakness</i>	
AC 13; Fortitude 13; Reflex 9; Will 10	
Immune disease, poison; Resistant 10 necrotic; Vulnerable 5 radiant	
Speed 4	
✂ Slam (standard; at will)	
+6 vs. AC; 2d6 + 2	
✂ Zombie Grab (standard; at will)	
+4 vs. Reflex; the target is grabbed (until escape). Checks made to escape the zombie's grab take -5 penalty.	
Zombie weakness	

Any critical hit to the zombie reduces it to 0 hit points instantly.

Zombie rotter (2x)	Level 3 Minion
Medium natural animate (undead)	XP 38
Initiative -2	Senses Perception -1, darkvision
HP 1; missed attack never damages a minion.	
AC 13; Fortitude 13; Reflex 9; Will 10	
Immune disease, poison	
Speed 4	
✂ Slam (standard; at will)	
+6 vs. AC; 5 damage	

Deathlock Wight (Erika)	Level 4 Controller
Medium natural humanoid (undead)	XP 175
Initiative +4	Senses Perception+1, darkvision
HP 54; Bloodied 27	
AC 18; Fortitude 15; Reflex 16; Will 17	
Immune disease, poison; Resistant 10 necrotic; Vulnerable 5 radiant	
Speed 6	
✂ Claw (standard; at will) ◆ Necrotic	
+9 vs. AC; 1d6 necrotic damage, and the target loses 1 healing surge	
✂ Grave Bolt (standard; at will) ◆ Necrotic	
Ranged 20; +6 vs. Reflex; 1d6 + 4 necrotic damage, and target is immobilized (save end)	
✂ Reanimate (minor; encounter) ◆ Healing, Necrotic	
Ranged 10; affects a destroyed undead creature of a level no higher than the deathlock wight's level +2; the target stands as a free action with a number of hit points equal to one-half its bloodied value. This power does not affect minions.	
¥ Horrific Visage (standard; recharge 4, 5, 6) ◆ Fear	
Close blast 5; +7 vs. Will; 1d6 damage, and the target is pushed 3 squares.	

Scéna 9: Mrazivý přístav

Pustá ulice Hrany plná měšťanských domů, stánků a letákových vývěsek není zrovna na špicí města. Vane jí studený vítr, zvedá odloupané papíry a smetí a listí, v místních putykách se lidé scházejí, aby si poklábosili nebo zapili hoře. Pod mostem asi v půlce ulice je opuštěný tábor bezdomovců.

Pokud hráči nemají specifický důvod tu být, není tu moc věcí, které mohou dělat, krom postávání na rohu a čekání, že se něco stane. Což se zdá být místním druhem zábavy. Jediným znakem, že se něco děje, je dvojice strážní na rohu.

- **Byly tu nějaké vraždy (K):** Hráči mohou získat prá detailů od místních nebo stráže. Dva bezmodovci Ned Moulton a Bernie Rubenstein, byli včera nalezeni pod mostem. Podle stráže, probodeni.
- **Zmizelý Tramp:** Starý Fogerty, který sem chodíval na pivo, už pár dní nebyl vidět.
- **Za tmy nevycházíme:** Ulice jsou teď po setmění téměř prázdné. Nikdo nechce vyjít z domu. Nevíte co tam je...
- **Vysátí:** Tato dodatečná informace vyžaduje víc snahy. Pokud hráč mluví s místními nebo s policií, mohou se dozvědět, že byly úplně zbavení krve. V tělech byly díry jako by do nich byly zabodnuté kůly.
- **Něco na střechách:** Pár lidí vidělo dítě běžící po požárních únicích a vykukující na střechách. Někdo občas shazuje tašky a je to otrava je tam dávat zase zpátky. (pokud se postavy dostanou na střechu, najdou kus hnědých vlasů zaseknutý za jeden hřebík. To je od číhače).
- **Sally:** Tohle je dobré místo znovu uvést Sally, z hostince. Potuluje se oblastí, snaží se zase zachytit "temnou vibraci". Trvá na tom, že je tu potřeba a že hráči se mají stáhnout a nechat ji na pokoji. Jestli ji ale hráči někde nevezmou do bezpečí, skončí ve squatu, v bezvědomí jako Eričino další jídlo. Jsou-li jí postavy už na stopě, může vytvořit automatickou kresbu bytu.
- **Ulička po setmění:** Postavy se sem mohou vydat, když tu nikdo. Pokud hráči ještě nemají moc stop, nic se nestane. Pokud se blíží finále, měli by zachytit postavu číhače hopkujícího po střeše nebo Erikovu formu vracející se do squatu na konci ulice.

