

# CITY of MIST



## DÉMONI V CROSS END



DETEKTIVNÍ RPG HRA VE MĚSTĚ PLNÉM  
OBYČEJNÝCH LIDÍ A NADPŘÍROZENÝCH SIL

# CITY OF MIST

V srdci zločinem prolezlé chudinské čtvrti Cross End se rozpadající starý kostel stane epicentrem bitvy mezi dvěma starobylými Mýty. Slábnoucí Svatá víra, kdysi uctívaný ochránce řádu a posvátnosti, využívá poslední zbytky své moci, aby se pokusila odvrátit Jelení hlavu, božstvo nespoutaných zvířecích pudů. Parta je při vyšetřování místních zločinů vtažena do tohoto krvavého boje, nakonec si musí vybrat stranu a přinést nevýslovnou oběť.

Writing, Game Design and Production: Amít Moshe  
Editing and Additional Writing: Eran Aviram Assistant  
Producer: Omer Shapira  
Artwork: Marcin Soboń  
Graphic Design: Manuel Serra  
Proofreading: Marshall Oppel

© 2019 Son of Oak Game Studio / Amít Moshe

PŘEKLAD: VERZE 2.0

PŘELOŽIL: milda.28; milda.28@seznam.cz

Veškeré podněty, návrhy a zpětnou vazbu mi můžete zaslat na mail. Doufám, že je překlad srozumitelný a pomůže ti při hraní.



Distributed by

**MÖDIPHIUS**  
ENTERTAINMENT

**FIND OUT MORE AT**  
**[WWW.CITYOFMIST.CO](http://WWW.CITYOFMIST.CO)**

## VAROVÁNÍ

Tato hra obsahuje neslušné výrazy, stejně jako silná témata násilí, kriminality a nemorality. Doporučujeme dohled rodičů.

## POUŽITÍ ZÁJMEN

Tam, kde je vyžadována třetí osoba, se v této knize o postavách mluví jako o "ona", o hráčích jako o "on" a o MC také jako o "ona". Toto dělení je libovolné z důvodu čitelnosti a vyváženosti používání zájmen; postavy, hráči i MC mohou být jakéhokoli pohlaví nebo i bez pohlaví.  
POZN. PŘEKLADATELE: v překladu využívám tykání



## POZADÍ PŘÍPADU

Před staletími, s příchodem prvních osadníků do Města, byl na místě posvátném pro domorodé kmeny postaven kostel svaté Terezie z Ávily, aby je napravil a zabránil jejich divokým praktikám v ovlivňování Města.

Ve skutečnosti to byl Mýtus Svaté víry, který dorazil do Města s plnou silou a snažil se zajistit a ovládnout posvátné místo - ve skutečnosti Enklávu, Rift místa s mýtem Jelení hlavy (viz postranní panel). Svatá víra nechala své stoupence postavit kostel, aby mohla toto místo v následujících letech chránit.

Postupem let však síla Svaté víry slábla, město se rozrůstalo a kolem stavby vznikla čtvrť, která se později stala chudinskou čtvrtí známou jako **Cross End**, podle kostela a poměrně odlehle polohy čtvrti. S každým dalším rokem kostel stále více chátral, až se z něj stala pouhá ruina. Rozpadající se kostel byl vlastně fyzickým projevem slábnoucí přítomnosti víry. Zatímco kostel zůstával bezpečným místem, vliv Jelení hlavy pronikl do celého Cross Endu a proměnil ho v doslova betonovou džungli.

### JELENÍ HLAVA

Bacchus. Pan. Zelený muž. Dionýsos. Rohatý bůh. Jelení hlavě bylo v průběhu let dáno mnoho jmen: některá uznávala různé aspekty tohoto mýtu, jiná jej zaměňovala s jinými mýty. Ať už mu bylo dáno jakékoli jméno, vždy bylo jasné, že Jelení hlava nechce zrovna vyprávět příběh o pevných hranicích a sebekázni.

Projevy Jelení hlavy vždy podporují hýření, extázi a odvázanost. Vyzývají k tomu, abyste odhodili břemeno kulturních zábran a oddali se opojné svobodě, jakoby vám na ničem nezáleželo. Každý má ten pocit v žaludku, pocit, že hraje roli a zadržuje dech. Jelení hlava vás vyzývá, abyste se odvážali a vypustili do světa tu nejsyrovější verzi sebe sama: jen díky úplnému uvolnění můžete skutečně zažít smysl bytí naživu.

Dnes už kostel chrání jen jediný strážce, mladá andělská pistolnice **Christina** (Anděl pomsty), která je stejně smrtelně nebezpečná jako obětavá. Na druhé straně kruhu se rostoucí vliv Jelení hlavy projevuje prostřednictvím pouličního gangu známého jako **Šelmy**. Ačkoli Šelmy stále nemohou kvůli jeho mystickému zabezpečení vstoupit do kostela, rozebírají ho kámen po kameni a na zbývající zdi sprejují psychedelické graffiti zvířecích podob, čímž postupně oslabují jeho ochranu.

Obě strany jsou si vědomy skutečnosti, že v předvečer Halloweenu, kdy je závoj mezi světy nejtenčí, se Jelení hlava pokusí vymanit ze svého staletého vězení a znovu se projevit ve Městě. Christina proto neúnavně pracuje na obnovení církevní moci. K tomu potřebuje srdce pravého věřícího, které bude obětováno na oltáři dříve, než hodiny v předvečer Všech svatých odbijí půlnoc. Poslední týden po něm pátrá v ulicích Cross Endu a své vraždy maskuje jako dílo Šelem. Kromě toho, vědoma si plánu Šelem získat schémata kostela, aby ho mohly zcela zbořit, pověřila žoldáka jménem **Proximo** (Bludička), aby schémata ukradl z umělecké galerie ve Staré čtvrti a přinesl jí je do úschovy.

## VRAŽDY V CROSS END

Aby Christina zachránila Město (jak to vidí ona), musí jednoduše položit srdce pravého věřícího na oltář kostela před půlnocí v předvečer Všech svatých. Jak v posledních dnech zjistila, snadněji se to řekne, než udělá.

