

◆ Dobrodružství Dračí Hlídky ◆

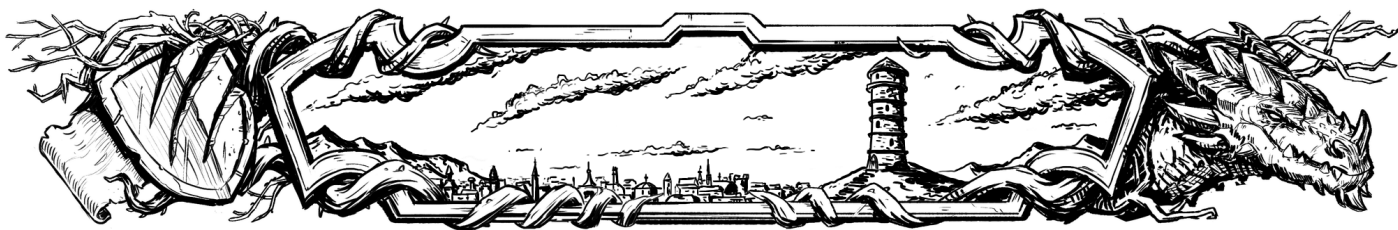
AUTOR
JULIUS "KIN" KARAJOS

FAMILIÁROVA VĚŽ

Dračí Hlídkka

hra na hrdiny

Ilustrace obálky
Jiří Dvorský ◆



OBSAH

1. Pozadí příběhu
2. Aktuální situace
3. Průběh dobrodružství
4. Slovo závěrem

STYL HRY

Tajemno, horor a drama



Akce a bojové situace



Vyšetřování a sběr informací



Roleplay a komunikace



Humor a veselé scény



Hádanky a hlavolamy



LEGENDA TEXTU

Tučný text označuje důležité informace, a orientační body pro vypravěče.

Kurzíva označuje atmosférický text pro hráče, který jim můžete rovnou přečíst, nebo se jím inspirovat při popisu místa, kam vcházejí.

PŘÍBĚH V KOSTCE

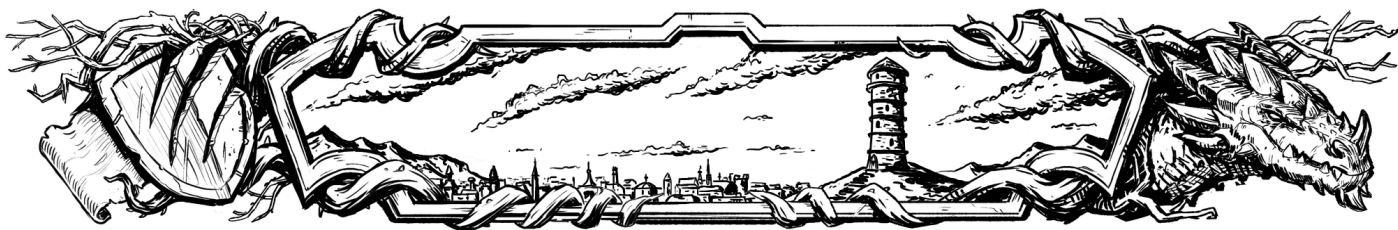
O arcimágu Valiovi se ví, že je to nevrlý, starý muž, který nabízí skvělé služby v oblasti magie a poznatků alchymie. Jeho specialitou je výroba oživlých služebníků. A tak i přes svou nevrlost nemá o bohaté zákazníky nouzi.

Nikomu nebylo divné, že se Valio neukazoval mezi lidmi, přeci jen lidi nesnáší. Ale když se neozval po dobu celého měsíce, jeden z jeho zákazníků vyslal družinu vyzvednout jeho zakázku a zjistit, kam se poděl. Věci se však mají jinak, než se zdají a po vstupu do věže už není cesty zpět.

Dobrodružství vytvořil pro svět Neviditelné knihy (www.neviditelnakniha.cz) Julius „Kin“ Karajos, ve spolupráci s týmem Dračí Hlídky bylo přepracováno a aplikováno na její pravidla. Neviditelná kniha: Neklidný Tauril, vyšla v roce 2017 v nakladatelství Mytago.

Herní žánr:	pohádkový dungeon
Celková herní doba:	7 hodin
Očekávaná sestava:	3-5 postav (6. úroveň)
Lokace:	magická věž
Roční období:	libovolné





1. POZADÍ PŘÍBĚHU

Věž arcimága Valia byla jeho sídlem, dílnou i místem pro sjednávání obchodů. Pravdou však je, že Valio nedávno zemřel. Zakázku pro kterou se družina vydala, stihl dokončit, ale bude problém ji dostat z věže. Družina nemá tušení, že ostatky zesnulého arcimága leží v nejvyšším, šestém patře věže a na pracovním stole se nachází dokončený Divotvorný Tovaryš, kterého má družina získat.

Věž nyní patří Diazemovi, Valiovu kocourovi. Ten se rozhodl, že je celá věž právem jeho a nehodlá se o nic z ní s nikým cizím dělit.

Diazem je kočičí kouzelnický pomocník, kterého otravují lidi, co neustále buší na dveře a ruší ho tím při odpočívání. Když trpělivost Diazema přetekla, rozhodl se vpouštět je dovnitř a využít všech prostředků magické věže k jejich vystrašení a trápení, aby se všichni jednou provždy věži vyhýbali obloukem. Hra na kočku a na myš může začít.



2. AKTUÁLNÍ SITUACE

Starý kočičí pomocník arcimága Valia - **Diazem**, umí mluvit i kouzlit. Díky studiím jeho pána a všudypřítomné maně ovládá kouzla: Telekineze, Vize, Mrazivá střela, Ohnivá koule, Neviditelnost, Let' a Bertoldův Zámek. Postavy však nechce ani tak zabít, jako spíše vystrašit a vyhnat ven.

Diazem zná všechna zákoutí věže, je opatrný a díky tomu je vždy o krok napřed. Kdykoliv někoho zahlédne, urychleně přehne o patro výš a telekinezí za sebou zabouchne dveře a kouzlem zamkne. V případě ohrožení v posledním souboji vyskočí oknem a přijde o jeden ze svých devíti životů.

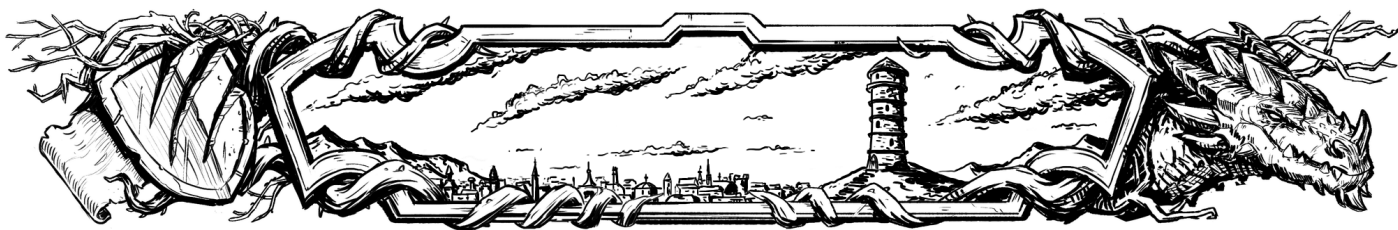
HuláOko je malá ocelová krabička s pár čudlíky a krystalickým zrcátkem. Jde o malé komunikační zařízení, které má Diazem na svém, drahými kameny zdobeném obojku. HuláOko je magicky napojeno do ocelových trychtýřů po celé věži. Trychtýře mají uvnitř magický krystal a jakousi mechanickou pusou, v jejímž středu je mechanické oko. V každém patře je právě jeden takový trychtýř a Diazem skrz ně daná patra pozoruje a bude komentovat úspěchy i neúspěchy družiny:

„To by i krysa bez očí zvládla rychleji než vy!“

„Ha, tohle by se vám, kdybyste byli kočka, nikdy nemohlo stát! Nemotorné dvounohé zrůdičky!“

Valio HuláOkem na dálku rozkazoval konstruktům a pouštěl hudbu (v obojím Diazem pokračuje). Z trychtýřů se teď line vážná spirituální (Diazemova oblíbená) a nebo experimentální jazzová hudba (momentálně letí v Kalusu). Hráčům můžeš něco odpovídajícího pouštět jako hudební podkres.

Diazema může družina zahlédnout ve dveřích do dalšího patra. Rychlým jednáním na něj mohou jednou provést akci na dálku (pak už se nenechají nachytat). Pokud jej trefí, dej hráčům na výběr: Buď trefí Diazema a uberou mu životy do finálního souboje. Nebo trefí obojek, ten rozeprnou a získají HuláOko. Přes jeho krystalické zrcadlo mohou zkoumat místnosti nad nimi nebo Diazema urážet přes megafony, což ho bude vytáčet do ruda.



Dveře ve věži vedoucí do dalších pater jsou kvalitní, vyrobené z rudého dubu, bohatě okovaného černou ocelí. Kouzelník pozná, že je na dveřích magie. V okamžiku, kdy se k nim družina dostane, jsou zabouchnuté a chráněné Diazemovým kouzlem Bertoldův zámek. Vyrazit je tedy nebude žádná sranda, bez beranidla se nejspíš vyrazejší zlomí dřív než dveře. Nemagické zbraně se o ně ničí. A zámek je kapitola sama pro sebe. Krásně rytý se složitým mechanismem, který jde zhlédnout skrz otvor pro klíč. Valio zkrátka neponechal své bezpečí náhodě.

Je zde vždy šance **dveře otevřít i bez klíče**, ale je velmi malá:

- ❖ Vyrazení: Atletika (SIL) vs. 21,
- ❖ Šperhák: Otvírání zámků (OBR) vs. 17,
- ❖ Kouzlo Beranidlo: 27 a více many.

Když přijdou hráči s kreativním řešením (např. podpálením dveří), měla by jim taková možnost zaručit Výhodu (bonus +5) k hodům. Ale může to přilákat nechtěnou pozornost obyvatel daného patra (nebo zničit další vybavení věže).

Náročnost průchodu si volí družina. Pokud se postavy pokusí věž projít pomocí meče a magie, budou to mít těžké. Každé patro může vést k souboji, ale takto nejspíš dorazí k Diazemovi polomrtví. Většinu soubojů se mohou vyhnout. Mnoho protivníků lze přechytračit, obejít, vyřadit za pomoci prostředí nebo je získat na stranu hráčů.

V každé místnosti je toho opravdu spousta, a hráči by toho měli využívat. Jako vypravěč **dej hráčům dostatek informací**. Je škoda si to nechat pro sebe a nevidět, s čím kreativním mohou přijít. Proto vždy popiš vybavení místností, zvláštní předměty a v boji i vypožorované chování nepřátel.

Když hráči nedostanou indicie, čeká je hlavně boj. Poděl se o dostatek informací z věže a vytvořte si společně nezapomenutelný zážitek z jejího procházení!

3. PRŮBĚH DOBRODRUŽSTVÍ

PATRO I.

PŘIJÍMACÍ SÁL

*Váš zaměstnavatel si u arcimága Valia z Kalusu – bývalého učitele univerzity, který se kvůli hluku studentů uzavřel do své magické věže, objednal mechanické stvoření: **Divotvorného Tovaryše**.*

Valiova věž je mágovým sídlem i dílnou a ví se, že je to nevrlý starý muž, který ale nabízí skvělé služby v oblasti magie, alchymie, a hlavně výroby oživlých služebníků a věcí. Ať už to jsou oživené zbroje, které by pro ochranu svého pána položily plechy, tak levitující košťata, která sama zametají a vyklepávají nežádoucí hosty z domu. Stejně tak ale nabízí i služby psaní kouzelných svitků či vymýšlení nových kouzelných formulí. Takže i přes svou nevrlost nemá o bohaté zákazníky nouzi.

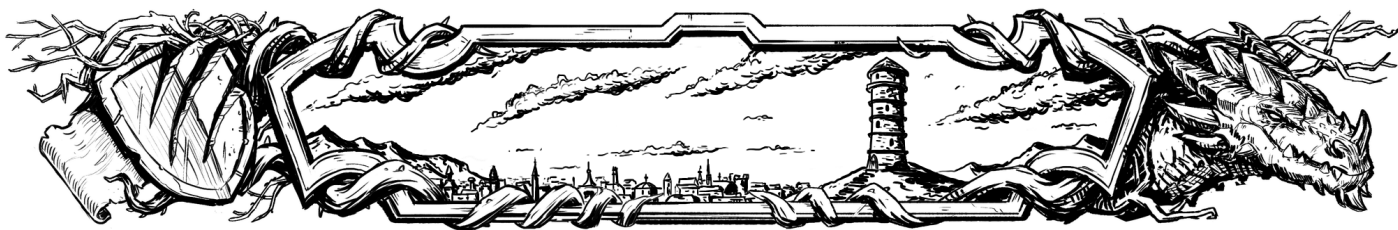
Už je to ale měsíc, co měl předat Divotvorného Tovaryše svému zákazníkovi, který začal být velmi netrpělivý a vyslal vás zjistit, co se děje. Najmul si vás, abyste se dostali do věže děj se, co děj, vyzvedli onen artefakt a zjistili, proč se Valio se zakázkou tolik opozdil.

