

Pouze pro organizátory! Přečtením se zbavujete možnosti hrát ve družince!!!

Nikde to nerozšiřujte, nepište o tom do veřejných konferencí, neříkejte to nikomu kdo chce hrát ve družince!!!!!!

ZORHAJN TAŽENÍ 11. PŘÍBĚH A ROZPIS SKOROFINÁLNÍ

verze 2.0

(nečetl sem to po sobě, takže co neopravil Word...)

Všimli jste si někdy, že čas v některých chvílích ubíhá rychleji, a v některých pomaleji? Že když se bavíte, uběhne jeden den rychleji než si stihnete uvědomit. A že když vás něco bolí, nebo se nudíte, trvá i jedna hodina déle než měsíc? A myslíte si, že je to tím, že se vám to tak zdá? Není to tak úplně pravda...



Pozadí

Syndikát pro správu času

Čas neběží tak jednoduše a plynule jak se vám může zdát. Zvláště když skutečně mění svou rychlost podle toho co děláme. A to není největší problém. Poté co se objevili kouzelníci a naučili se sami čas zpomalovat a zrychlovat. A co teprve když začali cestovat v čase. Vytváření různých časoprostorových nesrovnalostí a chyb ve fungování světa vedlo k vytvoření syndikátu pro správu času. Je to společnost o které nikdo moc neví, možná proto že si sami nepřejí aby o nich někdo něco věděl. Starají se o to aby čas běžel plynule. Starají se o to, aby když někomu ubíhá čas rychleji, bylo vždy stejné množství času předáno někomu, komu se bude táhnout. Starají se o chyby vzniklé cestováním časem, napravují chyby, srovnávají nesrovnalosti. Není to lehká práce, navíc často nevděčná. Ale někdo to dělat musí. A z možnosti spravovat čas plynou často i nemalé výhody.

Struktura syndikátu

Existuje rada syndikátu. Jedná se o sedm, kdysi dávno zvolených členů, kteří dostali od vyšších mocností úkol zajistit vládu nad časem. Tato rada zvolila do čela syndikátu jednoho člověka, hraběte Behemota. Ten dostal na starosti řízení celého úřadu syndikátu i časových hlídek. Rada zavedla několik důležitých nařízení, ale po nějaké době od zrodu syndikátu se již přestala scházet. Nicméně syndikát i bez rady funguje dobře, je to hlavně zásluhou hraběte Behemonda, je to opravdu člověk na správném místě. Jemu podléhá úřad syndikátu - tam se vyhodnocují informace o časových změnách, připravují opravné akce, plánuje se a zajišťuje činnost časových hlídek. Časové hlídky ovšem nepodléhají úřadu, nýbrž přímo hraběti. Úřad tedy vytváří pouze podklady, na jejichž základě koordinuje hrabě činnost časových hlídek.

Časové hlídky

Jsou tvořené většinou čtyřmi osobami. Jejich úkolem je přímo v terénu upravovat nesrovnalosti v čase. Mají mnoho zvláštních schopností (mimo jiné se mohou pohybovat mimo čas, cestovat v něm, dokáží být pro smrtelníky neviditelní). Používají také mnoho nástrojů, které jim umožňují manipulovat s časem. Podléhají přímo hraběti, ten určuje co mají dělat a do jakých akcí se zapojí.

Hrabě Behemot

Hrabě je velice mocnou, až archetypální bytostí. Je nesmrtelný. Může se pohybovat v čase, může ho libovolně prodlužovat a zkracovat. Nic z toho však není automatické, i on musí na všechny operace vynaložit energii. Je klíčovým prvkem celého syndikátu, spojuje úřad a časové hlídky. Bez něj by nastal v řízení času naprostý chaos. Někteří tvrdí, že existuje možnost jak ho zabít. Pokud by se tak stalo, hrabě přestane nejen existovat nyní, ale zároveň zmizí i jeho přítomnost v minulosti a budoucnosti, prostě to bude chaos.

Úřad

Pro příběh není důležitý, prostě existuje.