Hlavním problémem je, že není zcela jasné, kdo představuje "pravého věřícího" (viz postranní panel). Christina vypátrala a zavraždila tři různé osoby, které označila za možné "pravé věřící", jednoho v každou z předchozích tří nocí. Činila tak s těžkým srdcem, ale protože věděla, že hrozí, že se Jelení hlava utrhne ze řetězu, cítila, že nemá jinou možnost.

Žádné z tří srdcí však nepřinesla výsledek, v nějž Christina doufala, když je položila na oltář. Vina za životy, které vzala zbytečně, teď tíží její svědomí.

## HISTORIE A KULTURA

Jak je popsáno v pravidlech ukázkové hry, Město Mlhy může, ale nemusí být skutečným městem v našem moderním světě. Aby se však hra soustředila spíše na filmovou stránku než na budování světa, můžete předpokládat, že Město Mlhy přinejmenším vypadá jako moderní město v našem světě. Tímto způsobem jsou historické a kulturní odkazy stále relevantní, i když Město nemá na planetě žádnou konkrétní polohu. Pokud se rozhodnete umístit své Město Mlhy na konkrétní místo na zeměkouli, měli byste detaily tohoto případu upravit tak, aby odpovídaly historickému a kulturnímu kontextu vámi zvoleného místa.

## SRDCE PRAVÉHO VĚŘÍCÍHO

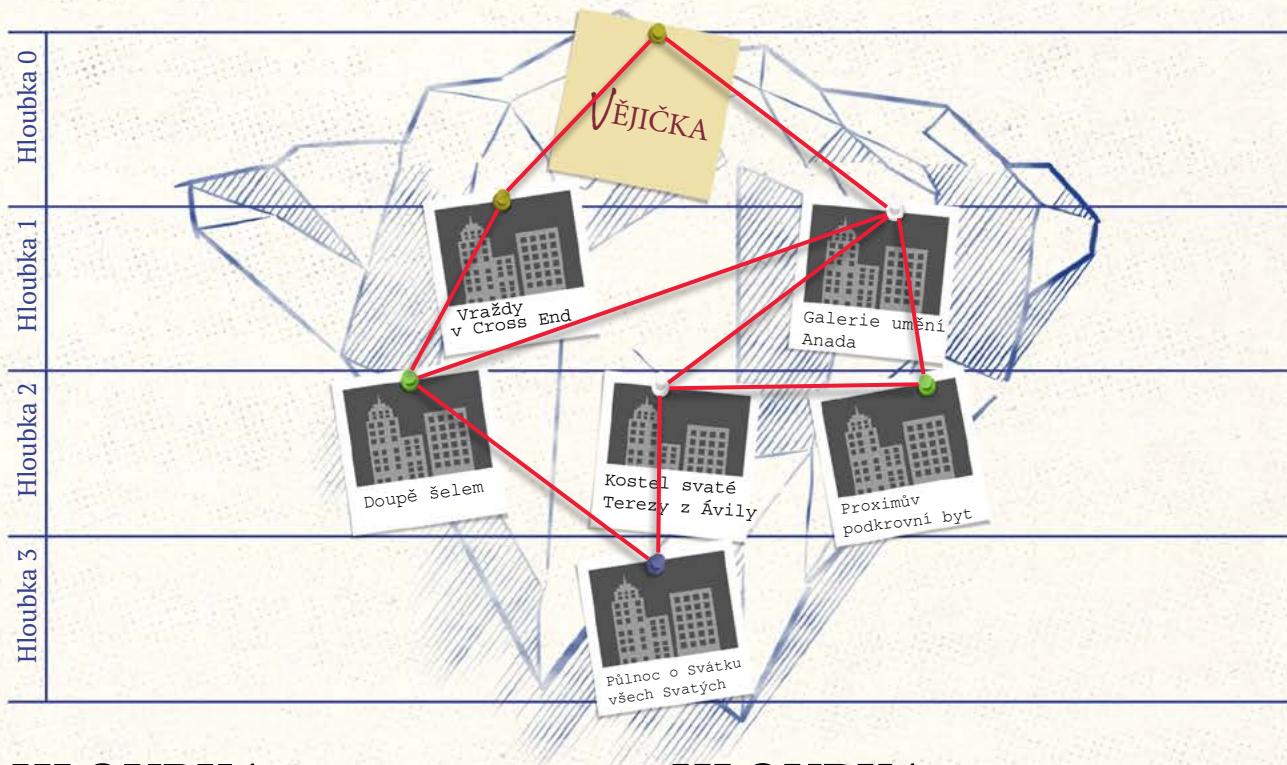
Otázka "*Co dělá pravého věřícího pravým věřícím?*" je záhadou, která je v centru tohoto případu. Znamená být pravým věřícím, že jste vyznavačem Sváté víry? Znamená to být dobrým člověkem - a pokud ano, v jakém smyslu dobrým? Znamená to mít naději? Na tuto otázku nemá MC odpovědět před hrou, ale všichni společně v průběhu hry.

Ačkoli se nedoporučuje, aby MC tuto otázku hráčům vyslovil (záhada by měla být...mno...záhadná), můžete ji použít k budování napětí.

Když jeden z hráčů hodí na tah **Vyšetřuj** 7-9, můžeš zvolit možnost položit protiotázku. Popíšeš-li pocit postavy, že ji sleduje buď nějaká vyšší síla, nebo třeba něco v podivných graffiti Šelem, můžeš tomuto hráči položit jednoduchou otázku: "Jsi pravý věřící?". Není třeba určovat zdroj otázky; vychází od MC k hráči, nikoli nutně od NPC k HP. Vztahuje se však k hráčově postavě. Vědět, která postava je pravověrná nebo se za ni alespoň považuje, by mohlo připravit scénu pro velké finále. Můžeš předpokládat, že Christina nebo Bestie (nebo obě) tuto informaci o HP dostanou prostřednictvím svého Mýtu.

# LEDOVEC

Diagram ledovce představuje lokace případu a jejich možné spojení.