Věž arcimága Valia, ke které se blížíte, je mohutnou čtvercovou stavbou z tmavého kamene. Na pár místech, kde zdi vypadají naprasklé, je pospojována pomocí ocelových plátů. Okénka má drobná a jsou jen ve vyšších patrech, sotva byste jimi prostrčili nemluvně. Vchodové dveře zdobí rohatý obličej řvoucího vousatého muže. Takhle nějak prý vypadá Valio.

V okamžik, kdy zaklepete ocelovým klepadlem na dveře, hlava zařve: „Host u dveří, Mistře Valio!“

Netrvá dlouho a dveře se s táhlým hlasitým zavráním zdánlivě samy od sebe otevrou.

Ukaž hráčům přílohu **Mapa 1. patro**.



Po zařvání magické hlavy nad vchodem seběhnul **Diazem** do prvního patra, skrze pootevřené dveře pozoruje přízemí a vpouští postavy do přijímacího sálu otevřením dveří pomocí kouzla Telekineze.

Vstup do přijímacího sálu lemuji dvě velké železné sochy s dlouhými halapartnami. Po drahém vyšívaném koberci dojdete k masivnímu stolu z rudého dubu, u nějž je jedno velmi pohodlné křeslo patřící Valiovi a dvě nic moc pohodlné židle pro návštěvy. Celá místnost je bohatě zdobená, zde chtěl Valio nejspíš zapůsobit na obyčejný plebs a své kolegy, kteří za ním chodí. Jsou zde zdobené vázy vysoké jako člověk, vycpaná mýtická zvěř, tapiserie s historickými výjevy z Kalusu, křišťálový lustr, obrazy po stěnách ukazující na Valiovy úspěchy a za jeho křeslem je dokonce velký pohyblivý obraz jeho samého v životní velikosti. Pozoruje vás velice káravým pohledem.

Pokud hráči přistoupí ke schodům a budou bystří, mohou opravdového Diazema zahlédnout. Pokud uspějí v hodu Postřeh (INT) vs. 8 uvidí, že za lehce pootevřenými dveřmi na schodiště do druhého patra sedí přikrčená **kočka**, co pozoruje družinu. To je Diazem, nový pán věže.

S hlasitým prasknutím se vchodové dveře zabouchnou a **iluze vyvolaná kouzlem Vize** v podobě samotného kocoura Diazema vyskočí na stůl a dá se s hráči do řeči. Ti si uvědomí, že je to iluze jen pokud uspějí v hodu Vůle (CHAR) vs. 8.

„Vítejte v mém sídle človičci. Čeho si ode mě, mocného a krásného Diazema Rubia Avanturina žádáte?“

– velice sebejistý Diazem

Diazem dá jasně najevo, že on je tady pán a nezapomene to zmínit několikrát za rozhovor. O Valiovi řekne jen, že je nahoře ve věži. Neprozradí ale co se mu přihodilo. Od družiny bude chtít dar v hodnotě 50 zlatých za to, že jej vyrušili, přičemž je nechá odejít, nebo mu poslouží jako zábava. Tato nabídka bude platit celý pobyt ve věži.

Pokud hrdinové nezaplatí, vize Diazema se urazí a rozplyne se. Pravý kocour uteče do vyššího patra, zabouchne a zamkne za sebou dveře.

Z trychtýře s mechanickou pusou u stropu se pak rozezní Diazemův hlas.

„Chcete to, pro co jste přišli? Cha! Tak to budete muset za mnou až do posledního patra! První klíč na schodiště stráží sochy! Jen si zkuste, jim ho vzít!“

„Hlídejte, plecháči!“

Poté co dozní hlasový přenos, obě sochy ožijí.

ŽELEZNÉ STRÁŽNÉ SOCHY

- ❖ Sochy jsou pomalé a neohrabané ale působí jako bojovníci s neskutečnou výdrží a družina by si měla uvědomit, že mohou být nad jejich síly.
- ❖ Sochy samy od sebe hráče nenapadnou, dokud se nepokusí místnost poškodit, ukrást klíč, zaútočit nebo opustit věž. Dají přednost chycení vázy před tím, aby na někoho útočili. Především budou chránit Valiuv oživený obraz.
- ❖ Na schody ani ven z věže se sochy neodváží, mimo místnost by se mohly poškodit a to si ke svému pánovi nedovolí.

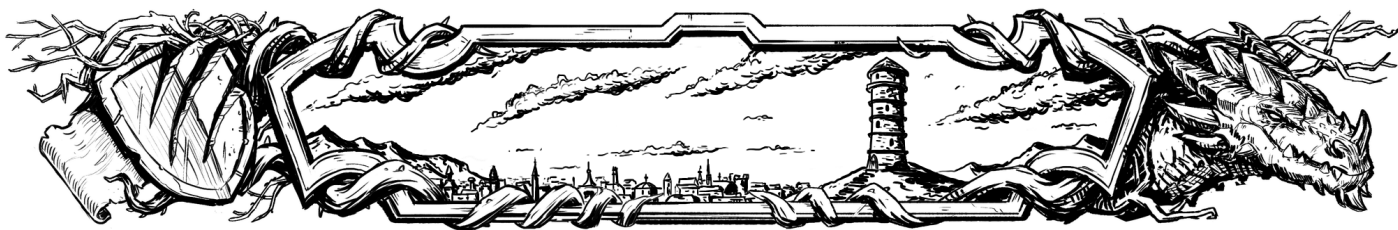
Strážná socha (2x)

Valiova osobní stráž

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
18(+4)	8(-1)	16(+3)	10(0)	5(-3)
Životy			72	
Pohyblivost			35	
Velikost			B	
Útok			14 (halapartna)	
Obrana			ZO: 7 / OČ: 9	
Schopnosti			-	
Imunita			jed, krvácení	
Zkušenosti			900	

Sochy vytvořil Valio jako svou osobní stráž. Jejich dlouhé halapartny mají zvláště zahnuté ostří, kterým budou postavy tahat od věcí, které chrání.

Po minutě neaktivity se vrátí zpět na pozici u dveří a znovu čekají na povel.



PATRO II.

SKLAD

*Před Vámi se nachází obrovský a zdánlivě chaoticky neseskládaný sklad všeho možného. Krabice, lahve, knihy, pytle, sudy, a to vše plné od obyčejných věcí, jako je pytel rýže, až po věci velmi neobvyklé, jako je kus sušeného samodorůstajícího trollího masa. Ve skladu je navíc velmi živo, je totiž plný různě velkých **konstruktů a automatonů**, kteří se Valiovi o sklad starají.*

Z trychtýře v této místnosti se rozezná hlas:

„Tak se ukažte teď! Klíč je schovaný v tomhle lidském zmatku, a navíc se o něj starají ty jeho protivné uklízečky! Tady nic nedokážete, a ani vaše chápaté prstíčky vám nepomůžou to najít.“

– pobavený Diazem

Ukaž hráčům přílohu **Mapa 2. patro.**

V tomhle hledat klíč, bude jako hledat jehlu v kupce sena. Navíc nevíte, co očekávat od těch strojů, či co to vlastně je zač.

VALIOVI SKLADNÍCI

❖ Jsou **konstrukty různých velikostí**, složené z náhradních částí, které se ve věži Valiovi nejspíš válely bez užitku.

❖ Jeden konstrukt má nohu z figuríny a místo druhé nohy má velké kolo. Tělo má z otočného válce, na kterém jsou dvě ruce zakončené klepety. Na zádech má koš na věci a všemu tomu vévodí vycpaná hlava vlka.

❖ Další má tři kovové pavoukovité nohy a místo těla pootevřenou truhlici, která má uvnitř dlouhý lepkavý žabí jazyk.

❖ Nebo je zde drobný konstrukt, vytvořený z těla panenky pohybující se po pásech s lepivým povrchem (takže jezdí i po zdi), který má před sebou přidělaný psací stroj a na zádech svázané svitky (na svitcích je napsáno, co je kam založeno a je tam i pozice klíče).

❖ Skladníků je tu celkem 16.

Skladníkům jde o to, ve skladě **udržovat pořádek**.

Jsou tím chronicky posedlí a pokud se postavy něčeho dotknou, okamžitě jich k nim několik vyrazí s úmyslem jim to vzít a vrátit na místo (a zapsat jeho pozici do svitku).

Skladníci nejsou nijak organizovaní, a tak nikdy nejsou spokojení s momentálním stavem věcí. Vždy může být něco lépe uskladněné. Místnost se kvůli tomu neustále mění, jak musí něco přesouvat a hledat tomu lepší místo.

Jak už nejsou pod Valiovým dohledem, skladníci trochu zvlčeli a **jsou ochotni se s postavami bavit** lámanou obecnou řečí a dokonce obchodovat. Mohou jim nabídnout cokoliv ze skladu, pokud jim za to hráči něco dají. Nejde jim o cenu, ani vzhled, jde jim o množství a objem. Pokud něco družina chce, musí jim dát něco většího a víc. Milují smlouvání asi tak, jako trhovci.

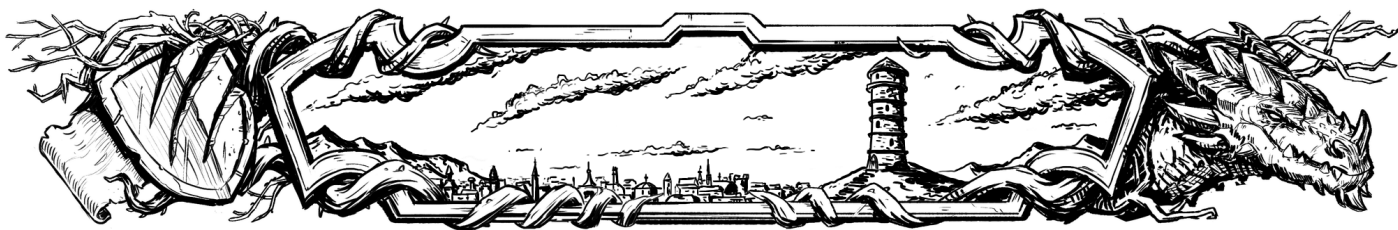
Skladníci ví kde je **klíč**, ale jelikož je jim jasné že Diazem si jej cení, tak vyjde postavy mnohem draž. Pokusí se cenu vytáhnout kam to jen půjde. Vyjednávání začnou absurdním požadavkem, kdy budou chtít všechny zbraně a zbroje družiny. Pak už je na postavách kam to usmlouvají.

Pokud budou postavy chtít něco z Valiových zásob, lze hodem 1k10 v seznamu **Nálezy ve skladišti** (který se nachází níže) zjistit, co jim skladníci mohou nabídnout.

Pokud budou hráči krást a nebudou chtít věci vrátit, tak je skladníci ve velkém napadnou. Nejsou vytvoření pro boj, proto mnoho nevydrží a ani jejich zranění není žádná sláva. Nicméně dohání to jinými přednostmi. Budou postavy chytat, zamykat do truhel, svazovat je, stříkat jim inkoust do očí, podmetat nohy, shazovat na ně těžká závaží a podobně.

Pamatuj na to, že Skladníci nejsou agresivní, ale vše se ihned snaží sklízet zpět na své místo. Budou postavám brát věci, které chtějí přemístit, rovnou z rukou. Skladníci tak hráčům často nevědomky postaví do cesty krabici či jiný předmět.





HLEDÁNÍ KLÍČE VE SKLADU

❖ Postavy mohou sklad prohledat. úspěšným hodem Postřeh (INT) vs. 14, jim dojde, že jsou části skladu rozdělené takto:

- věci které vybuchují,
- zajímavě barevné věci,
- drobné kovové věci,
- věci, co nefungují samotné (tady je schovaný klíč),
- zubaté věci,
- věci pro rituály,
- červené věci,
- věci v malých krabičkách.

❖ Klíč lze vycítit magicky, jelikož dveře jsou zamčené kouzlem a klíč je s nimi provázán. K hledání je možné použít kouzla: Najdi předmět nebo Najdi kouzla.

❖ Dříve nebo později budou Skladníci chtít hráčům vzít klíč z nižšího patra a založit ho do přihrádky, ve které je klíč z tohoto patra.

NÁLEZY VE SKLADIŠTI (1K10)

1. Krabice plná různých per. Vrabčí chmýří, páví pera, brk divokého gryfa a v nehořlavé gáze zamotané fénixovo pírkó. O brk gryfa a pírkó fénixe budou mít zájem alchymisté. Ostatní jsou vhodná na psaní.

2. Láhev z tenkého kovu, plná silné kyseliny. Při manipulaci se v lahvi vytvoří skoro neviditelná díрка, která ale protéká. Agresivní kyselina naleptá věci, v zavazadle, kam si postava lahev umístí. Lze s ní naleptat dveře nebo propálit malou díru v nádrži na kyselinu ve 3. patře.