Členové rady syndikátu (7 setkání)

1. Sedlák Stojša z vesnice Kedlubnice. půjde bez problémů (Dritzz)
2. Nataša, krvavá čarodějnice (Mája)
3. Desátník Andrej Župa, je uvězněný v obléhaném městě (Drirr)
4. Richardo van Garret, lovec netvorů (Sesmar)
5. Podmořský car. (splnit tři úkoly (hlavy na kulech)) (Spize)
6. Princezna Rozárka (je šíleně smutná (otrávená) musejí ji vysvobodit) (Ciri)
7. Kníže Peter Ingrab, je mrtvý, družinka musí najít nekromanta aby ho oživil (Rado, Kačena)

Denis Montezuma

Denis Montezuma je zákeřný časový skřet. Má některé schopnosti lidí z časových hlídek, nicméně stojí na opačné straně. Protože je smrtelný, přesouvá čas a pohybuje se vněm, aby si prodloužil život. Časové hlídky jeho kejkle narušuje a stěžuje mu to. Celková činnost syndikátu mu prostě kazí plány. Po dlouhých peripetiích našel způsob jak zabít hraběte Behemona (poradila mu krvavá čarodějnice, ale radu vylákal lstí) . Teď běhá po světě a dělá si co chce.

Zápletka

Smrtí hraběte se činnost syndikátu pro správu času víceméně zhroutila. hrabě byl tak výraznou osobností a řídil celou společnost víceméně sám. Bez něj nedokáží časové hlídky konat svou práci. Ztrátou synchronizace došlo k mnoha tragédiím, hodně lidí z časových hlídek bylo zraněno nebo i zabito, a jak plyne čas od vikomtovi smrti, v čase se začíná objevovat stále více a více nesrovnalostí a problémů. Jediný způsob jak je vyřešit je zvolit do čela syndikátu jinou osobu. Jenže pravomoc k tomuto má pouze rada Syndikátu. A ta se již velice dlouho nesešla, jelikož vše fungovalo celkem dobře jen s přispěním hraběte. Je nesmírně nutné, aby se našel někdo, kdo dokáže všechny členy rady najít. A to co nejrychleji. Od jednoho úředníka rady, který se ke družince připojí, dostane družinka informace o tom koho a kde hledat. Dostane jména všech členů rady, datum jejich narození i datum jejich smrti.

Vikomt Riccio (vedlejší linie)

Je zamilovaný do své dívky Galathea. Dá družince dopis pro tu svou milou. Družinka ji najde a zjistí že je smrtelně nemocná. Ona bude ale chtít být s Vikomtem, takže nějaká dojemná scéna jak mu umře v náručí. Později družinka zjistí že oba může zachránit, když jim udělá místo v časoprostorovém kontinuu - jinak řečeno, ve stávajícím zhrouceném čase lze najít několik skulinek kde spolu ti dva budou moc žít dál, jelikož na Galatheu nebude působit čas (nebo velice pomalu). Nicméně do té časové mezery se musejí dostat dřív než zasedne rada a do čela Syndikátu zvolí nového člověka. Celá situace se nějak vyostří a družinka bude ve finále muset zdržet volbu a zároveň dostat vikomta a jeho milou do mezery, což bude akční a ideální zakončení hry.

Kalendář

Po celý čas Zorhajnu se hráči i CP řídí kalendářem. Kalendář je převzatý z původního Zorhajnského (nechali se jím inspirovat ve Francii při revoluci), s lehkou změnou, místo 10 Zorhajnských měsíců je zde použito pozdějších 12 z francouzské revoluce.

Podzim:

vendémiaire (měsíc vinobraní)

brumaire (měsíc mlh)

frimaire (měsíc jinovatky)

Zima:

nivôse (měsíc sněhu)

pluviôse (měsíc dešťů)

ventôse (měsíc větrů)

Jaro:

germinal (měsíc rašení)

floréal (měsíc květů)

prairial (měsíc luk)

Léto:

messidor (měsíc žní)

thermidor (měsíc horka, koupelí)

fructidor (měsíc plodů)

měsíce se čtou striktně tak jak se píšou

Každý měsíc má tři týdny po deseti dnech (dekády).

Rok je doplněn na délku 365 nebo 366 dnů 5 (6) dodatkovými dny nazvanými 5(6) dnů oslav. Tyto dny jsou sváteční, mimo rok a mimo posloupnost dekád, a slaví se jimi uplynulý rok.

Každé setkání ve hře probíhá v určitém datu, aby bylo vidět jak čas ubíhá a jak se mění. Během tažení, kromě toho že se s blížícím koncem bude čas měnit a přeskakovat stále častěji, uběhne také mnohem víc času než jeden den (družinka bude cestovat, některé prostoje mezi setkáními budou trvat mnohem déle než ve skutečnosti).