## HLOUBKA 0: VĚJIČKA

Parta se může do vyšetřování zapojit následujícími způsoby:

- **Michel Ahmagi**, majitel umělecké galerie Ananda, osloví partu a najme ji na získání ukradených schémat kostela. Michel zavolá svému starému kamarádovi z univerzity Declanu L'Estrangeovi (nebo jakémukoli jinému spojení v partě) a oznámí mu, že se do jeho galerie minulou noc vloupal vyškolený profesionál a ukradl několik předmětů. Vzhledem k tomu, že jeden z předmětů byl zapůjčen městským úřadem (schémata), zdráhá se zavolat policii a je ochoten zaplatit značnou částku, aby mu byl předmět bez otázek vrácen.
- Parta se může doslechnout nebo dočíst o **barbarských, možná rituálních vraždách v Cross Endu**. Když se do médií dostanou útržkovité zprávy o hrůzných vraždách v Cross Endu, může kterýkoli člen party narazit na malý a velmi bagatelizovaný novinový článek o této záležitosti. Postavy s kontakty v ulicích, jako je Excalibur, Salamander nebo Post-Mortem, mohou dokonce dostat telefonát od někoho z příbuzných obětí nebo od znepokojeného vůdce komunity.

## HLOUBKA 1: VRAŽDY A KRÁDEŽE

### GALERIE UMĚNÍ „ANADA“

Umělecká galerie Ananda se nachází ve druhém patře starého dvoupatrového domu v typické dlážděné boční ulici ve staré čtvrti. Partu uvede nervózní, ale poměrně působivý muž středního věku v tmavě fialovém značkovém obleku se silným francouzským přízvukem: Michel Ahmagi.

V galerii je nepořádek: robustní dveře vedoucí ke schodišti stoupajícímu na střechu byly výbuchem vytrženy z pantů a uprostřed jedné z výstavních místností jsou stopy po dalším výbuchu. I při letmém pohledu však lze zjistit, že šlo spíše o chirurgický zákrok a že nebylo poškozeno nic nad rámec toho, co bylo pro práci nezbytné.

### CO SE TADY STALO?

Proximo (rift Bludičky) je zkušený sabotér se schopností vyvolat dojem, že se nachází kousek od své skutečné polohy. Bylo pro něj snadné dostat se na střechu po požárním schodišti, vyhodit do povětří pomocí extra silné nálože bezpečnostní dveře na střeše, seběhnout po schodišti a pak vyhodit do povětří druhé

bezpečnostní dveře do galerie. Jakmile se dostal dovnitř, rychle našel schémata kostela ve skleněné vitrině, opatrně vypálil do skla díru speciálním hořlavým gelem a sroloval schémata do připraveného plastového kufříku. Chvilí se rozhlížel a vybral také dva další předměty, které chtěl později prodat. V době, kdy už mířil ven, se objevil strážný, vypálil na Proxima několik ran, které minuly cíl, a pak se na něj vrhl, načež lupič jako by explodoval a strážného omráčil (ve skutečnosti tam vůbec nestál a místo toho měl na místě své iluze nastraženou minu). Proximo vystoupil z kouře, posbíral vše, co potřeboval, vyšel střechem ven, zamířil zpět do uličky za budovou, nasedl na motorku a zmizel v noci.

Zde je uvedeno, co může parta během vyšetřování zjistit:

#### Byly odcizeny tři předměty:

- **Moderní náhrdelník**, vyrobený ze zlata a stříbra, který Michel považoval za naprostý šmejd, ale vystavil ho jako laskavost příteli.
- **Miniaturní perský koberec**, k němuž má osobní vztah, protože je to rodinné dědictví.
- **Staré schéma kostela v Cross Endu** (kostel svatě Terezy z Ávily), součást série dvanácti starých schémat památných budov, které galerii zapůjčil městský úřad. Tohoto předmětu se Michel obává nejvíce kvůli možným důsledkům pro jeho podnikání.

**Záznam z bezpečnostní kamery ukazuje Proxima v akci.** Je to snědý svalnatý muž ve vojenské bundě, kalhotách k bojové uniformě a těžkých botách, který má u sebe batoh a opasek s něčím, co vypadá jako hi-tech výbušné nálože. Jeho obličej se zdá být vždy skrytý nebo odvrácený od kamery (k tomu používal své schopnosti). Okamžik, kdy jím projde ochranka, když "exploduje", je přinejlepším rozmazaný.

**Práci odvedl odborník.** Pečlivé prostudování míst výbuchu odborníkem může odhalit, že použité nálože byly vyrobeny na zakázku. Chemická směs použitá k vypálení kruhového otvoru ve skleněné vitrině se také jeví jako podomácku vyrobená látka.

**Lupič přijel a uprchl na motocyklu, který byl zaparkovaný v zadní uličce.** Pokud se partě podaří motorku identifikovat nebo ji nějak vystopovat, dovede je k Proximovu přestavěnému podkrovnímu bytu. Parta může Proxima identifikovat a najít rovněž tak, že zavolá kontaktům, nabourá se do vojenských složek, zatahá za nitky podsvětí atd.

**Do galerie se nedávno pokoušel dostat i někdo jiný.** Na střešních dveřích jsou stopy po předchozích pokusech o prolomení, které jsou mnohem méně sofistikované než Proximovy výbušniny - rozbité dveře pokrývají stopy po drápech.

#### Odehrála se zde podivná aktivita spojená s gangem.

Střecha je pokryta čerstvě vypadajícími graffiti se zvířecími a rostlinnými motivy v jasných barvách. Zdá se, že graffiti se soustředí kolem dveří do galerie. Na střeše se nachází peří a chomáče chlupů. Jejich zkoumání ukazuje, že nemusí nutně patřit místním kočkám a ptákům, ale spíše větším tvorům, kteří ve městě nejsou původní. Studium „srovnávacího umění“ nebo mystický smysl mohou tyto stopy spojit se Šelmami (vedoucími do Doupěte Šelem).

#### MORTY

Zatímco parta zkoumá střechu nebo zadní uličku, sleduje jí Morty, člen Šelem, který byl pověřen hlídáním galerie pro případ, že by se někdo pokusil získat schémata. Morty už včera večer informoval svého vůdce Medvěda o vloupání a bylo mu řečeno, aby počkal a sledoval případné policisty nebo vyšetřovatele, kteří by se do případu mohli zapojit. Pokud některá z postav zkoumá střechu nebo zadní uličku na vlastní pěst a hodí na tah **Vyšetřuj 7-9**, můžeš se rozhodnout vystavit ji nebezpečí: Morty se v panice z její přítomnosti může pokusit utéct a nahlásit její zapojení (nebo ji dokonce napadnout).