3. Křišťálová lahvička. Je na ní napsáno „Sušené slzy nenarozených dětí“.

4. Neroztříděný balík svitků. Většina je už dávno nepoužitelná, 3 svitky ale mají neporušenou pečeť a kouzelník je dokáže identifikovat. První z nich má na pečeti dlaň (kouzlo Dlouhá ruka), druhá mnohacípou hvězdu (kouzlo Světlo) a třetí pohybující se kámen (kouzlo Telekineze).

5. Otlučená plechovka plná barevných fazolí, s málo čitelným nápisem: „Ber...ovy fazolekrát jinak“. Při pozření hráč hází 1k10 aby zjistil, co ochutnal: (ušní maz, zkažené vejce, zvratky, hlína, párek, mýdlo, skořice, tutti frutti, borůvka, třešeň).

6. Ošklivá panenka z rozpraskaného dřeva zabalená v naolejovaných hadrech. Ruce i nohy má svázané drobným stříbrným řetízkem. Hráč, který si ji vezme by skoro přísahal, že se občas pohne a zamlaská, jako by chtěla napít mateřského mléka. Rozváže-li někdo řetízek, uvrhne na sebe prokletí, když uvolní démona v panence. Ta si ho vždy v noci najde, ve spánku mu vyháže pár předmětů z vaku a sama si do něj vlezle.

7. Sada 5 ks dřevěných, totemových masek. Pokud se druidského rituálu účastní členové v oněch maskách, je výsledný efekt umocněn.

8. Oživlá prokletá paruka. Pokud ji češete, barvíte, zdobíte a čistíte, tak si vás oblíbí. Ale kdokoliv jiný si ji nasadí, tomu začne drtit lebku.

9. Modro-bílá róba z lehkého materiálu a spoustou volánků. Neustále se nadýmá, i když je v bezvětrí. Na róbě je trvale slabá varianta kouzla Levitace a lehce se vznáší nad zemí. Bez dozoru je možné, že odcestuje neznámo kam.

10. Matrjoška s démonickými tvářemi. Uvnitř je zakletý Démon Převleků a Lží. Tomu, kdo ho vypustí, pomůže s převleky nebo lží, pak zmizí. Takto posílená neplecha nepůjde prohlédnout.

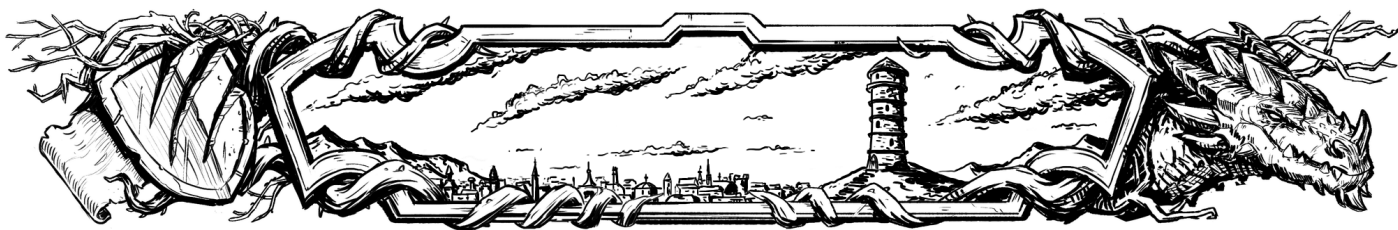
Skladník pavoučí (2x)

truhlice s vystřelovacím jazykem

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
10(0)	11(0)	10(0)	5(-3)	1(-5)

Životy	10
Pohyblivost	20
Velikost	A
Útok	3 (jazyk)
Obrana	ZO: 3 / OČ: 3
Schopnosti	lepkavý jazyk
Imunita:	jed, krvácení
Zkušenosti	50

Proti svázání lepkavým jazykem hází postava Atletika (SIL) vs. 6, při neúspěchu se postava nemůže hýbat a hod opakuje na konci svého tahu. Svázané postavy velikosti A, skladník spolkně do truhly a tu zabouchne.



Skladník vlči (2x)

s klepety a vlčí hlavou



SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
10(0)	13(+1)	10(0)	5(-3)	1(-5)

Životy	10
Pohyblivost	20
Velikost	A
Útok	5+1 (zuby)
Obrana	ZO: 4 / OČ: 4
Schopnosti	-
Imunita	jed, krvácení
Zkušenosti	50

Skladník se svítky (2x)

tělo panenky s jezdicími pásy



SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
10(0)	13(+1)	10(0)	5(-3)	1(-5)

Životy	10
Pohyblivost	40
Velikost	A
Útok	2 (hod knihou)
Obrana	ZO: 4 / OČ: 4
Schopnosti	-
Imunita	jed, krvácení
Zkušenosti	50

Skladník opravář (2x)

s nastřelovákem hřebíků



SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
10(0)	13(+1)	10(0)	5(-3)	1(-5)

Životy	10
Pohyblivost	20
Velikost	A
Útok	5+1 (hřebík)
Obrana	ZO: 4 / OČ: 4
Schopnosti	-
Imunita	jed, krvácení
Zkušenosti	50

Skladník navíječ (2x)

s lany na navijáku místo rukou



SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
10(0)	13(+1)	10(0)	5(-3)	1(-5)

Životy	10
Pohyblivost	20
Velikost	A
Útok	4 (2x) (švih lano)
Obrana	ZO: 4 / OČ: 4
Schopnosti	-
Imunita	jed, krvácení
Zkušenosti	50

Skladník stěhovák (2x)

s mohutným kovovým tělem



SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
14(+2)	8(-1)	13(+1)	5(-3)	1(-5)

Životy	40
Pohyblivost	15
Velikost	A
Útok	5+1 (pěst)
Obrana	ZO: 6 / OČ: 7
Schopnosti	-
Imunita	jed, krvácení
Zkušenosti	50

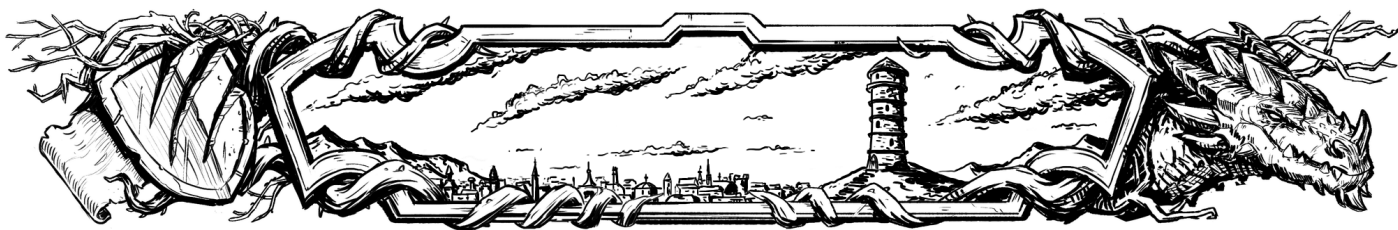
Skladník běžný (4x)

vybaven mechanickýma rukama



SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
10(0)	13(+1)	10(0)	5(-3)	1(-5)

Životy	10
Pohyblivost	20
Velikost	A
Útok	3 (pěst)
Obrana	ZO: 4 / OČ: 4
Schopnosti	-
Imunita	jed, krvácení
Zkušenosti	50



PATRO III.

LABORATOŘ

Tato místnost voní, jako byste zkombinovali vůni letní zahrady, kuchyně na univerzitě a týden starého masového hrobu. Je vybavená mnoha masivními stoly a policemi, na nichž je vidět, že tu nejednou hořelo. Laboratoř je plná poznámek, alchymistických lektvarů, baněk a dalšího vědátorského vybavení, mnohé je ale již rozbito. Navíc je místnost zpevněna sloupem uprostřed, aby lépe vydržela zdejší pokusy a výbuchy.

Z trychtýře v této místnosti se rozezní hlas:

„Tak a je s vámi amen! Ted' budete čelit rabiátům z jiných sfér, jejichž zuřivost je taková, že našťvaný lev před nimi stáhne ocas a uteče! A i kdybyste je nějakým neohrabaným zázrakem porazili, klíč vás bude stát vaše packy!“

– lehce vytočený Diazem

Ukaž hráčům přílohu **Mapa 3. patro.**

Hned po vstupu do místnosti spatříte uvnitř dvě humanoidní stvoření. Mají zvláštní hliněná těla, **jde o jakési magií ovládané golemy**. Pokud má Diazem stále HuláOko, družinu už očekávají. Nižší golem (Gostel) se začne hlubokým hlasem hlasitě smát a vrhá jakýsi flakón!

Postavy, které jako první vstoupily do místnosti, si mohou házet na úhyb: Reflex (OBR) vs. 6. U nohou se jim s tříštivým zvukem rozprskne lektvar se zvláštní jantarovou pryskyřicí.

Nešťastníci, kteří neuspěli v hodů, mají boty potřísněné Slizem – hmotou, jenž do pěti kol ztuhne na extrémní lepidlo a přilepí se k zemi nebo čemukoliv jinému, čeho se zrovna dotýká.

Začíná souboj. Na začátku druhého kola budou mít postavy zasažené Slizem pouze poloviční Pohyblivost. Na počátku pátého kola si uvědomí, že nemohou pohybovat nohama vůbec. Možnými řešeními jsou: boty si vyzout, zmrazit jim podrážku, nebo je potříst čistým lihem.

HLINĚNÍ GOLEMOVÉ ABOD A GOSTEL

Laboratoř obývají dva těžkopádní, magií ovládaní humanoidní tvorové – golemové uplácení z hlíny. Bez kontroly Valia naprosto pozbyli vši úcty k osobnímu vlastnictví a tak rádi a často vrhají na své nepřátele to, co se jim dostane do rukou, především lektvary.

Oba golemové milují ubližování jiným tvorům. Mají jednoduchý a krutý smysl pro humor. Obzvlášť pro černý humor. Často si doplňují vtipy nebo věty a mluví z třetí osoby, přičemž využívají cizí slova například:

❖ „Abod konečně chytil toho paznechta za krk a už se těší, že mu na něm uváže gordický uzel, aby konečně zmlknul, čáryfuk jeden.“

❖ „Gostel by rád zatleskal té magnifique vedené ráně mečem, ale nemůže, jelikož právě kvůli ní přišel o jednu ze svých rukou. A zbylé tři musí využívat k prosté gestikulaci.“

Golemové nehledí na taktiku, pohrdají návštěvníky a snaží se jim vysmát a co nejvíce uškodit.

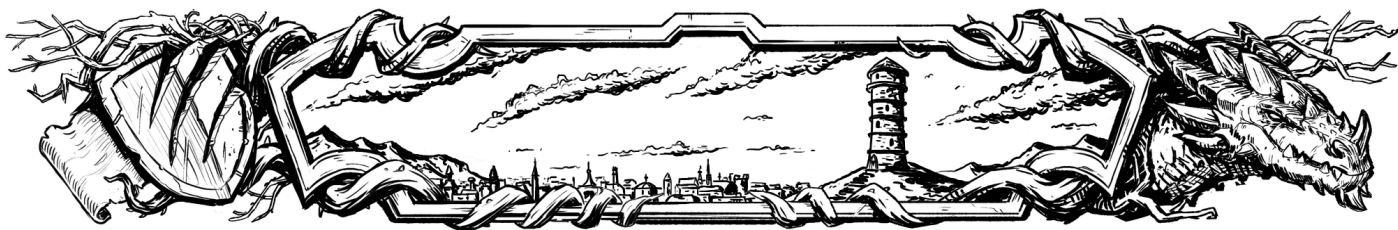
ZÁSOBNÍK NA KYSELINU

Velká otevřená ocelová vana, přidělaná pevně k zemi, po okraj plná velice žíravé kyseliny (100 litrů celkem). Kyselina rychle spaluje cokoli organického (10 zranění za kolo). Všechno co není ze speciální slitiny stříbra, chromu a platiny (jako je ona vana), to velmi rychle rozežírá. **Na dně vany leží klíč.** Ten je, zdá se, ze stejného materiálu jako vana, a proto se mu nic nestalo. Ze stejného materiálu je zde víko na vanu a velká injekční stříkačka s obsahem půl litru, ležící opodál.

Hráči se o kyselinu mohou až fatálně zranit, nabízí se tak začít ji pomalu čerpat stříkačkou, pokusit se urvat víko a využít ho, pokoušet se klíč vytáhnout jiným (rychle se rozpouštějícím) vybavením, nebo použít kouzlo Telekineze.

Pokud budou hráči opatrní a trpělívi, mohou kyselinou pomocí stříkačky po čase zničit i dveře do následujících pater. Případně rozpustit i podlahu (až do sklepení). Vždy však hrozí popálení.





DÍLNA NA KONSTRUKTY

❖ Možné si ji představit jako moderní autodílnu, ve stylu šíleného mága, co rád vytváří mechatronické golemy. Jsou v ní různé nástroje.