Seznam setkání

Každý by měl být v každém chodu jednou. Někteří lidi ve třetím a v posledním můžou být víckrát. No a pka můžet podle možností přicmrndávat kde chcete :-)

Najtquest

Družinka se dozví že Denis zabil hraběte. Protože jakoby ještě nejsou spolu, najtqest bude jako sen. Sandman je ve snu vezme každého z toho místa kde jsou a jakoby spolu projdou ve snu najtquestem. na konci se dozvědí že viděli pravdu, a že oni jsou ti co s tím mají něco dělat - sehnat radu. Dostanou za úkol se někde sejít, a na to bude navazovat druhý den. Tedy druhý dne ráno se uvidí ve skutečnosti poprvé, ale budou se znát ze snu.

1. Sandman (Sesmar, Nefas)
2. Dlouhán (Kačena)
3. Něco děsivého v lese (?)
4. Nekromant (Stilett, Lejdy)
5. Dennis za pomoci množství nestvůr zabíjí Hraběte (Drizzdt + nestvůry)
noc na 25.10.1000

(číslo v závorce je předpokládaný počet organizátorů)

I. Chod

1. Hřbitov (1-2)

Stilett, Lejdy

Družinka dojde na hřbitov. Uvidí tam své hroby. Nikdo jim neřekne co je za datum. Na hřbitově je líný hrobník s velkou knihou. Zeptá se družinky jestli umí číst a jestli by mu přečetla nějakou pasáž. Když přečtou pasáž, mrtvý vstane z rakve a začne si sám kopat hrob. Hrobník se jde válet.

2.11. 1056

2. Denis vs. časová hlídka (1+4)

Drizzd (Denis), Sesmar, Nefas, Amuldur, Reinmar

Družinka potká Denise Montezumu ve chvíli kdy porazil časovou hlídku a chystá se ji zničit.

Členové hlídky v družince poznají své přátele, pokusí se jim pomoc. Mohou používat různé časové zlepšováky. Hlídka je navede do vesnice Kedlubnice.

25.10. – 1.11. 1000

3. Stojša (pomalé) (4-5)

Dritzz (Stojša), Mája, Silva, Rado

Dorazí do vesnice kde bydlí sedlák Stojša. Čas je zpomalený, všichni vesničané kromě Stojši mluví a chovají se zpomaleně, možno i nějaký boj. Vesničané ukážou družince kudy k obléhané pevnosti.

3.11.1000

4. Andrej (5-7)

Toril, Drirr, Malý John, Nukča, Spize, Kačena, Sanguinarr, Anett, Ciri,

Andrej je desátník v rebelském vojsku, které se vzbuřilo proti regentově moci. Andrej se svou jednotkou zoufale brání vojskům Zorajnského regenta, které ho uvěznilo v malé pevnosti. Protože regentovi muži nechtějí riskovat boj a ani jich není tolik, rozhodli se rebely vyhladovět. Chystá se útok na pevnost, družinka může pomoci s dobýváním a Andrej zajmout a unést, nebo pomůže obráncům. Pokud někdo nechce vysloveně bojovat může odsud i do vesnice, ale je potřeba docela dost lidí. Andrej řekne, kde najdou lovce.

5.11.1000

II. Chod

5. Štěstí a Neštěstí (2)

Anett, Ciri

Dvě dámy v krásných šatech. Mohou se hádat, kdo má větší moc nad člověkem nebo tak něco. Každá jim bude chtít dát nějaké dary. Ty jim přinesou štěstí nebo neštěstí. A cosi s potokem, vymyslí Drizzdt, to bude nejspíš na poslední chvíli :-). A nějaký předměty, to se musí vymyslet.

8.11.1000

6. Nataša (2)

Maja (Nataša), Toril (sestra)

Sídlí se svou sestrou v chýši v lese. Provozuje krvavou magii, její sestra se zabývá magií lesa (nebo naopak, domluva). Není zlá, jen používá nepříjemné prostředky. Možná s ní budou muset bojovat, aby ji přesvědčili (či s její sestrou).

8.11.1000

7. Vikomt (1)

Stilett

Setkání s Vikomtem. Ví co se děje, dá se do řeči, požádá o doručení dopisu pro svou milou. Ta odjela na návštěvu ke své sestřenci na ostrov. Měl by dát najevo jak hodně je do ní zamilovaný, znamená pro něj všechno. Řekne kde najdou Lovce.