Morty je patnáctiletý člen gangu s našpulenou pusou, která jako by se formovala do šedého zobáku, a s hrubým chocholem černého peří, které mu vyrůstá z čela, spánků a tváří. Je poněkud ve stresu a moc mu to nemyslí. Když se snaží vypořádat s partou, může udělat spoustu hloupých kroků. Můžeš ho použít jako způsob, jak spojit galerii se Šelmami a Cross Endem, ale všimni si, že Morty neví o Jelení hlavě ani o tom, proč je kostel tak důležitý. Být součástí Šelem je pro něj prostě způsob života. Slyšel řeči o Zeleném bohu jako o inspiraci pro pouliční umění Šelem.

## MORTY ★

### UBLÍŽIT NEBO POKOŘIT 2 / VYHROŽOVAT 2

- Krákat a pištět (**otřesený-1**)
- Drápat nebo Kousat (**zraněný-2**)
- Utéct (**Odepři jim něco, co chtějí**)
- Snaží se vypadat a chovat jako macho

## MÍSTA ČINU V CROSS END

Během posledních tří nocí byli v Cross Endu zavražděni tři lidé, což vyvolalo na veřejnosti paniku ohledně sériového vraha či vrahů. Tuto paniku ještě více rozdmýchala zjevná rituální povaha vražd.

V době, kdy parta přijíždí do Cross Endu, byla všechna místa činu uzavřena policií, která místo opustila a těla převezla do márnice k pitvě. Tři oběti byly:

- **Corrina Dulaková** (před třemi dny), počestná dáma, která pravidelně navštěvovala kostel a byla v komunitě známá svou charitativní činností. Avšak ačkoli o tom po její strašlivé smrti nechtějí otevřeně mluvit, její vlastní rodina znala Dulakovou jako přísnou a panovačnou matránu, která od všech vyžadovala nejvyšší standardy čistoty a sebekázně, někdy až na hranici týrání.
- **Frank Dalton** (předevčírem), upřímný a laskavý středoškolák, který byl díky svému nakažlivému smíchu a schopnosti rozptýlit jakoukoli nevráživost vtipkováním vždy vítán kdekoli v sousedství. Přes všechnu svou lásku k lidem v Cross Endu Frank vždycky snil o tom, že ze čtvrti odejde a zařídí si lepší život jinde. Byl proto "nepravý věřící"? Kdo ví.
- **Saeed Beshara** (včera večer), místní rapper známý svými inspirativními texty, které často hovořily o přímém vztahu s Bohem. Saeed byl možná v kontaktu s něčím zpoza Mlhy, byl Riftem. Ale studium jeho textů by také ukázalo, že měl strach se této větší síle otevřít a často se chtěl ke svému daru obrátit zády.

### CO SE ZDE STALO

Christina doufala, že zabije dvě mouchy jednou ranou: získá srdce pravého věřícího a zároveň to hodí na Šelmy, čímž je dostane z cesty. Tady je návod, jak to udělala:

- Svůj čin provedla, když byla její oběť sama a tam, kde věděla, že má několik hodin času, než se někdo objeví, tj. doma nebo v temné uličce, a to obvykle pozdě v noci.
- Nejprve ji strelila přímo do srdce a zabila ji. Srdce potřebovala kvůli jeho mystickým vlastnostem; na tom, aby zůstalo biologicky neporušené, nezáleželo.
- Pak oběti rozervala hrudní koš a vyrvala srdce pomocí nástroje, který si opatřila a který byl vyroben z medvědích drápů. Po nějaké chvíli se z hrudníku stala krvavá kaše.
- Po získání srdce se postarala o to, aby pomocí drápů odstranila vstupní a výstupní rány po střele.
- Poté kolem těla rozprostřela peří a kožešiny (ty sbírala v okolí kostelních zdí).
- Po celém těle pečlivě nastříkala grafity podobné těm, jaké kreslí Šelmy.
- Nakonec na místo činu vypustila klec plnou krys a nechala je trhat maso.

Pokud parta vyšetřuje tři případy vražd, najde na všech třech místech činu podobné stopy. Tyto stopy mohou ukazovat na Šelmy (**Doupě Šelem**), ale výjimečně dobré vyšetřování můžeš odměnit stopami, které odhalí, že to na Šelmy někdo hodil.

Oběť byla nějakým způsobem **okamžitě zneškodněna**, pravděpodobně v důsledku zástavy srdce.

**Srdce oběti bylo vyškrábnuto a vyjmuto vcelku**; následně bylo celé tělo rozřezáno a rozkousáno, přičemž kolem těla byly nalezeny kusy masa.

Celé místo činu bylo **pokryto strašidelnými graffiti** zobrazujícími lesní šelmy. Přímé srovnání však může odhalit rozdíly ve stylu, nebo dokonce to, že umění bylo okopírováno.

Na místě činu se nachází **jedna zapomenutá nábojnice**, která je však těžce nalezitelná.



## HLOUBKA 2 : STAROVĚKÁ VÁLKA

### PROXIMŮV PŘESTAVĚNÝ PODKROVNÍ BYT

Proximův loft se nachází nad starým skladištěm, které je přeplněné bednami a krabicemi. Hlavním přístupovým bodem do loftu je vratké kovové schodiště ve skladišti. Špinavé střešní okno propouští shora přirozené světlo a shlíží na široký a těžký pracovní stůl pokrytý dílenskými součástkami, plechovkami, odlévacím zařízením, stroji, nářadím, krabicemi atd. Jinak to tu vypadá dost spartánsky, s malým dřezem, malou, ale hlučnou ledničkou a stísněnou koupelnou. Jediným komfortem je pokojík na terase s manželskou postelí.

Pokud postavy dorazí do Proximova podkroví před zúčtováním o Halloweenu, najdou ho tam. Schémata už Christině doručil a dostal zapláceno, ale stále má u sebe další dva předměty. Chystá se tyto předměty prodat, aby si přivydělal, a plánuje opustit město se všemi vydělanými penězi.

**Pokud bude Proximo dopaden nebo pokud se s ním postavy dohodnou,** může partě říct o Christině a práci, na kterou ho najala. Jako profesionál se však neptal, a proto neví, proč Christina schémata kostela potřebuje.