❖ **Velká kotoučová pila (zapnutá).** Způsobuje Sečný útok 2k6+5, pokud je na ní někdo natlačen.

❖ **Tavná pistole** – jako sud velký ocelový zásobník nachytané bleskové energie s připojenou tavnou pistolí. Taví jakýkoliv materiál, funguje ale jen na pár coulů. Přívodní kabel má 2 sáhy. Pistole způsobuje ohnivé zranění 2k6.

Mechanický lis ovládaný pákou na boku. Když se v jednom kole páka zatáhne, tak v kole následujícím se lis s mohutnou ránou zavře. Pokud by někdo zůstal uvnitř, může si v poslední chvíli hodit na Reflex (OBR) vs. 8 aby z lisu včas vyskočil ale pokud oběť neuspěje, utrpí ihned drtivé zranění 4k10 a lis oběti pravděpodobně rozdrtí končetiny.

KOVÁRNA S MAGICKOU VÝHNÍ

❖ Výheň je kamenná rytina tvaru Valiova křičícího obličeje, ve které kontrolovaně hoří **Ohnivý elementál**.

❖ Při spatření magické výhně si Kouzelníci a Alchymisté mohou hodit INT vs. 8. Při úspěšném hodu si díky svým studiím uvědomí, že elementál je zde připoután pomocí **Vázacího krystalu** – kulatého orbu velikosti vlašského ořechu, který je usazen v kamenné čelence v rytině obličeje.

❖ Vázací krystal je teplý na omak. Pokud by byl vyjmut, elementál bude svobodný a může si dělat co chce (pokud budou postavy komunikovat, rád jim za vysvobození elementál pomůže, pak zmizí skrz komín ven).

Samotná **výheň je dostatečně široká**, že byste tam dokázali nacpat dospělého muže (postavy do velikosti B včetně). Dokud je v ní Vázací krystal, je ve výhni žár, který zraňuje za 2k6 každé kolo a zapaluje vše hořlavé.

Ohnivý elementál

Ohnivec



SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
5(-3)	4(-3)	9(-1)	10(0)	12(+1)
Životy			21	
Pohyblivost			20	
Velikost			A	
Útok			6+1k6/2 (plamen)	
Obrana			ZO: 6 / OC: 8	
Schopnosti			Ohnivý proud	
Imunita			oheň, nemagické zbraně	
Slabina			chlad	
Zkušenosti			400	

Nižší ohnivý elementál. Vypadá jako postava tvořená žhnoucími plameny.

Do obrany proti jeho útoku plamenem nelze přičítat nemagickou zbroj.

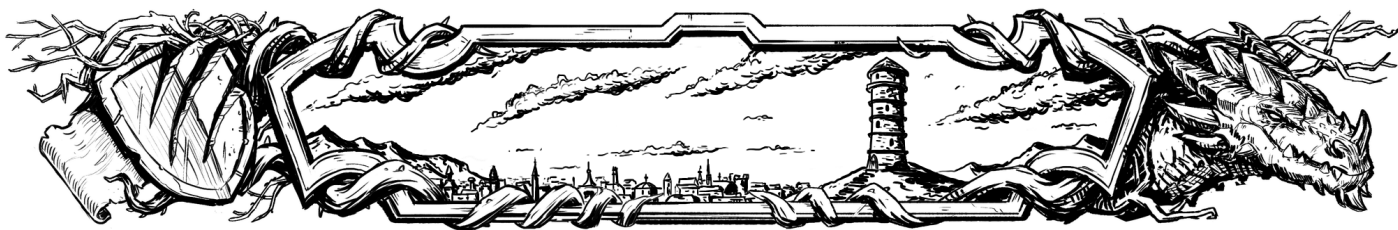
*V uzavřených prostorách používá **Ohnivý proud**, který zvládá přesně zamířit. Ohnivec tím vyšle až 15 sáhů dlouhý výšleh plamenů. Cíl musí uspět v ověření Reflex (OBR) vs. 10, jinak utrpí 3k6 poškození. Tento útok může ohnivec použít jednou za 3 kola.*

SKLAD LEKTVARŮ

Po celé laboratoři je spousta neznámých lektvarů, které mohou postavy zkusit využít. Bohužel neví, jaký je který a tak se musí spoléhat na náhodný hod na seznamu **Náhodné efekty lektvarů**. Když postavy vyzkouší co jaký dělá (nebo si všimnou jaké házejí Abod a Gostel), mohou si je poté vybírat během souboje dle libosti.

Celkem jsou zde **3 kusy od každého z lektvarů**, za každý použitý v souboji si jeden škrtni a na konci souboje zde hráči najdou zbytek, který si mohou odnést, pokud budou chtít.





NÁHODNÉ EFEKTY LEKTVARŮ (1K6)

1. Výbušný – tekutina s černým pískem. Exploze v průměru 3 sáhy při dopadu zraňuje 1k6+1.
2. Spalující – rudooranžová tekutina. Popálí jen zasažený cíl, zraňuje 2k6+2.
3. Tonik – bezbarvá tekutina, plná bublinek. Při vypití vyléčí 2k6+2 životů.
4. Léčivá mlha – hustá mléčná mlha. Rozprostře se v průměru 3 sáhy a léčí uvnitř 1k6+1 životů.
5. Montážní pěna – žlutá pasta. Po rozbití expanduje do oblasti o průměru 3 sáhy a přístří kolo ztuhne. Vše co v ní zůstane je chyceno a dostat se z ní lze hodem Atletika (SIL) vs. 12.
6. Elixír přemístění – třpytivá tekutina. Teleportuje cíl 4 sáhy náhodným směrem. Objeví-li se cíl mimo věž, hrozí mu zranění pádem 3k6 životů.

Golem Abod

dlouhý a obratný



SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
10(0)	16(+3)	17(+3)	10(0)	5(-3)
Životy			56	
Pohyblivost			33	
Velikost			B	
Útok			6 (2x) (pěsti)	
Obrana			ZO: 10 / OČ: 12	
Schopnosti			Hod lektvaru, Lezení po stropě	
Imunita			jed, krvácení, oheň, chlad	
Slabina			drtivé zbraně	
Zkušenosti			600	

Abod je útlý, mrštný a má velmi dlouhé, pavoukovité ruce.

*Staral se o sklad a zapisoval lektvary, ty zná a bude je využívat. Každé kolo může **hodit lektvar**, jaký si vybere.*

*Abod se dovede **pohybovat po stropě**. Zdola na něj bez dlouhé zbraně nelze dosáhnout, on ale dosáhne až na zem.*

Pokud zemře Gostel, Abod propadne depresi a přestane bojovat.

Golem Gostel

široký a silný



SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
16(+3)	10(0)	21(+5)	10(0)	5(-3)
Životy			70	
Pohyblivost			20	
Velikost			A	
Útok			11 (pěst)	
Obrana			ZO: 6 / OČ: 8	
Schopnosti			Hod lektvaru, Sražení	
Imunita			jed, krvácení, oheň, chlad	
Slabina			drtivé zbraně	
Zkušenosti			600	

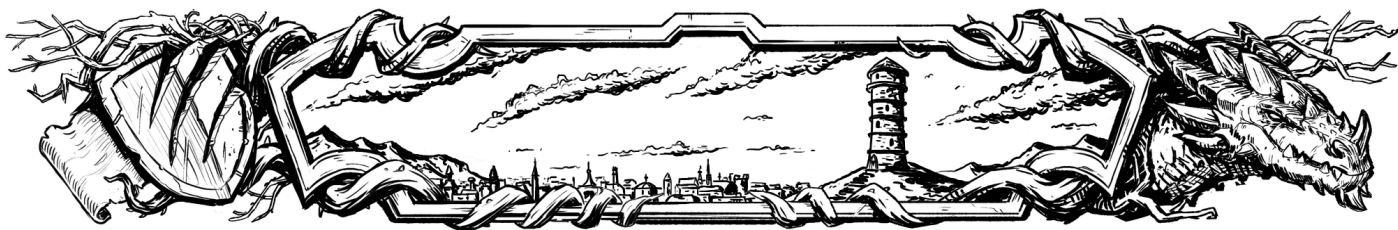
Gostel je drobný skoro jako trpaslík a je podobně mohutný a příšerně silný.

*Hodně vydrží, jelikož byl používán jako kontrola nestabilních lektvarů. Účinky lektvarů si však příliš nepamatuje. Každé kolo může místo útoku jedním **lektvarem hodit**, ale musí si házet na náhodný výběr ze seznamu **Náhodných efektů lektvarů**.*

Kromě praštění pěsti bude využívat prostředí laboratoře a bude se snažit postavy srazit do zásobníku na kyselinu, na kotoučovou pilu v dílně na konstrukty nebo do kovárny s výhni.

*Gostel si při **Sražení** hází (SIL) vs. Atletika (SIL) postavy. Pokud Gostel uspěje bude postava sražena a dostane odpovídající zranění uvedené v dané části laboratoře.*

Oběma golemům záleží na tom druhém a bojí se jeho smrti. Pokud zemře Abod, Gostel začne zuřit a útočit výhradně na postavu, která Abodovi uštědřila poslední ránu.



PATRO IV.

VYVOLÁVACÍ KRUH

Tato místnost taktéž postrádá okna, ale i tak je v ní jisté tajemně působící světlo. A to světlo vychází z mnoha run, které pokrývají jak podlahu, tak stěny i strop. Navíc je tu zvláštní, velmi výrazná vůně právě zhaslé svíčky, a na podlaze něco, co skoro vypadá jako malé horské dioráma vytvořené z nánosů vosku stovek shořelých rituálních svíci.

*Uprostřed místnosti je velký rituální kruh (v průměru 4 sáhy) vyrytý do samotného kamene. Tento kruh jasně září fialovým světlem, ovšem nelze rozpoznat, odkud světlo vychází. **Uprostřed kruhu leží další klíč, hned vedle čerstvě zapálené svíčky.***

Z trychtýře v této místnosti se rozezní hlas:

„Možná máte kořínek tuhý jako pouliční ořech, ale tady se budete cítit jako myš chycená v pasti!

Bell Qubit Qubit!“

– mírně nervózní Diazem

Ukaž hráčům přílohu **Mapa 4. patro.**

Diazem zde pár sekund před příchodem postav aktivoval teleportační rituál, který každého, kdo do něj vejde (musí se alespoň jednou nohou dotknout kruhu), spolkně a vyplivne i s klíčem v naprosté tmě ve sklepení. Pokud se kruhu postavy nedotknou, ale vyndají klíč dlouhou tyčí či kouzlem, mohou přejít rovnou do dalšího patra.

V místnosti je navíc stůl popsaný s výzkumnými rituálními svítky a vedle stojan, na němž je otevřená masivní bichle. Ta je otevřena na dvoustraně, kde je napsáno:

K aktivaci mého perfektního instantně přesouvacího kruhu potřebuješ nejdřív nastavit kruhové zámky na požadovanou kombinaci, následně vně kruhu zapálit svíci a nechat zaznít magickou formuli „Bell Qubit Qubit“.

Rituální kruh i kniha jsou indície pro to, jak se dostat ze sklepa, kam družinu aktivovaný kruh

může teleportovat. Více se o významu obrázku rituálu dozvíš v následující kapitole.

Pokud jsou hráči teleportováni, průchod věží si zkomplikují. Pokud se tomu ale družina dokáže vyhnout, zase nikdy nezjistí, co se stalo s Nosovrkem a chudák ve sklepení nejspíš zemře.

PODZEMÍ

SKLEPENÍ VĚŽE

Jakmile vstoupíte do rituálního kruhu ve IV. patře, ocitnete se v úplné tmě v chladné podzemní místnosti, kde jsou slyšet kapky vody dopadající na vlhkou podlahu. Kdesi v rohu za vámi někdo lehce škytne a chvíli na to se z onoho místa ozve tiché: „Ke mně, ale potichu!“

Z trychtýře kdesi ve tmě se rozezní hlas:

„Tak odsud už se ale tuplem nedostanete! Bude z vás jídlo pro psy, až vás kuchař naporcuje!“

– opět sebejistý Diazem

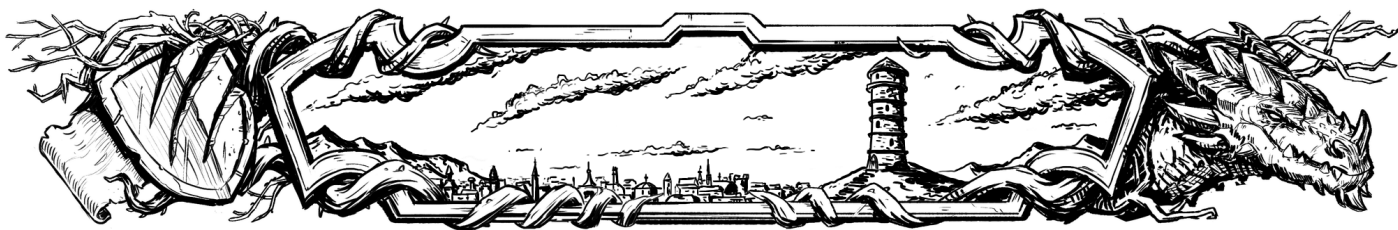
Pokud si hráči něčím posvítí, či tmu vyřeší jinak, ukaž jim přílohu **Mapa sklepení věže.**

Družina se pomocí teleportačního kruhu dostala do sklepení, v místnosti je úplná tma a silně tam smrdí výkaly a kyselý zavařovací ocet.