4.11.1000

8. Lovec netvorů (2)

Sesmar (lovec), Drirr (nestvůra)

Sedí schován u kraje cesty. Družinka ho vyplaší, přestane se soustředit a zaútočí na něj nestvůra. Družinka mu musí pomoci nestvůru zlikvidovat a zachránit ho.

8.11.1000

9. Kapitánský poker (4)

Reinmar, Rado, Drizzdt, Dritz (kapitáni)

Město. Kapitáni lodí v krčmě hrají voko. Družinka si snaží vybrat toho pravého, kapitáni se přetahují o přízeň nakonec jedinej cenově dostupnej je Reinmar. Kapitán jim oznámí že se vyplouvá hned po trhu. Trh trvá pět dní.

11.11.1000

10. Trh (vlčí pastýř) (všichni)

Malý John (vlčí pastýř), všichni ostatní

Většina organizátorů vystaví předměty, které chce prodávat. Mohou být vyrobené nebo donesené, prakticky cokoli. Mezi tím několik užitečných herních předmětů. Organizátoři mohou také obchodovat mezi sebou (prostě na tomhle setkání můžou všichni hrát i mezi s sebou. Pokud máte zájem). Jídlo. Vlčí pastýř k nim přijde, dělá že je zná, vezme si předmět který mají u sebe (najdou ho u nestvůry u lovce nestvůr). Z ničeho nic přijde kapitán že loď odplouvá (skok v čase)
11.11.-16.11.1000

III. Chod

11. Lod' (5-6)

Reinmar (kapitán), Piráti: Anett, Sesmar, Sanguinarr, Toril, Stilett,

Družinka je na lodí. Zaútočí na ně piráti a strhne se maximální rvačka.
4.1.1001

12. Mořský car (5-6)

Spize (car), stráže:Nefas, Nukum, Drirr mořske panny:Silva, Ciri

Z lodí se potopí do podmořské říše. Musí mít dýchací vaky (dostanou od kapitána). V podmořské říši je brána, vedle ní kůly a na nich lidské hlavy. Tolik kůlů kolik je členů družinky je volných. Car jim zadá tři úkoly, když je splní bude jim chtít dát "krásné dcery" za ženy, družinka však odmítne a přesvědčí ho aby šel na zasedání rady. Družinka se vrátí na loď, s tou dopluje k ostrovu a na dohled od ostrova se spustí na člunu a doplujou sami. Na lodí se budou družinky střídát (náročné na synchronizaci, ale to vyjde).
12.2.1001

13. Ostrov (rychlé) (3)

Sesmar, Dritzz, Katchena

Připlouvají na ostrov. Rozmluva a boj se strážemi, čas je rychlejší (musí se dobře zahrát). Stráže je pošlou do paláce.
4.5.1001

14. Galathea (2)

Toril(Ga), Anett (nemoc)

Umírá. Nakazila se nebezpečnou nemocí (nemoc tam bude taky, zosobněna). Zbývá jí pár týdnů života. Nemá ani tolik sil, aby se mohla vrátit a naposledy vidět Vikomta.
5.5.1001

15. Princezna (3)

Princezna-Ciri, Král-Rado, Další stráže- Drizzdt, Amuldur, Malý John

Sídlí v zámku. Je šíleně smutná (byla otrávena jedem, není schopná pozitivních emocí). Družinka ji má rozesmát (musí přijít na to, že je to jed a připravit protilátku). Dostanou ji za ženu - opět ji raději přesvědčí, aby šla do rady. Inspirace doktorem Hausem – ze symptomů princezny musejí poznat, že jde o otravu (no já vim že to nedopadne ale můžeme to aspoň zkusit, ne :-))
5.5.1001

IIII. Chod

16. Vlčí pastýř (1+3)

Malý John pastýř, Spize a Nukča a Reinmar – vlci

Sedí u stromu a pase vlky. Mohou zaútočit. Nepamatuje si je. Zadá jim jestli by pro něj nenalezli předmět, který mu dali už na trhu.

7.11.1000

17. Kníže (3)

Rado, Kačena, pohřbívající dvořané(no teda spíš plačky),: Sesmar (řádce), Anett, Maja, Amuldur, Ciri

Pohřeb knížete. Přijdou pozdě, je mrtvý. Jeho rádce jim poradí že existuje způsob jak ho oživit, ale že je to zakázané a nechutné. Pošle je cestou za nekromantem.