**Pokud uteče,** může parta někde v okolí pracovního stolu najít lístek s Christininým jménem a telefonním číslem.

### PRIXIMOVY SCHOPNOSTI A MOTIVACE

Proximovy schopnosti jsou odrazem jeho mýtu Bludičky: promítáním iluzí sebe sama oklame své nepřátele, aby ho následovali nebo se k němu přiblížili. Pak náhle zmizí, ale pro jeho oběti je už pozdě: na místě, kde kdysi byl, na ně obvykle čeká výbušná nálož.

Proximo očekává potíže. Celé místo zaminuje a aktivuje své schopnosti, přičemž promítá svůj obraz několik metrů daleko, aby oklamal všechny přihlízející. Když si postavy zajistí přímou viditelnost, můžeš předpokládat, že to, co postavy vidí, není skutečný Proximo. Protože je v používání svých schopností velmi zkušený, bude se iluze chovat přesně tak, jak by se choval, kdyby to byl skutečně on: buď se bude balit, nebo podezřívavě naslouchat, pak se schová na terase nebo ve skladišti a připraví se k útoku atd.



Pokud na iluzi někdo zaútočí, Proximo využije tento okamžik k odpálení miny v blízkosti útočící postavy (podle svého speciálního tahu **Výbušné nástrahy**, viz níže). Pokud se postava přiblíží k iluzi, aby zaútočila, Proximo má minu připravenou v místě, kde stojí iluze. Pokud postava útočí z větší vzdálenosti, Proximo odpálí nálož, kterou tam předem nastražil (má je všude), nebo na ni v krajním případě nálož hodí. Když se tak stane, HP uslyší rychlé pípnutí nebo uvidí mininálož s blikajícím světlem. Místo tahu **Udeř vši silou**, nebo **Jdi do toho**, musí HP **Čelit nebezpečí**. Jakmile se to stane několikrát, můžou HP začít **Vyšetřovat**, aby se vyhnuly oblastem s předem nastavenými náložemi nebo aby zjistil, odkud jsou nálože házeny.

Členové party mohou na Proxima přímo zaútočit až poté, co zjistí, kde se skutečně nachází. Další Proximův speciální tah, **Klamání**, je k tomu nutí prostřednictvím nepřímých otázek. Když ho zahlédnou, mohou spatřit nejasný objekt ve tvaru muže nebo si všimnout jiných detailů v prostředí, například kroků v prachu nebo ohybu podlahy v místě, kde stojí.

## GUS

Pokud při řešení Proxima parta zavolá na policii, může být odkázána na městskou pyrotechnickou jednotku. Když pomoc dorazí, zdá se být poněkud méně působivá než název. „Jednotku“ tvoří jediný mladý policista jménem Gus, který přijíždí na skútru vybaveném rotujícím blikajícím oranžovým světlem. Po mechanické stránce je Gus spíše tagem než Hrozbou s vlastními tahy. Pokud někdo chce, aby se Gus pokusil zneškodnit bomby, může si hodit na tah **Riskuj**, tagem Gus, který zvýší Sílu akce.

Z vypravěčského hlediska je však Gus čestný chlapík, který je ochoten vystavit se riziku, aby zachránil lidi před výbuchem. Pokud vám chybí pravý věřící, možná je to právě on. Gus byl vymyšlen v jednom z online playtestů tohoto případu; zásluhu na tom mají Nicholas Law, James Gantry, Justin Lafontaine a John Lamb.

## PROXIMO ★★

Proximo byl armádní demoliční expert, když se mu začaly dít podivné věci: lidé ho viděli několik metrů od místa, kde byl, a někdy s ním vedli celý rozhovor, aniž by si všimli, že tam ve skutečnosti není. Časem Proximo zjistil, že dokáže tuto schopnost (přemísťovat světlo) využít k tomu, aby lidi dovedl tam, kam chtěl, často na místo, které nastražil svými na zakázku vyrobenými minami. To ho dostalo do problémů, a nakonec byl ze služby potupně propuštěn. Nyní pracuje jako žoldák, který obelhává nepřátele toho, kdo nabídne nejvíc. V závislosti na tónu vaší hry můžete Proxima vykreslit jako vyloženého padoucha, nebo jako pouhého sobce, který se snaží prorazit, ale ve skutečnosti nechce nikomu příliš ublížit. Od toho se bude odvíjet jeho postoj v případě, že bude nějakým způsobem konfrontován s Christininými zvěstvy.

## UBLÍŽIT NEBO POKOŘIT 4 / VYHROŽOVAT 3 / POHNOUT JEHO SVĚDOMÍM 4

- **Výbušné nástrahy:** Když se pokusíš zasáhnout Proxima, aniž bys předtím zjistil jeho skutečnou polohu, mineš a on tě může zasáhnout minou podle vlastního výběru
- **Klamání:** Když se pokusíš zjistit, kde se Proximo nachází (tah **Vyšetřuj**), nemůžeš použít své stopy k položení přímé otázky, jako například *Kde je?* nebo *Je tato vize Proxima skutečná?* To, kde se nachází, musíš zjistit pomocí nepřímých otázek týkajících se scény
- Záblesková nálož (**dezorientovaný-3**)
- Nálož s uspávacím plynem (**ospalý-4**)
- Nálož s lepivým gelem (**přilepený-2**)
- Použij dosud neviděnou a možná i experimentální nálož, kterou nedávno vynalezl (**Uděl stav**).
- z jeho sledování se zdá, že se chová normálně (zatímco ve skutečnosti tam není)
- pohybuje se atleticky přes překážky
- aby si zachránil kůži, prodá svého zaměstnavatele

## DOUPĚ ŠELEM

Šelmy se zdržují v opuštěné kancelářské budově v Cross Endu, zarostlé stromy a vinnou révou. Zbylé holé zdi jsou hustě pokryty bohatým graffiti s motivy různých lesních zvířat. Když se na ni díváte zvenčí příliš dlouho, působí téměř jako živá; při pohybu uvnitř Doupěte se člověk může ztratit v halucinacích Jelení hlavy. Je-li to relevantní, můžeš požádat hráče každé zasažené postavy, aby provedla tah **Čel nebezpečí** proti stavu **blouznění-2**.

Samotný gang čítá několik desítek členů. Všichni členové vykazují částečnou proměnu do zvířecích podob: polokrkavci (jako Morty), polojeleni, polodivočáci, kvazi-dravci atd. Vůdcem je **Medvěd**, mohutná postava, vysoká sedm stop, chlupatá a svalnatá víc, než by člověk čekal, s řvavým hlasem a dvěma korálovými hnědými očima. V současné době se Medvěd drží stranou, protože gang je spojován, byť neformálně, se ztrátou tří vážených členů místní komunity.