Ten, kdo na hráče promluvil je zoufalý Nosovrk Hlavička, půlčík, který se stal kouzelnickým studentem a který měl jako poslíček před několika dny (nemá tušení o plynutí času) doručit Valiovi dopis z univerzity s 40 zlatými. Diazem však Nosovrka pozval do vyšších pater a pak se ho zbavil když aktivoval vyvolávací kruh a nebohý půlčík propadl portálem. To, co tady Nosovrk musel prožít, do konce života nezapomene.

Celou dobu zde byl potmě, a jako by to nestačilo, tak zjistil, že tady něco je a jde to po něm. Příšerně se bojí. Naštěstí se mu povedlo ukrást z polic pár zavařovaček, které byly plné exotického ovoce, zeleniny a masa. Nosovrk družině nabídne celý měšec se 40zl, které byly určené pro Valia, pokud ho družina dostane ze sklepení.





Nosovrk Hlavička

půlčik - smolný poslíček



SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
8(-1)	12(+1)	7(-2)	14(+2)	13(+1)

Životy	15
Mana	7
Pohyblivost	21
Velikost	B
Útok	- (neútočí)
Obrana	ZO: 1 / OČ: 1
Schopnosti	Magický štít
Zkušenosti	-

Nosovrk je ustrašený učeň prvního ročníku kouzelnické univerzity. Vedení Nosovrkovi dalo úkol: donést Valiovi výplatu v hodnotě 40zl za jeho služby.

Svou manu Nosovrk sotva ovládá. Mechanického kuchaře dokáže zmást jednoduchými kouzelnickými triky za 1 manu. Jinak ovládá pouze kouzlo Magický štít.

Magický štít stojí 2 many za první kolo a 1 za každé další. Kolem cíle, na který je seslaný, vytvoří ochrannou auru, která zvyšuje OČ o +5.

Ve sklepení je další z Valiových výtvorů – Valiův **Kuchař**. Je to velký silný konstrukt, oblečený v kuchařské zástěře, který dostal od Diazema za úkol uvařit vše živé, co se objeví ve sklepení.

Kuchař má špatný zrak a sluch a zašitá ústa. Orientuje se především čichem. Když to Nosovrk zjistil, rozlil po sklepení zavařovačky a kadil vždy na jiném místě, aby jeho skvělý čich zmátl. To, že se tu pak nedá vydržet je věc druhá.

Sklepení je rozlehlejší než jakékoliv jiné patro Valiovy Diazemovy věže, a tak je v něm dostatek místa na skrývání se před Kuchařem.

SKLAD JÍDLA

Sklad jídla má tři části:

- ❖ Menší regály hned vedle kuchyně se sýry, uzeninami, solenými rybami, těstovinami a sušeným ovocem a masem.
- ❖ Dlouhé regály vedle rituálního kruhu se zakonzervovanou zeleninou, ovocem, paštikami, olivami a ořechy v medu.
- ❖ A spousta sudů s moukou, rýží, cukrem, solí, pepřem v rohu za skladem alkoholu.

SKLAD ALKOHOLU

Valio rád zapíjel svou nenávist ke světu silným alkoholem. To, co je tady, by složilo i trpaslíka. Jsou tady nejsilnější pálenky, co jsou k dostání v Kalusu (například Salamandrova moč, Berrylův Arsen, Sémě Chaosu či Prstokrut). Sběratel, nebo dobrá hospoda by za ně dobře zaplatili, navíc mají takové procento alkoholu, že velmi dobře hoří.

SKLAD MRTVÝCH TĚL

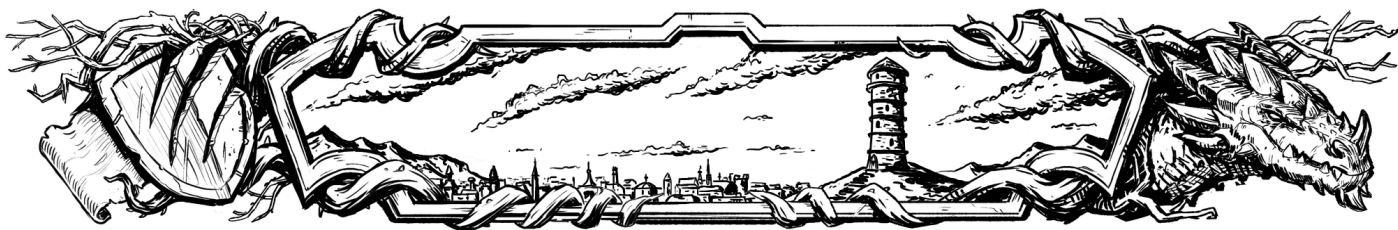
Ne vše se dá na mechanických služebnících jednoduše vyrobit z kovu či dřeva. A tak Valio ve sklepení potají uchovával vždy několik dokonale zmrzlých lidských i zvířecích těl.

Tato průhlednou látkou oddělená část sklepení je o mnoho chladnější než zbytek prostor. Hráči kteří sem vstoupí bez ochrany proti mrazu, zde dostanou každé kolo 1k6/2 zranění mrazem. Prohledávání tak nebude jednoduché. Kuchař sem nechodí, má to pod pohružkou rozmontování od Valia přísně zakázáno, aby náhodou z mrtvých těl nevařil.

Kdyby neměl, zašel by si sem pro **Vázací krystal elementála** z kuchyňské pece, který se sem před pár dny zakutálel. Elementál se pokusil osvobodit, když ale jeho krystal skončil tady, silná magie ho v něm zamrazila. Krystal stále lehce žhne.

Pokud hráči Vázací krystal vynesou mimo zónu mrazu, elementál ožije a rád pomůže s Kuchařem.

Pod stůl s jedním z lidských zamrzlých těl zahodil Kuchař první **Teleportační kámen**.



ZAMRZÍVÝ OHNIVÝ ELEMENTÁL

- ❖ Za léta, co zde byl vězněn, se naučil pár slov běžnou řečí a **bude komunikovat**.
- ❖ Chce být konečně svobodný a pustit se do msty proti všem kuchařům na světě.
- ❖ Chce celé sklepení spálit, včetně Kuchaře.
- ❖ Pokud ho postavy nepodpoří, nepochopí je, ale poslechne je, protože jej osvobodili.
- ❖ Pokud Kuchaře porazí, pokusí se naverbovat postavy do nového žhářského kultu, který chce založit. Chce s ním začít vypalovat hospody a restaurace v okolí.
- ❖ Nakonec uteče komínem ven.

Ohnivý elementál

Ohnivec



SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
5(-3)	4(-3)	9(-1)	10(0)	12(+1)
Životy			21	
Pohyblivost			20	
Velikost			A	
Útok			6+1k6/2 (plamen)	
Obrana			ZO: 6 / OČ: 8	
Schopnosti			Ohnivý proud	
Imunita			oheň,	
			nemagické zbraně	
Slabina			chlad	
Zkušenosti			400	

Nižší ohnivý elementál. Vypadá jako postava tvořená žhnoucími plameny.

Do obrany proti jeho útoku plamenem nelze přičítat nemagickou zbroj.

*V uzavřených prostorách používá **Ohnivý proud**, který zvládá přesně zamířit. Ohnivec tím vyšle až 15 sáhů dlouhý výšleh plamenů. Cíl musí uspět v ověření Reflex (OBR) vs. 10, jinak utrhá 3k6 poškození. Tento útok může ohnivec použít jednou za 3 kola.*

KUCHYNĚ

Mechanický Kuchař zde vyvařoval pro svého pána, než se mu odkutáel Vázací krystal elementála z pece. Bez něj je Kuchař bez ohně a jen nesmyslně krouží po kuchyni.

MECHANICKÝ KUCHAŘ

- ❖ Mimo kuchyň příliš nechodí. Ví, že se tam schovává Nosovrk, který mu kouzelnickými triky plete hlavu. Je paranoidní a myslí si, že i herní postavy jsou jen jeho další trik.
- ❖ Aby Nosovrk neutekl, schoval v peci v kuchyni **druhý Teleportační kámen**.
- ❖ Mumlá si skrze svou zašitou pusou, jak moc mu chybí vaření. A, že dokud mu neutekl elementál, bylo vše fajn. Teď je tam tma a chlad.
- ❖ Elementál může Kuchaři dále sloužit, porazí-li ho družina a předá-li vázací krystal. Kuchař v takovém případě pookřeje, usmíří se s postavami, nabídne, že jim uvaří a ukáže ukryté Teleportační kameny.
- ❖ Jídlo, od Kuchaře bude z vzácných ingrediencí. Konzumací si postavy mohou obnovit 1k6 životů.

Kuchař

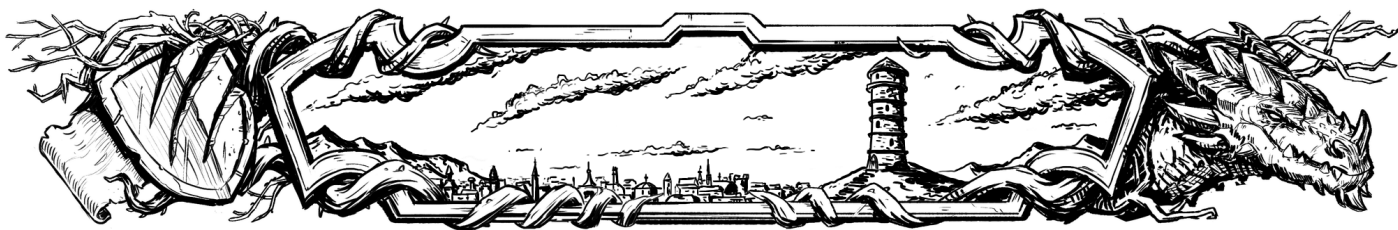
Mohutný konstrukt



SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
14(+2)	13(+1)	10(0)	5(-3)	1(-5)
Životy			40	
Pohyblivost			20	
Velikost			C	
Útok			7 (pěst)	
Obrana			ZO: 4 / OČ: 5	
Schopnosti			-	
Zkušenosti			150	

Mohutný a podsaditý humanoidní konstrukt, který téměř neslyší, nevidí a má zašitá ústa aby neujídal.

Čas od času se rozběhne po skladu a pokusí se někoho naslepo udeřit pěstí.



RITUÁLNÍ KRUH

V rohu místnosti je stejný kruh, který byl ve čtvrtém patře. Jenže v něm chybí dva kamenné, otočné **teleportační kameny**, které slouží k určení cílové lokace teleportace, Kuchař je sebral. První z nich zahodil do Skladu mrtvých těl a druhý schoval do trouby v kuchyni.

HÁDANKA RITUÁLNÍHO KRUHU

Ukaž hráčům přílohu **Hádanka rituálního kruhu**.

Správné řešení

- ❖ Hráči musí vložit a natočit kameny tak, aby směrem dovnitř kruhu ukazovaly symboly z vnitřního trojúhelníku (tj. svíce – věž – valio).
- ❖ Je nutné v kruhu zapálit svíčku. Svíčky lze najít například v bedně ve skladu.
- ❖ Pro aktivaci portálu musí postavy pronést zaklínadlo: „**Bell Qubit Qubit**“. Kuchař ho zná (slyšel jej Valia nesčetněkrát použít). Ale vyslovovat jej může jen přes zašitá ústa.

Pokud postavy aktivují portál ale zadají špatné symboly, portál je dostane jinam. Klidně i stovky mil daleko. Nosovrk jim dá chybu za vinu.

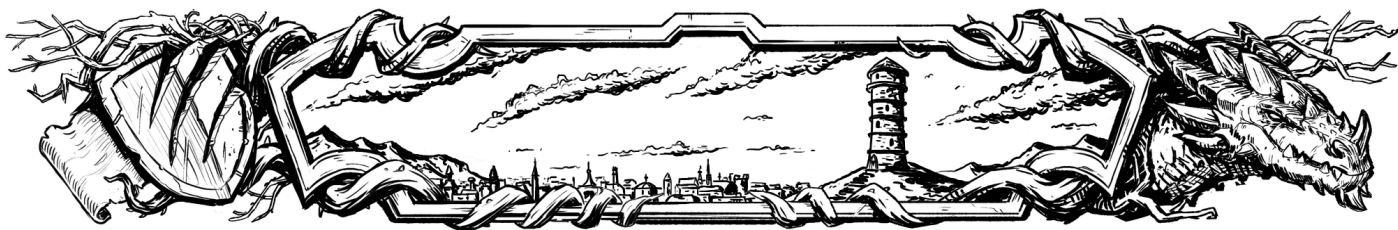
Pokud zde nechcete příběh ukončit, můžou postavy do pár dní vystopovat jiného mága – správce teleportačního kruhu, do kterého se teleportovali. Ten je za nemalou úplatu pošle kruhem zpět do IV. patra Valiovy věže. V takovém případě mág družinu varuje, aby se k magickým kruhům, kterým nerozumí, už nikdy nepřibližovali.