7.5.1001

18. Mechanický pomeranč. (4)

Dritz, Toril, Sanguinarr, Drirr

„Co teda jako bude, he?“ Alex, Pítrsem, Džorzík a Dim. Čtyři přátelé z mechanického pomeranče. Holes, řetězy. Čistě násilí. Kostýmy má na starosti Dritz, sežeňte si hlavně bílej základ, boty, kšandy a nejlíp i hůl (ale i když nebude, v kamelotu snad něco bude). Suspenzory nějak uděláme, stejně tak pokrývky hlavy (ovšem pokud sežente jen dobře)

8.2.1001

19. Denis (1)

Drizzdt

Vyjednává prosí, aby se přestali snažit obnovit syndikát. Boj s ním.

8.2.1001

20. Nekromant (1)

Stilett

Na četné prosby nechutným způsobem oživí knížete. Toho by měli nést celou dobu sebou.. asi. Řekne že kníže dlouho nevydrží a ať zasedání začne záhy. Kníže pokračuje s nimi až k Vikomtovi

8.5.1001

IIIII. Chod

21. Družinka se setkává sama se sebou (4-6)

Sesmar, (další lidi vyberem na místě podle podobnosti a zájmu)

Cestou na zasedání potkají sami sebe. Spíš než sami sebe možná své karikatury. Kostýmy se musí zvládnou udělat přes noc, až uvidíme kdo všechno v družince je a co bude mít na sobě. Řídí to Sesmar.

2.11.1056

22. Vikomt (1)

Kačena

Připravuje se zasedání rady. Přijde za nimi vikomt a řekne že přišel na způsob(či družinka o způsobu ví z různých setkání) jak zůstat se svou milou ještě naživu. Přesvědčí družinku aby pozdržela zasedání, aby se tam stihli dostat.

17.5.1001

23.Plán

Družinka plánuje přepadení na radě. Za pomoci nějakého CP (kdyžtak si zahraju sám bezpečnostního plánovače) (je to hlavně kvůli tomu aby lidi z 21. setkání stihli dojít na radu)

23. Rada (všichni)

Radní, Dennis(Drizzd) + jeho nestvůry(ostatní hráči), Vikomt(Kačena)+Galathea(Toril)

No, představuju si to jako nějakou jako plánovanou akci. Naplánují si přesně co má kdo udělat, a budou mít omezený čas. Budou se muset rozdělit, někteří budou muset být na radě, někteří někam běžet a tak podobně, prostě to znáte z těch filmů, jak vykradení banky. Koncepce už je hotová. Nakonec ještě bitva s Denisem a jeho nestvůrami. Jako final ficht.

6.6.1001

Úkoly pro orgy:

1. Sehnat co nejvíc hodin: nejlépe přesípacích, dále staré budíky, kapesní hodiny, všechno co vypadá alespoň trochu fantazy.
2. Vymyslet nástroje a vybavení časové hlídky: různé klíče na opravu času, hadičky na jeho přesun a tak... -
3. Vytvořit hroby hráčů z družinky.
4. Domyslet noční quest
5. Vytvořit mapy, podle kterých se družinka bude řídit - jednu velkou nekvalitní, nějaké malé navazující..takový ze života
6. připravit trh aby byl zábavný i pro organizátory
7. připravit koráb (využití místa, ale příprava kormidla, pár plachet, kotva...) - Nefas
8. podmořská říše - vaky, hlavy, kostýmy podmořských lidí (hlavně princezny ;-))
9. Mechanický pomeranč – kostýmy - Drizzdt
10. orgové hrající družinku - vytvořit kostýmy které by připomínali/parodovali družinku -Sesmar
10. Připravit radu - tu akční část jak budou zachraňovat Vikomta
11. Domyslet na co se zapomnělo
12. Jakékoli další nápady

Budu rád když si někdo z vás některé ty úkoly vezme na starost. Čím víc se toho udělá předem tím líp. Finální rozdělení rolí se udělá na místě, ještě podle toho kdo přijedete (ale to co máte napsané teď by vám už neměl nikdo vzít). Dotazy k postavám na icq, mail, nebo dovysvětlím na místě. Možná během týdne pošlu ještě podrobnější popisy setkání ale moc pravděpodobné to není. Jinak dost věcí je jak asi všichni víte k dostání v Kamelotu, takže pokud nebudete něco moct sehnat, tak se to tam třeba najde. Nicméně spoléhat by se na to radši nemělo.