Pokud postavy přijdou slídit nebo vznášet obvinění, Šelmy se jim pokusí dát za vyučenou, a pokud situace vyeskaluje, může dojít k násilí a hrůzám. Případně, pokud parta zaujme přátelský a uctivý přístup, mohou s nimi jednat jako s nestrannými pozorovateli, možná dokonce jako se spojenci. Zde jsou k dispozici následující stopy:

Šelmy jsou si jisté, že se na ně **někdo pokouší svalit vinu za tři vraždy**.

**Medvěd to sice nemůže dokázat, ale myslí si, že za vraždami stojí Christina.** Prozradí to pouze osobě, které důvěřuje.

**Šelmy nejsou žádní svatoušci.** Řídí se zákony džungle a členové gangu za sebou často zanechávají zkázu. Mezi jejich neřesti patří přepadávání obchodů, obtěžování lidí na ulici, vloupání a spousta vandalství, poflakování a sprejerství.

**Šelmy však také nejsou žádní démoni.** Pokud nejsou vyprovokovány, málokdy se chovají násilnický. Většinou se snaží pouze bavit a dělají co proto, aby jim někdo nenařizoval, jak se mají chovat a co mohou či nemohou dělat.

**Šelmy se připravují k poslednímu útoku na kostel v průběhu halloweenské noci, během kterého hodlají uvést svého boha do Města.** Všichni o tom mluví, ale pouze Medvěd zná všechny podrobnosti a motivy tohoto útoku.

## MEDVĚD ★★

### UBLÍŽIT NEBO POKOŘIT 4 / VYHROŽOVAT 4

- Vycenit zuby a ohánět se drápy (**vyděšený-3**)
  - Roztrhat někoho na kusy (**pořezaný-4** nebo **zmrzačený-4**)
  - Preternaturálně vyčenichat pravdu (odhalit klamné jednání; udělit **odhalen-3**)
  - Zařvat k mobilizaci svých Šelem (odebere své tlupě až 2 stupně negativních emocionálních nebo taktických stavů)
- 
- Přistoupit k vyzyvateli hrudí k hrudi a změřit si ho.
  - Vydat tiché dunivé zavrčení

## ŠELMY★

Šelmy jsou typičtí gangsteři z chudinské čtvrti s jedním rozdílem: mění se ve skutečné šelmy, kterým roste peří a srst, drápy a parohy, šupiny a ocasy.

### UBLÍŽIT NEBO POKOŘIT 2 / VYHROŽOVAT 2

- Vycenit zuby nebo se na ně vrhnout (**otřesený-1**)
- Drápat, kousat nebo drtit (**pořezaný-2** nebo **potrhaný-2**)

Pokud šelmy jednají jako gang, chovej se k nim jako ke **kolektivu**. Jejich faktor velikosti je 1 pro malou skupinu, 2 pro velkou skupinu a 3 pro celou tlupu. Stav, které jako kolektiv získávají, se snižují o jejich faktor velikosti (pokud útok nepostihuje celý kolektiv) a stav, které jako kolektiv udělují, se zvyšují o jejich faktor velikosti.

## KOSTEL SVATÉ TEREZY Z ÁVILY

Kostel je ústředním bodem boje mezi Christinou, nedávno probuzeným riftem Anděla pomsty, která byla povolána k ochraně kostela, a Šelmami, bandou z Cross Endu, kterou si vybral Jelení hlava, aby mu sloužila jako armáda.

Ve dnech předcházejících osudné halloweenské noci je kostel místem, kde se parta může setkat s Christinou, vyšetřovat vraždy a činnost Šelem a odhalovat pozadí tohoto konfliktu; o halloweenské noci se také odehraje zúčtování - viz níže Půlnoc o svátku Všech svatých.

Budova kostela je dramaticky vyhlížející zřícenina nacházející se na okraji Cross Endu, za ní se nachází jen kus prázdné země porostlé zvadlou hnědou trávou. Kostel má tři části:

- **Svatyně a loď:** Tato část byla nedávno renovována. V řadách zde byly umístěny nové lavice, mramorový oltář byl vyleštěn, a byly zde umístěny všechny potřebné propriety k bohoslužbě. Na stěně za oltářem byla dokonce opravena velká vitráž, která zobrazuje anděla rozprostírajícího křídla. Navzdory renovaci je svatyně stále do jisté míry vystavena povětrnostním vlivům, nad hlavou nemá nic než několik těžkých a rozpadajících se kamenných oblouků.
- **Ruiny:** Venku, všude kolem hlavního sálu, jsou hromady sutin a zřícených ohrad, pozůstatky různých částí, které dříve tvořily kostel. Ruiny a zejména stěny jsou pokryté graffiti Šelem.
- **Krypta:** Pod hlavním sálem, přístupným po několika točitých kamenných schodištích, se nachází prostorné, vlhké a temné sklepení. Uprostřed sklepení se nachází mohutná a velmi stará freska zobrazující Jelení hlavu v kruhu, která je poseta mnoha ochrannými znameními. Jedná se o vstupní bod Jelení hlavy - místo, kde se jeho Enkláva spojuje s Městem. Je to místo, k jehož uzamčení byl na místě postaven tento kostel.

### VYŠETŘOVÁNÍ V KOSTELE

Když se postavy blíží ke kostelu, nad hlavou se jim honí mraky a vypadá to, že brzy začne pršet. Mraky proráží jediný sloup světla, který osvětluje kostel, světlo chvílemi pohasíná.

Vyšetřování zde by mohlo spojit Christinu s vraždami, ale nemělo by to být snadné; viz níže Stopy a podezření, kde najdete několik tipů, jak několik tipů, jak postupovat při vyšetřování.

**Oltář je potřísněn krví, která jako by se někdo snažil vydrhnout** (navíc je přikrytý látkou). Spojení skvrny s krví oběti vyžaduje mystické schopnosti, nebo, pokud má parta k dispozici vzorek DNA oběti, odborné znalosti z vyšetřování na místě činu.

V jedné z lavic je ukryta plastová složka se **srolovanými schémata kostela**. Pokud se jí někdo dotkne, může to přivolat hněv přítomných svatých sil.