Pokud postavy hádanku vyřeší správně, vrátí se do čtvrtého patra věže i s klíčem. **Nosovrk dá postavám měsíc se 40 zlatými jako poděkování** a vyjádří svůj záměr z věže utéct, což také udělá, pokud se ho postavy nepokusí přemluvit, aby pokračoval věží s nimi. Je ale strašpytel a bude se držet vzadu.

Přemluvení Nosovrka k doprovodu je pak hod Přesvědčování (CHAR) vs. CHAR Nosovrka. Nosovrk tedy ke svému hodu přičte +1 za Charisma.



	TLAPKA
	STAN
	VĚŽ
	KLÍČ
	SVÍČKA
	POHÁR
	VALIO
	KRUŽÍTKO
	HODINY



PATRO V.

KNIHOVNA

Tato místnost je plná vyřezávaných knihoven táhnoucích se až ke stropu. Jsou přecpané knihami se zdobenými hřbety. Na stěnách visí obrazy a na zemi jsou uschlé kytky.

Vzduch tu voní papírem a hořícím dřevem. Mezi vysokými knihovnami zahlédnete zapálený krb, před kterým se jemně, samo od sebe, kývá krásné houpací křeslo a z podlahy na vás pomrkává medvědí kožich.

Z trychtýře u dveří se ozve:

„Shořte! Shořte v plamenech vy zatracení pobudové! Ani moudrost všech knih tady vás nezachrání!“

– opravdu hodně našťvaný Diazem

Ukaž hráčům přílohu **Mapa 5. patro**

Tady už se družina dostává skoro k Diazemovi a ten je vyděšený jejím postupem. Proto zde v zoufalství povolá do akce vše, co tato knihovna skrývá. Zaprvé převrhnul před chvílí telekinezí držák s Vázacím krystalem Ohnivého elementála uvězněného v krbu. Pak pomocí magie animuje medvědí kožich před krbem a po družině pošťval i jinak pacifistického Ducha knihovníka. Připravte se na souboj!

POŽÁR

Nyní si vezměte šestistěnnou kostku. Budeme ji nazývat Kostka požáru. Umístěte ji tak, aby ji všichni hráči viděli. Pokud bude velická a červená (bude zobrazovat oheň), pak máte bonusové body za styl :).

Kostku položte na stůl tak, aby na ní byla vidět jednička. To je startovní situace s ohněm v knihovně.

Souboj začíná tím, že se Ohnivý elementál vyřítí z krbu proti postavám a začne ihned pálit knihovnu.

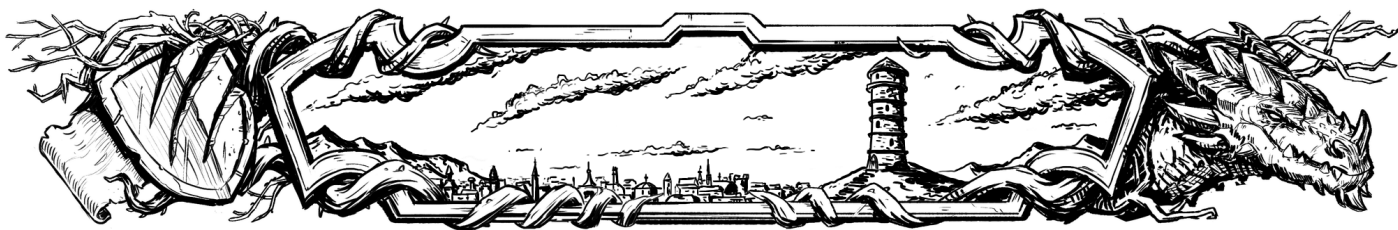
❖ Pokaždé, když Ohnivý elementál začíná nové kolo a v minulém kole ho nikdo nekonfrontoval, zvýšte číslo na kostce požáru o +1. Elementál se bude prohánět po knihovně a zapálí vše co mu přijde pod ruku.

❖ Pokaždé, když se bude hráč snažit požár uhasit, nechte ho hodit na dovednost Přežití v přírodě (OBR) vs. 8, pokud uspěje, snižte hodnotu na kostce požáru o -1.

❖ Každý 1 bod na kostce znamená, že všechny postavy dostanou na začátku svého kola 1 za zranění ohněm a přidušení kouřem (například pokud bude na kostce číslo 4, pak všechny postavy dostanou zranění za 4 životy).

❖ Pokud se podaří dostat elementála na jednotky životů, vysaje poslední plameny z knihovny a uteče okýnkem ven.






MEDVĚDÍ KOŽICH

- ❖ Chybí mu lov a je jediný, kdo chce postavám doopravdy ublížit.
- ❖ Jeho specialitou je na někoho skočit, začít jej dusit a cíle kolem sebe trhat pařáty, doufaje že do něj nepůjdou pod hrozbou toho, že mohou zranit kolegu z družiny, na jehož obličej je nalepená.
- ❖ V zápalu souboje si hráči všimnou, že kolem krku medvědího kožichu se třpytí řetízky na kterém visí klíč do dalšího patra.

Medvědí kožich

dočasně oživený Diazemem



SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
15(+2)	15(+2)	6(-2)	1(-5)	1(-5)
Životy			20	
Pohyblivost			40	
Velikost			C	
Útok			8 (pařáty)	
Obrana			ZO: 2 / OČ: 3	
Schopnosti			Dušení	
Slabina			oheň	
Zkušenosti			150	

Kožich se vrhne na hlavu oběti, kterou začne dusit. Zároveň bude švihat pařáty po jiné postavě v dosahu.

*Proti **Dušení** háže oběť každé kolo Výdrž (ODO) vs. 7. Pokud neuspěje, padá na zem a každé kolo ztrácí 1k6 životů dokud ji kožich drží.*


Proti ležící oběti se navíc vztahuje Výhoda +5 při hodech na útok.

OHNIVÝ ELEMENTÁL

- ❖ Nekontrolovatelně zuří kvůli věznění. Chce zničit celou knihovnu a všechno v ní.
- ❖ Snaží se spálit knihy které slyšel mnohokrát od nahlas čtoucího Valia a nesnáší je. Než by na družinu mířeně útočil, spíše ji komplikuje situaci požárem.

Ohnivý elementál

Ohnivec

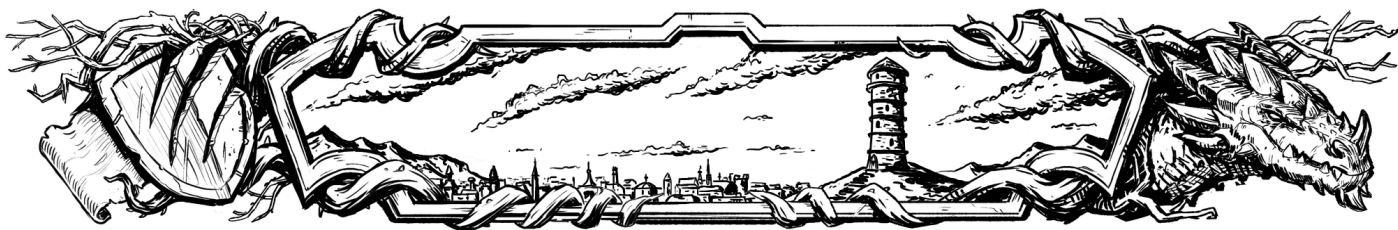


SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
5(-3)	4(-3)	9(-1)	10(0)	12(+1)
Životy			21	
Pohyblivost			20	
Velikost			A	
Útok			6+1k6/2 (plamen)	
Obrana			ZO: 6 / OČ: 8	
Schopnosti			Ohnivý proud	
Imunita			oheň,	
			nemagické zbraně	
Slabina			chlad	
Zkušenosti			400	

Nižší ohnivý elementál. Vypadá jako postava tvořená žhnoucími plameny.

Do obrany proti jeho útoku plamenem nelze přičítat nemagickou zbroj.

*V uzavřených prostorách používá **Ohnivý proud**, který zvládá přesně zamířit. Ohnivec tím vyšle až 15 sáhů dlouhý výšleh plamenů. Cíl musí uspět v ověření Reflex (OBR) vs. 10, jinak utrhá 3k6 poškození. Tento útok může ohnivec použít jednou za 3 kola.*



DUCH KNIHOVNÍKA

❖ Snaží se ochránit knihovnu za každou cenu. Pokud uvidí, že se postavy snaží knihovnu taktéž zachránit, hned ve svém příštím kole přestane Diazema poslouchat a bude postavám pomáhat porazit Ohnivého elementála a rozpožehovaný Medvědí kožich.

❖ Často cituje zdejší knihy, jak je má naposlouchané od Valia, který si četl vždy nahlas.

- „Ten, kdo si hraje s kočkami, musí počítat se škrábanci.“
- „Žádný otec ani matka nepovažují své děti za ošklivé a neohrabané. A to ani ti vaši.“
- „Vemte rozdrčený prášek, smíchejte jej s kališkem vody a zahřívejte, až se objeví bubliny, nechte vychladnout a přidejte špetku soli.“

❖ Jeho síla tkví v knihách. O knihovnu se staral celý život a jeho duše je s ní spjatá. Po dostatečně velké destrukci knihovny (kostka požáru na stupni 5-6) se duch rozplyne.

POZŮSTATKY KNIHOVNY

Pokud postavy souboj přežijí, mohou pak prohledat zbytky knihovny a najít zde nějaké zajímavé knihy a svitky. Pokud dosáhla Kostka požáru na šestku, pak požár všechno znehodnotil.

Pro zjištění, co neschválil požár hodte šestkrát, minus nejvyšší hodnota jakou měla Kostka požáru v souboji. (například pokud byla Kostka požáru během souboje na nejvyšší hodnotě 4, pak hodíte dvakrát.)

Po každém hodu číslo přiřaďte v seznamu **Dochované předměty**.

V knihách najdete zajímavé rady, nebo se dají prodat, pokud najdete sběratele, bude ochoten Vám za ní nabídnout mnohem více.

Postavy mohou v knihovně po požáru najít i magické svitky.

Duch knihovníka



Duch

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
8(-1)	11(0)	5(-3)	8(-1)	11(0)
Životy			29	
Pohyblivost			40	
Velikost			B	
Útok			10 (doteč 3 sáhy)	
Obrana			ZO: 7 / OČ: 7	
Schopnosti			Vysátí úrovně, Posednutí svěcené zranění jed, oheň, krvácení, nemagické zbraně, ovlivnění mysli, zkamenění	
Slabina				
Imunita				
Zkušenosti			700	

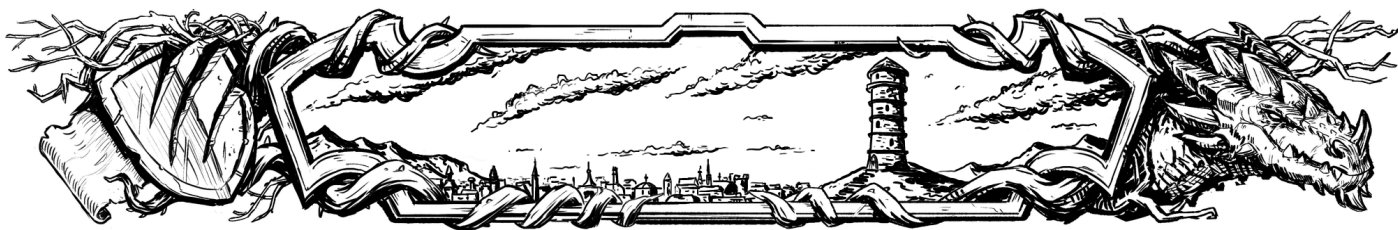
Nehmotný nemrtvý s mlžnou podobou starce. S protáhlými končetinami a nepřirozeně dlouhými prsty s dlouhými nehty.

Blábolí pasáže z knih, o které se za svůj život staral.

*Pomocí schopnosti **Posednutí** bude duch shazovat na družinu brakovou literaturu a těžítka. Jde o útok na dálku 1k6+0 proti kterému se může postava bránit.*

*V krajních situacích, pokud jej někdo zraní, pokusí se duch o útok s **Vysátím úrovně**. Při zásahu je postava zraněna a navíc je ji vysáta 1 úroveň. To se projeví formou "stárnutí" raněného. Jeho vlasy začnou šedivět, kůže se zvrásní atd. Pokud by úroveň postavy klesla na 0, umírá.*

Pokud je duch zabit, zkušenosti a úroveň se dotyčnému vrátí.



DOCHOVANÉ PŘEDMĚTY (1K6)

PATRO VI.