Scéna 10: Squat

Tato oblast je vrcholem dobrodružství. Je několik způsobů, jak se sem hráči mohou dostat.

- Mohou použít magické schopnosti.
- Mohou získat adresu od Montana, pokud jej dost zastraší.
- Mohou sem sledovat Číhače nebo Erika.
- Mohou použít Sallyino automatické kreslení.

Squat v Mrazném přístavu býval kdysi příjemný měšťanský byt, ale nyní je to díra. Důkazy Eričina heroinového zlovyku jsou rozestry všude, stejně jako staré hadry a podobný humus. Celé místo smrdí. Šváby lezou po kuchyni. Z pece visí půlka vysušeného lidského těla. Zbytek je na stole v obýváku, ruce zvednuté jako drápy, suché jako mrtvý pavouk. Další tělo je na schodech. Hráči ji musejí buď přemístit, nebo na něj šlápnou aby se dostali k dalším dveřím.

Rupertovo scvrklé tělo je nahoře v ložnici, hned vedle postele, kde leželo Eričino mrtvé tělo, než bylo vzkrášeno. Po ložnici jsou rozestry různé rituální svitky. Jde o kopii Kalshiniakova rituálu, který Rupert dostal od Montana. Pár stránek je nečitelných kvůli krvavým skvrnám, ale pro hráče je toho dost. Zkoumání odhalí, že je to kopie z kopie a je špatně opsaná, někdo kdo se jí snažil přečíst, se nepochybně musel překlínat...

Jediná další věc v místnosti je stará skříň. Pokud hráči ještě nezachránili Brandona z Montanova bytu, pak je nacrpan ve skříni, kterou Erik používá jako spíž. Erik ubil Brandona do bezvědomí a dal si ho stranou na později. Detektiv se vzbudí, když uslyší postavy. Pokud je Brandon s postavami, pak je to Sally (resp. Havraní zhouba) kdo je volá. Je lapená ve spíži a bude Erikovou snídaní.

Erika samotná leží pod postelí. Jakmile je pár postav v místnosti, převrátí postel pošle ji napříč dveřmi a pokusí se je odpravit. Erika má na sobě zbytky tabardů, ale nic jiného. Jeho tělo už se začíná rozpadat, jeho sanice volně pootevřená, a jeho tlustý jazyk otrhaně visí ven. Tlusté žíly jí pulzují ve spáncích. Na konci jejich rukou jsou dlouhé jehlovité drápy, které cvakají o sebe.

Poznámky k případu - Zmizení Ruperta Pryce-Hamiltona:

- Syn Alexandra Pryce-Hamiltona, v současné chvíli platicího tuto práci. Univerzitní vzdělání. Tak trochu namyšlený šlechtický floutek. Naprosto žádné zaměstnání ani povinnosti. Pobírá od otce pravidelnou měsíční rentu 3 400 zlatých. Žije na Pobrežní 28, Hrana naproti hostinci Rezavý fleret.
- Známý popíjeným v Rezavém fleretu. Což je zvláštní, vzhledem k tomu, že se tam scházejí jen Asmodeité. Mají na zdech obrazy malované na lidskou kůži, proboha. Moc to nesedí jeho typu. Možná tam mají nějaké rituální schůzky.
- Starý muž něco skrývá. To se dalo čekat. Pohádali se? O co? Nejspíš rozdílné politické názory - synáček bohatých tatínků někdy kopou docela tvrdě. Otec popírá jakoukoliv přítelkyni. Rupert s někým chodil na Univerzitu, ale nic z toho nezšlo.
- Zmizelý od slunovratu. Musím se podívat, co se ten den dělo, ale bude toho spousta. Možná si zašel do Fleretu a někoho si přivedl domů? Požádat otce o svolení prohledat byt.
- Prohledal jsem byt. Absurdně drahé místo. Samé zlato a mramor. Velmi sterilní. Mnoho okultních knih na stole, povětšinou hlouposti "jednoduchých kouzel". Knihy jako netknuté, asi nečtené. Nedokážu si představit, že by se Rupert zapletl s magií.
- Na co utrácel Rupert svoji apanáž?

Deník

Pondělí: Musím si tohle poznamenat. Necítil jsem se takhle neklidný už od té kauzy se Sanatoriem. Něco je ve vzduchu. Od chvíle, co jsem začal šfourot do Pryce-Hamiltonovy kauzy, cítím, že jsem sešel z cesty. Je to pocit, jako když se vám někdo snaží poslat zprávu. Takže někdo tahá za nitky? Kdo? Koho jsem urazil tentokrát. Klatě. Možná je to jen stará dobrá paranoia. Buď to, nebo chřipka.

Úterý: Měl bych svým instinktům víc věřit. Včerejší pavoučí instinkty mne vedly správným směrem. Pryce-Hamilton se nepochybně dal dohromady se špatnou partou, z níž někteří jsou určitě s to zatahat za pár špinavých nitek. Bojím se, kam tohle vede. Pokud nebudu opatrný, naštvu pár velmi ošklivých lidí.

Středa: Nejen, že mne obtěžují pottergeisti, nalepil se na mne i nějaký člověk. Rozhodně mne někdo sleduje. (Možná, že na mně někoho poslal Pryce-Hamilton senior? Docela by to na něj sedlo.) Viděl jsem toho týpka jen krátce, když jsem zastavil a podíval se do výkladu. Byl zakrslý. Vypadal cize, možná tiefling. Dlouhý plášť.

Čtvrtek: A teď hač! na pilu ještě víc. Sestali na mne nachlazení. Od pusy mi de pára. Rozdělal jsem oheň ve všech kamnech a stejně žádný rozdíl. Tak to začíná. Na začátku je vždycky pokles teploty. No, když nic jiného, ukazuje to, že se cítí v ohrožení. Nepustím to jen proto, že se banda nedoučených čarodějů snaží vyděsit. Co se snaží skrýt?

Pátek: Kurva. Kurva, kurva, kurva. Už vím, co na mně pověsili. Dneska jsem to viděl jasně. Oko. Čihač! Nedoučení čarodějové? Podcenil jsem je, to je jisté. Sakra. Mrzne. Ztrácím cit v prstech. A potřebuju poslat po holubovi dopis. Chci být vidět. Abych vyslal jasnou zprávu. Tak je to. Prokázat, že dokážou, co tvrdí, že dokážou. Možná jsou dost vyděšení na to, aby se odhalili.

Blbost: Jsem to já, kdo je vyděšený. Měl bych se ozvat P.H. a říct mu, že na to kašlu. Čert vem prachy. Ale nemůžu se vykašlat na Ruperta. To je potíž. Nikdy jsem toho usmrkance nepotkal a stejně je mi sympatický. Je tam někde v temnotách, křičí o pomoc, a pokud na to volání neodpovím, tak ani nikdo další. (A pokud odpovím, tak to můžu být já, kdo bude tam v temnotách rvát o pomoc, modlit se, aby někdo přišel a našel mne.) Ne. Tentokrát žádné zdrhání. Do toho Brandone, ukaž se hrdino.