Christinin vražedný **nástroj s medvědími drápy** je schovaný za velkou uvolněnou cihlou ve zdi kostela.

### STOPY A PODEZŘENÍ

Nezapomeňte, že tah **Vyšetřuj** tobě (MC) umožňuje rozhodnout, kolik toho chceš s každou stopou prozradit. I když hráč použije tento tah, aby se zeptal "kdo je vrah?", pravidla stanoví, že mu nedlužíš nic víc, než jeden detail, který mu nějak pomůže tuto otázku vyřešit. Tento detail může spadat kamkoli od okamžitého odhalení pravdy až po pouhé poukázání na novou stopu (která musí být užitečná). V závislosti na tom, jak chceš vyšetřování rozvrhnout, můžeš upravit, kolik toho bude s každou stopou odhaleno.

Zároveň se neomezuj pouze na výše uvedené stopy. Pokud hráč najde chytrý a rozumný způsob, jak získat další informace o případu, vymysli, co objeví a poskytni mu stopu, kterou si zaslouží. Například Declan L'Estrange může využít svých historických znalostí nebo obchodních kontaktů, aby se dopátral některých podrobností o kostele a jeho esoterické historii; Flicker se může podobná fakta dozvědět při hledání na webových stránkách místního milovníka historie nebo Wiccanské skupiny.

## CHRISTINA

Podle toho, jak bude parta jednat, může být Christina při první návštěvě kostela pryč, nebo může být přítomna. Pokud je nablízku, bude klečet u oltáře a modlit se za poslední šanci zachránit Město před Jelení hlavou.

Christina se pokusí odehrát setkání s partou jedním ze dvou způsobů: požádá je o pomoc a případně o konečnou oběť, nebo, pokud nebude zbytí, vezme násilím srdce toho, kdo se zdá být v partě pravým věřícím (možná na základě otázek, které jí jim předtím položil, viz postranní panel **Srdce pravého věřícího**, strana 4). Pokud se parta pokusí Christinu zadržet, využije jejich první chybu k útěku („**Odepři jim něco, co chtějí**“), aby se později vrátila k velkému zúčtování o **půlnoci o svátku Všech svatých**. Nezapomeň, že dokud tento kostel ještě stojí, je to Christino území. Z ní, z oltáře nebo z vitráže může vyzařovat jakýkoli myslitelný božský účinek; některé nápady najdeš v jejich tazích. Na místě může být přítomen také Proximo, nejspíš jako nájemný vrah, který Christině pomáhá.

### CHRISTINA ★★★

Christina, rift Anděla pomsty, je novodobá paladinka svaté víry. Má ostříhané platinové blond vlasy, světlou pleť, červené tváře a pronikavé ledově modré oči. Obvykle nosí těžké kanady, džíny, tílko a koženou motorkářskou bundu. Pod bundou má vzadu za opaskem zastrčené dvě nadměrně velké pistole. Když stojí u oltáře, světlo procházející vitrážemi dopadá na podlahu kolem ní ve zvláštním obrazci a vytváří optický klam, že má Christina křídla.

Oddaná a zbožná Christina by udělala cokoli, aby zatlačila síly, které považuje za temné a nesvaté. Je zkušená pistolnice, vždy připravená postřílet agenty zla a pokud je to nevyhnutelné, nebojí se ušpinit ruce krví.

### UBLÍŽIT NEBO POKOŘIT 4 / POCIT VINY 6

- **Andělé strážní:** Když Christina získá stav fyzického zranění nebo podrobení, sníží jeho stupeň o 2.
- Zasypat oblast „deštěm kulek“ ze svých pistolí (všichni dostanou **postřelený-3**)
- Střelit někoho do hlavy nebo do srdce (**smrtně-zraněný-5**)
- Promluvit někomu do svědomí a inspirovat ho, aby napravil své morální prohřešky (**provinilý-2**).
- Když se nachází v kostele, používá jeho schopnosti.
- Zhroutit se a požádat o pomoc

## HLOUBKA 3: PŮLNOC O SVÁTKU VŠECH SVATÝCH

Nakonec vše vyvrcholí závěrečným zúčtováním v kostele. O halloweenské noci, kdy je závoj Mlhy nejslabší. Se obě strany naposledy pokusí kostel uhájit. Pokud do halloweenské půlnoci nebude na oltáři obětováno srdce pravého věřícího, Jelení hlava se opět vynoří na svět a pravděpodobně při tom kostel zničí.

**Jelení hlava** považuje tuto noc za svou dlouho očekávanou příležitost znovu otevřít Enklávu na tomto místě a projevit se ve městě jako fyzická entita (zda potřebuje člověka, který by působil jako její rift, záleží na tobě; pokud ne, jedná se o mocnou konjuraci). V případě potřeby bude Jelení hlava komunikovat s každým členem party, který bude souhlasit s tím, že jí pomůže nabýt fyzické podoby.

Až do půlnoci, nebo do zničení kostela jsou **Šelmy** jedinou fyzickou manifestací Jelení hlavy. Podniknou útok, aby se pokusily fyzicky zničit kostel a osvobodit svého boha. K vyvrácení rozpadajících se zdí staré budovy není potřeba mnoho. Vyzbrojeny čtyřkolkami, řetězy s háky, stejně jako sbíječkami, motorovými pilami a páčidly, mohou Šelmy kostelu rozhodně způsobit nějaké škody: pokaždé, když udeří všichni společně jako kolektiv, způsobí kostelu **rozboření-2**, zatímco pokud se do ničení zapojí jen polovina z nich, způsobí **rozboření-1** (to už zohledňuje jejich faktor velikosti a speciální tah kostela **Gargantua**). Šelmy nevědí, co přesně se stane a proč to dělají, ale Jelení hlava ano: jakmile rozbijí oltář, nebude možné žádné obětování srdcí a moc, která ho drží, navždy zmizí.

**Christina** a síla Svaté víry střežící kostel se v této fázi budou chytat stébla a hledat bohabojného pravého věřícího, kterého by obětovali na oltáři (postavy? Medvěd? Gus?). Pokud se na scéně bude nacházet také Proximo, pokusí se zamezit ničení Šelem.