1. Svitek magické zbroje – magický svitek s rudou pečetí se symbolem zbroje – po rozlomení vytvoří kolem držitele auru, která zvýší OČ postavy o +2. Kniha „Zahradničení se zmutovanými Masožravkami“
2. Svitek blesku – magický svitek se sytě rudou pečetí se symbolem blesku – po rozlomení pečetě vyšlehně z rukou držitele blesk, zraňující cíl za 1k6 životů.
Kniha „Nespočet neskutečných využití ostatků mýtických monster“.
3. Svitek poryvu větru – magický svitek se sytě rudou pečetí se symbolem spirály – po rozlomení vyšle náhlý silný poryv větru, který je schopen sfouknout svíčky či převrátit lehčí předměty.
Kniha „Duše konstrukta – nahlédnutí za šroubky a maticky“.
4. Svitek mlhy – magický svitek se sytě rudou pečetí se symbolem obláčku – po rozlomení rozprostře do prostoru 30 sáhu hustou mlhu ve které jsou obrysy postav a překážek rozeznatelné maximálně na dva sáhy.
Kniha „Pokročilá Kosmická magie – nebulská barevná plátna“.
5. Svitek levitace – magický svitek se sytě rudou pečetí se symbolem pířka – po rozlomení začne držitel svitku levitovat lehce nad zemí po dobu 15 minut. Kniha „Kočíci slouha, cesta k moci“
6. Svitek ochromení – magický svitek se sytě rudou pečetí se symbolem přeškrtnuté hlavy – po rozlomení držitel sešle ochromující paprsek na cíl, který musí uspět v hodu Vůle (CHAR) vs. 7, jinak bude na 15 minut paralyzován, spadne na zem strnulý a neschopen pohybu.
Série knih „Houby z dalekých říší“.

OSOBNÍ MÍSTNOST

V okamžiku, odemykání dveří na schodiště do 6. patra se z trychtýře u schodů ozve:

„Kchhh! Už mě vážně se*ete!“
– na smrt vyděšený Diazem

V ten okamžik se **všechny hráčské postavy před dveřmi v 5. patře zmenší.**

Z nejvyššího patra nemá Diazem kam utéct, má ale ještě pár triků v rukávu. První z nich pocítí postavy ještě před vstupem: Zmenšovací rituál namířený proti nim.

ZMENŠOVACÍ RITUÁL

Kouzlo působí od prostoru před dveřmi v V. patře až po celé VI. patro. Před dveřmi na schodiště se tak hrdinové postupně **zmenší na pouhých 10-20 coulů** a všechny předměty, co mají ve chvíli rituálu postavy u sebe, se zmenší s nimi.

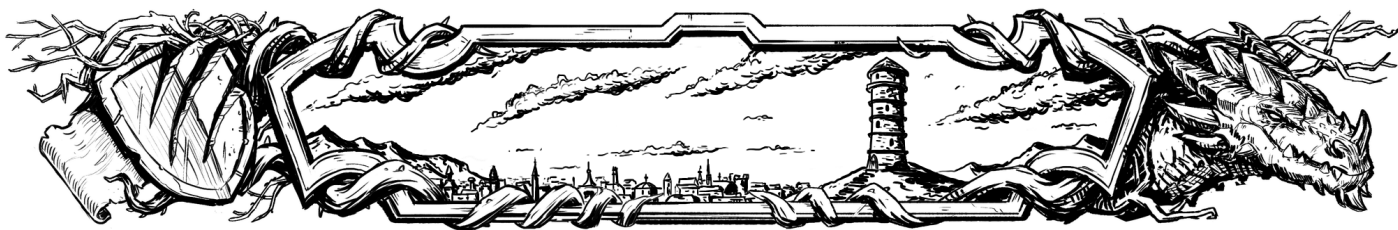
Hráči se mohou otočit zpátky a vycouvat z efektu kouzla, tím kouzlo přestane působit a opět narostou. Klíč je z efektu rituálu vyjmut a nezmenšuje se.

Pokud hráči nějaký předmět odhodí, a neseberou do tří kol, zvětší se na původní velikost a opětovným chycením se již nezmenší. Věci se zmenšují jen vstupem do efektu rituálu s nositeli.

Efekt rituálu lze zrušit Lektvarem změny velikosti (zvětšovacím) nebo kouzly antimagická bariéra (18 a více many), či rozptýl kouzlo (18 a více many)

Postavy nejsou zvyklé používat takto zmenšená těla. Všechny hody na ověření úspěchu, mají automaticky **Nevýhodu -5.**

Výzvou může být už dostat klíč do dveří, otočit s ním a vyšplhat schody do posledního patra.



*Vyšplhali jste s vypětím sil poslední schody. Nad nimi je kdysi luxusně a pohodlně zařízená Valiova osobní místnost. Jsou zde všechny možné moderní výtoby jako například magické lucerny s nastavitelnou intenzitou světla, samoohřívací vana, nebo skupina drobných P.A.G.O.D. (Plně Automatizovaných Gnómů pro Obsluhu Domácnosti). Místnost je ale teď velmi neuklizená a plná rozházených věcí. Navíc je v ní několik mrtvol, když jako první vás zaujme **mrtvý arcimág Valio** ležící na zemi a pak spousty drobných zvířátek jako myši a ptáčky, kteří začínají nějakou formou nekromancie ožít. A také je tu Diazem. Nyní začíná doopravdická hra na kočku a myš.*

Ukaž hráčům přílohu **Mapa 6. patro**

A tím začne souboj několikacentimetrových hrdinů proti obří kočce, jejíž ohnivé koule, které předtím byly pro smích, se staly nebezpečným ohnivým infernem.

HRACÍ MAŠINA A AUTOMATICKÝ ZAHŮDAČ DESEK

Odsud hraje hudba, co se nese z tlampačů magického gramofonu. Je tu nespočet nahraných desek od různých minstrelů a bardů z okolí, dají se odnést a prodat, nebo si je může družina nechat.

RITUÁLY

Diazem samotný není dostatečně mocný, aby rituál zmenšování a rituál oživení udržel funkční.

Pro udržení rituálu zmenšování využívá **křišťálovou kouli** na polici a pozůstatků magické moci z **Valiova mozku** na podlaze. Pokud se postavám podaří obě věci zničit, kouzlo pomine a hráči se vrátí do původní velikosti.

Pro udržení oživených nemrtvých zvířátek Diazem využívá **nekro-kachničku** ve vaně.

Pokud se hráčům povede přerušit alespoň jeden z rituálů, Diazem se pokusí uprchnout pootevřeným okénkem.

Postavy mají ve zmenšené podobě velmi **omezenou Pohyblivost**. Konkrétně mohou v souboji provádět:

- ❖ Krátký pohyb (okamžitá akce) - 1 sáh
- ❖ Přesun (krátká akce) - 2 sáhy
- ❖ Sprint (dlouhá akce) - 4 sáhy

Zmenšovací rituál omezuje schopnosti postav. **Rozsah i zranění** jejich schopností jsou po dobu jeho trvání sníženy na 1/2 (zaokrouhleno nahoru). **Všechny hody** na útočné akce a ověření úspěchu mají automaticky Nevýhodu (-5 k hodu).

KASHÁDA POLÍČEK

Spousta menších, do zdi upevněných poliček. Jsou od sebe různě daleko a v náhodných výškách. Obklopují skoro celou místnost dokola. (zmenšené postavy po nich mohou šplhat a skákat z jedné na druhou). Je na nich jen pár věcí, většinou položených na bok a na horní polici je **Křišťálová koule**.

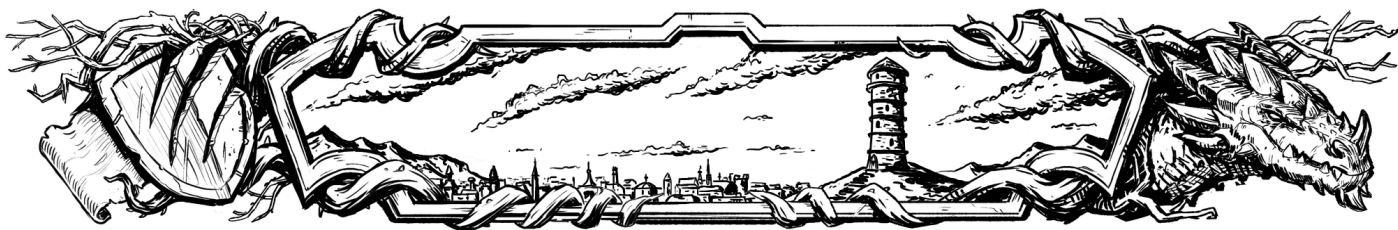
MRVOJA VALIA

Valio se zabil, když vystupoval z vany a uklouzl. Leží na zemi s nakřáplou hlavou, pod ní kaluž zaschlé krve a kolem pasu ručník. **Valiův mozek** je jednou z věcí, co udržují zmenšovací rituál.

VANA

Diazem nesnáší vodu a neumí plavat. Bojí se jí proto vypustit. Vana je samoohřívací a je po okraj plná horké vody. Samoohřívací mechanismus zůstal zapnutý od doby, co z ní Valio vystoupil a uklouzl. Na hladině plave **nekro-kachnička** – Tedy manou napuštěná gumová kachnička do vany pomalovaná jako kostlivec, jejíž magická moc udržuje rituál oživení nemrtvých zvířátek.

Pokud postavy kachničku zničí, nemrtví ptáčky a myšky využijí svoje poslední zbytky energie a rozumu a vrhnou se ve svém posledním kole na Diazema než odejdou do zvířecího nebe.



KOČIČÍ ZAHRADA

Diazem měl rád hrabání v zemi a lezení po stromech, ale nerad chodil ven. Proto mu Valio vytvořil z malých keříků, bonsají, drobných rostlin a květín zimní zahradu. Postavy se zde mohou schovat, ale **masožravé květiny**, které zde rostou mohou být pro zmenšené postavy problém.

Masožravka (2x)
Rostlina v kočičí zahradě



SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
10(0)	6(-2)	13(+1)	3(-4)	1(-5)
Životy			15	
Pohyblivost			1	
Velikost			A0	
Útok			4+2 (trávicí šťávy)	
Obrana			ZO: 2 / OČ: 2	
Slabina			Oheň	
Zkušenosti			100	

NEMRTVÁ ZVÍŘÁTKA

Myšky a ptáčky, kteří padli za oběť Diazemovi. Jejich posledním pocitem za živa byl strach a boj o holý život v kočičích spárech. Nyní si to snaží vybit na všem živém okolo. Budou zběsile útočit na postavy, dokud je bude nekromancií držet na tomto světě nekro-kachnička ve vaně.

Nemrtvé zvířátko (6x)
Nemrtvé myši a ptáci



SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
11(0)	10(0)	6(-2)	1(-5)	10(0)
Životy			5	
Pohyblivost			20	
Velikost			A0	
Útok			5 (zobák/tesáky)	
Obrana			ZO: 1 / OČ: 3	
Schopnosti			-	
Zkušenosti			50	

P.A.G.O.D.OVÉ

(Plně Automatizovaní Gnómové pro Obsluhu Domácnosti) Tito **mechaničtí gnómové** jsou naprosto oddaní Diazemovi.

Nejsou navrženi k boji, ale k domácím pracem. Mají péct tousty a vafle, uklízet knihy, zametat nepořádek, péct muffiny, masírovat kocoura, stříhat dráčky...

MAGICKÝ FAMILIÁR DIAZEM

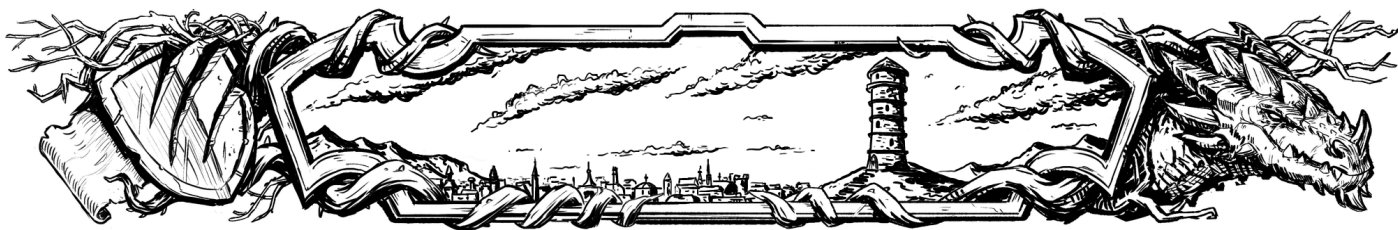
Statistikami Diazema můžete přirovnat k mladému drakovi s kouzly. Efekt jeho kouzel je nyní, na malé postavy, více než dostačující.

Bude se k postavám chovat podle toho, jak moc je dráždili, našťvali, trefili, okradli atd. během procházení věže. Moc dobře si pamatuje reakce všech a bude je cílit dle toho. Možná si s nimi bude hrát, přebíhat mezi nimi, dávat jim čas. Nebo je bude zběsile zahánět do kouta.