### DILEMATA

Dříve nebo později bude muset parta čelit rozhodnutí: komu má pomoci? Převáží strach z entity extáze, která se prodírá ulicemi Města nad jejich možnou morální averzí pomoci Christině? Nebo najdou řešení, které nebude zahrnovat stavění se na jednu stranu?

V závislosti na tom, jak se vaše parta staví ke hrám Hráč vs. Hráč, může toto dilema dokonce partu rozdělit a poštvat ji proti sobě. Každopádně je to skvělé místo, kde vyvolat Záhady a Identity postav a party, nechat je učinit **Těžkou volbu** a označit Blednutí nebo Prasknutí a připomenout hráčům možnost použít tah **Nedrž se při zemi!**

## KOSTEL ★★

### ROZBOŘIT 6

- **Gargantua:** Snižte o 4 stupně jakýkoli jednotlivý stav udělený stavbě kostela, který se netýká celé plochy kostela, nebo o 3, pokud se stav týká velké části kostela.
  - **Vitrážový anděl:** Když podniknete akci proti Svaté víře ve svatyni nebo v lodi, zasáhne vás nejprve její anděl strážný (viz tvrdé tahy níže).
  - **Rozpadlý na trosky:** Dokud kostel stojí, je vitráž nerozbitná, chráněná nebesy. Když **rozboření** dosáhne maxima, stěny kostela spadnou a vitráž se roztříští na tisíc kousků. Všichni uvnitř jsou zasypaní-5
- 
- Oslepit "rouhače" jasným světlem (**oslepen-3**).
  - Vyhnat "zlo" ven z kostela nebeskou silou (**vyhnán-3**).
  - Sešlehnout "nesvaté tvory" (jako jsou Šelmy) plameny (**spálen-3**).

## JELENÍ HLAVA ★★★★★

Pokud se Jelení hlava objeví na scéně, projeví se jako obrovský tvor, který se dá nejlépe popsat jako chodící les. Je velká asi jako hlavní sál kostela; tvoří ji husté listí, tekoucí řeky a skřípající kořeny; má oči jako dva kalné zelené rybníky, v nichž blikají fascinující barevná světla. Z jeho nitra se ozývá rachot divokých zvířat spolu s jakýmsi hlubším, nadpozemským vrčením. Z jeho temene vyrůstají parohy velké a složité jako větve stromů. Může si nechat narůst výčnělky, které mu v případě potřeby poslouží jako paže, ale většinou se jednoduše pohybuje skrz věci a polyká je celé.

### UBLÍŽIT NEBO POKOŘIT - / ZAPUDIT 6 / SPÁLIT 6 / UKLIDNIT 5

- Regenerace: Když Jelení hlava získá stav na spektru **Spálit**, který není ze své podstaty svatý, sníží jeho stupeň o 4.
- 
- Rozmačkat někoho jako brouka (**rozmačknutý-5**)
  - Pohltit někoho chápavými trnitými liánami (**zamotaný-4, podrápaný-1**)
  - Přinutit někoho, aby ze sebe vypustil zvíře (**bez-zábran-5**).
  - Vyrhnout další humanoidní bestie (použij profil Nebezpečí Bestií)
  - Změnit počasí (přidej ke scéně příběhový tag: větrno, liják, hustá mlha apod.)
  - Plížit se směrem k Městu a vyvolávat ve všech okolo extázi.
  - Vydat se vzhůru a připravit se zničit překážku nebo odpor

## PO SKONČENÍ PŘÍPADU

Výsledek zúčtování v kostele může mít široké spektrum důsledků. Při uzavírání případu můžeš zvážit následující otázky:

- Jak morální dilema a události, které se odehrály, ovlivnily členy party, jejich osobní přesvědčení a to, jak vnímají sami sebe a jeden druhého? Jak to ovlivnilo partu jako celek?
- Pokud se Jelení hlava utrhla ze řetězu, jaké to bude mít důsledky pro Město?
- Pokud je Christina stále naživu, bude postavena před soud? Bude se kát, nebo bude její víra posílena? Pokusí se pronásledovat a potrestat ty, kteří jí stáli v cestě?
- Jaký je osud Šelem? Uvidí svého boha takového, jaký je, a pokud ano, budou mu díky tomu věrnější, nebo méně? Pokud je Jelení hlava na světě, stanou se Šelmy jeho stoupenci? Jakou moc díky tomu získají?
- Co bude dál s kostelem, nebo s hromadou trosk, na kterou se proměnil? Stane se novým douštěm Jelení hlavy? Nebo základnou pro Christininu misijní činnost?
- A co Cross End? Jak to s ním dopadne? Promluví někdo s rodinami tří zavražděných obětí, aby se dozvěděly pravdu? Jak to přijmou?
- A uvidí Michel Ahmagi ještě někdy své drahocenné exponáty?

# KAM DÁL

Doufám, že se ti tento ukázkový případ líbil. Chceš-li pokračovat v dobrodružství, je zde několik možností, které můžeš prozkoumat. Všechny tyto produkty Města v Mlze majdeš na našich webových stránkách [cityofmist.co](http://cityofmist.co)



## STARTOVACÍ SADA "VYŠETŘOVÁNÍ VŠEVIDOUCÍHO OKA"

**Přejdi na startovací sadu:** Získej nejlepší nástroj pro naučení hry ostatních s případem *Shark Tank* a dalšími pěti předgenerovanými postavami, každý s vlastními tématy a vylepšeními. Set dále obsahuje dodatečná pravidla, nové motivy Party, a také kostky, žetony a mapy - to vše v jedné krabici!

## PRŮVODCE PRO HRÁČE

**Vytvoř si vlastní postavy a vlastní kompletní sadu pravidel:**

Průvodce pro hráče obsahuje kompletní pravidla pro tvorbu postavy (včetně 14 sešitů témat, hráčských akcí a pravidel pro další vývoj postav.



## PŘÍRUČKA PRO MC

**Vytvoř si vlastní případy:** Nauč se krok za krokem jak psát vlastní případy, příběhy, příběhové oblouky, superzáporáky a Hrozby. V Příručce pro MC nalezněš spoustu příkladů a také případ *Hra se smrtí*.

## NOCI V PAYNE TOWN

Pořídte si další připravené případy: *Noci v Payne Town* je kniha s 10 případy, které lze hrát samostatně nebo jako souvislý příběhový oblouk, odhalující temné síly stojící za násilím, chamtivostí a nenávistí.