Nepokusí se postavy přímo zabít. To není jeho styl, chce je co nejdéle trápit. A je si jistý svou nadřazeností. Takže kdyby postavy v souboji vyřadil, úmyslně je nikdy nezabije. Schová si je na potom, odzbrojí, uvězní a sešle na ně lepší formu zmenšovacího kouzla, které bude působit v celé věži. Odejít pak z věže bez svého vybavení bude pro postavy dostatečně velkým trestem.

Pokud se družině podaří zrušit jeden z magických rituálů nebo Diazemovy životy v boji klesnou pod 10 životů, okamžitě se v jeho příštím kole pokusí prchnout ven pootevřeným okénkem. Pád z věže mu pochroumá nohu a bude ho stát jeden ze svých kočičích životů. V závěru dobrodružství je pak možné při odchodu z věže z dálky zahlédnout pajdajícího kocoura, který si něco protivného mumlá pod fousy a zneviditelňuje se.

Diazem se může v dalších dobrodružstvích chtít postavám pomstít, nebo se může stát pomocníkem jejich budoucího nemesis!



PAGOD. (2x)

Drobný konstrukt



SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
14(+2)	13(+1)	10(0)	5(-3)	1(-5)

Životy	30
Pohyblivost	30
Velikost	A
Útok	6 (ruce)
Obrana	ZO: 2 / OČ: 4
Schopnosti	Ustřížení prstu, Spálení o toaster, Zabouchnutí do truhlice, Masírování
Zkušenosti	200

Malý kovový humanoidní konstrukt vzdáleně připomínající gnóma.

Při pohledu zblízka je možné si všimnout, že PAGODové mají na zádech jiskřící baterii. Po vyndání nebo zničení přestávají fungovat.

PAGOD se může místo útoku pokusit o **Ustřížení prstu** zmenšené postavy. Výmění svou ruku za nástavec s kleštěmi na stříhání kočičích drápků a učiní výpad. Oběť se může rozhodnout zda prosmýkne prst hodem Akrobacie (OBR) vs. 3, nebo zda jej z kleští vypáčí hodem Atletika (SIL) vs. 3. Od obou hodů se odečítá Nevýhoda -5 za zmenšovací rituál. Uspěje-li postava, utrhne 1k6 zranění. Pokud neuspěje, je ji ustřížen 1 prst, ztrácí 1k10+4 životů a krvácí za 1k6 každé kolo. Hodil-li hráč liché číslo šlo o nedominantní ruku, hodil-li sudé, šlo o dominantní.

Při **Spálení o toaster** PAGOD místo útoku vymění svou ruku za toastovací nástavec, do kterého zavře část těla hráče a spálí jej za 2k6 životů ohnivého zranění.

Zabouchnutí do truhlice PAGOD provede zmačkáním postavy (nejvýše velikosti A) do dřevěné truhlice, kterou zabouchne a odhodí. Oběť má šanci se z chycení vymanit hodem Atletika (SIL) vs. 6. Hod je s Nevýhodou -5 za zmenšovací rituál. Pokud postava neuspěje, skončí zavřená v truhlici, ze které se nedokáže jednoduše sama dostat

Masírování PAGODových obratných rukou je možné použít pouze po úspěšném útoku. Masáž provede jako by masíroval svého pána, jen zapne plný výkon. K úspěšnému útoku přidá 2k6 drtivého zranění.

Diazem

Fakt zlobivý kočičí familiár

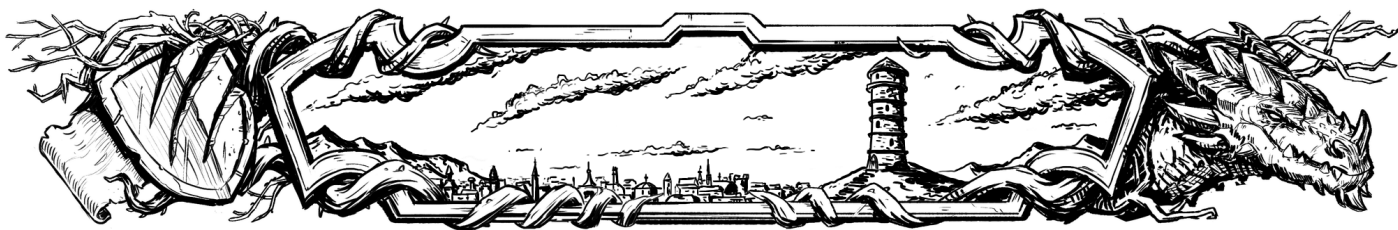


SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
7(-2)	12(+2)	8(-1)	18(+4)	12(+1)

Životy	60
Pohyblivost	32
Velikost	A
Útok	3 (zuby)
Obrana	ZO: 3 / OČ: 5
Schopnosti	Neviditelnost, Mrazivá střela, Ohnivá koule, Telekineze, Leť
Zkušenosti	1000

Diazem je starý kočičí familiár, nový pán Valiovy věže. Tento kocour šedivé srsti s ohořelým ocasem a žlutě zářícíma očima je velmi inteligentní a vychytralý, umí mluvit i kouzlit.

Hráče nechce zabít, ale omráčit a uvěznit a pak si s nimi hrát a trápit je.



*Diazem se naučil Sesílání kouzel od Valia na takové úrovni, že **svá kouzla zvládá sesílat bez ověřovacího hodu**. Mana k němu proudí z Valiova mozku a křišťálové koule a **cenu kouzel v souboji si tak také nemusí hlídat**.*

Během boje útočí přednostně na ty, kteří si z něj během putováním věží dělali legraci, nebo ho nerespektovali.

Neviditelnost

vyvolání 1 kolo,

trvání 15 minut / do provedení akce

Diazem se stane neviditelným, jediné, čím je možné jeho polohu velmi nepřesně určit jsou světélkující proudy many z Valiova mozku a křišťálové koule na skříní. K útokům i obraně má Diazem v neviditelnosti výhodu +5. Neviditelnost se zruší v okamžiku, kdy Diazem promluví, zaútočí nebo sešle kouzlo. Využije ji tedy hlavně na začátku boje k oslabení družiny P.A.G.O.D.ami a nemrtvými zvířátky, zatímco bude souboj z bezpečí sledovat.

Mrazivá střela

vyvolání 1 kolo,

rozsah poloměr 5 sáhů

Diazem dovede zformovat ledovou kouli o velikosti hlávky zeli. Ta vystřelí směrem, který sám určí a během letu ji může nechat explodovat. Střela zraní každého tvora v dosahu za 2k10 životů.

Let'

vyvolání 2 kola,

trvání 2 kola

Po dvou kolech sesílání Diazem může volně létat rychlostí až 30 sáhů za kolo. Na tento pohyb se však musí soustředit a nemůže během něj provádět jiné akce.

Ohnivá koule

vyvolání 1 kolo,

rozsah poloměr 5 sáhů

U Diazemových tlapek se vytvoří plamenná koule o velikosti hlávky zeli. Ta vystřelí směrem, který sám určí a během letu ji může nechat explodovat. Střela zraní každého tvora v dosahu za 2k6 životů. Kouzlo navíc zapálí i předměty, které jsou k tomu náchylné (koberec, pelíšek, lůžkoviny...) Proto se k němu Diazem uchýlí až když opravdu nebude zbytí.

Telekineze

vyvolání 1 kolo,

rozsah 1 předmět,

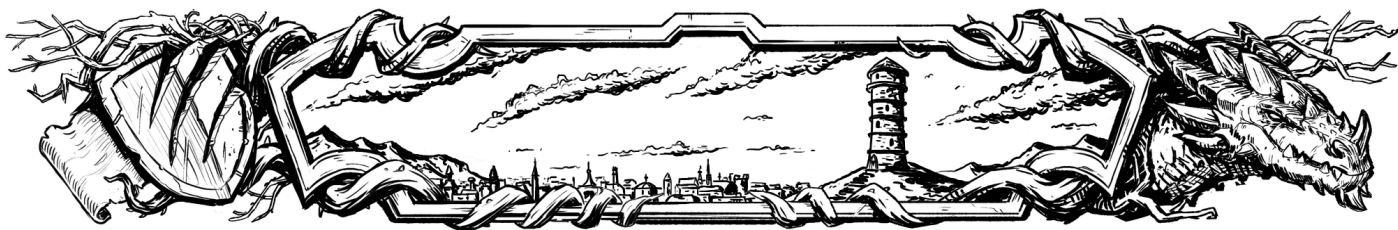
Diazem po seslání dovede na dálku pohybovat libovolným předmětem na který vidí. Nejvyšší rychlost předmětu je 6 sáhů za kolo. Pokud bude Diazem v dostatečné vzdálenosti od hráčů, pokusí se na ně telekinezí shazovat knihy z polic a zmenšené postavy pod nimi uvěznovat. Nebo bude házet přímo zmenšenými postavami. Oběť se může bránit hodem Atletika (SIL) vs. 6. Hod je s Nevýhodou -5 za zmenšovací rituál.

DIVOTVORNÝ TOVARYŠ

Pokud postavy Diazema porazí, najdou na stole poslední dokončený Valiův projekt: Divotvorného tovaryše, pro kterého si do věže přišly.

Tovaryš je magická a zároveň mechanická kočka, která jednou denně vydává drobný náhodný předmět.





ZÁVĚREM

Zpracování příběhu do použitelné podoby pro ostatní je velká výzva. Je to tvrdý test mistrovství ve vypravěčství a literárních dovednostech. Dobrodružství musí být sepsáno tak, aby se v něm kterýkoli jiný Pán Jeskyně rychle a intuitivně pohyboval. Pokud něco takového máš nebo si na něco podobného troufáš, budeme moc rádi, když se s námi spojíš.

Najdeš nás na adrese www.DraciHlidka.cz

Pokud máš nějaké vlastní dobrodružství, o které se můžeš podělit, udělej to!



© 2022 Julius „Kin“ Karajos

Ilustrace obálky: Jiří Dvorský

Vnitřní ilustrace: Jan Krůček, Jiří Dvorský

Mapy: Julius „Kin“ Karajos

Sazba: Martin „Perthorn“ Kostka

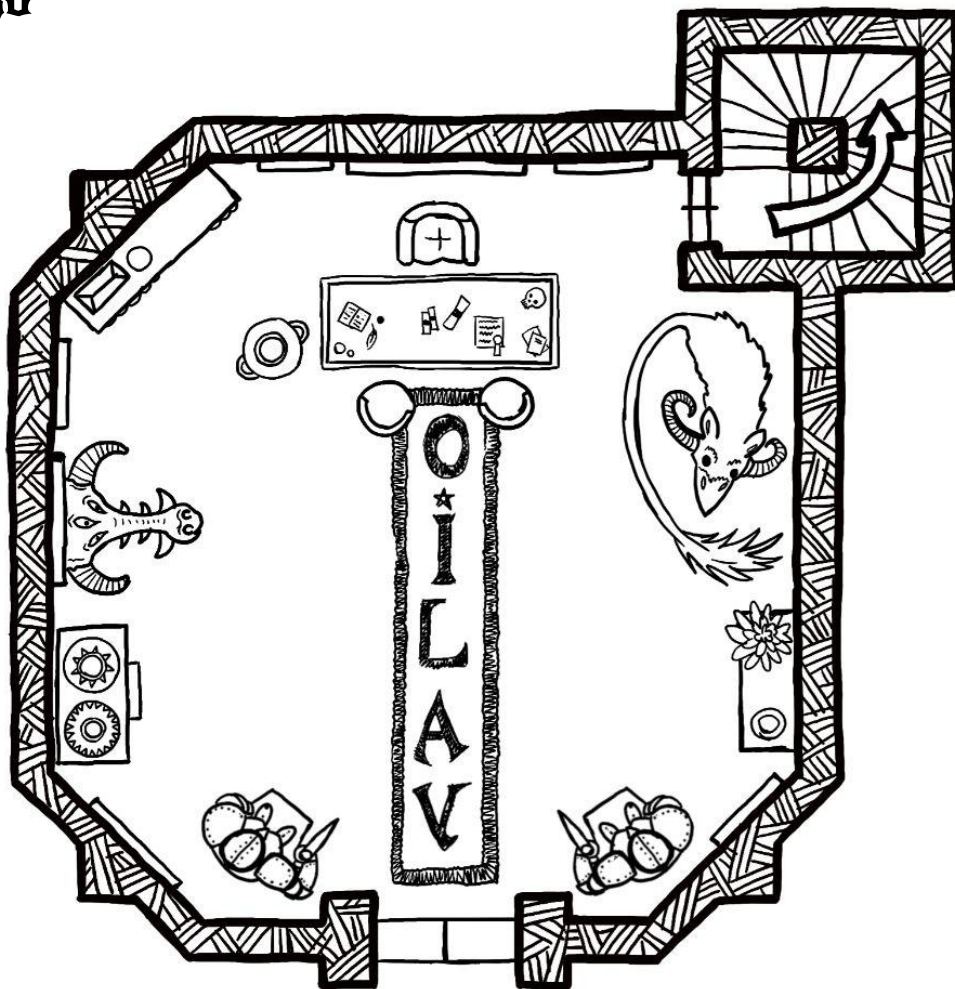
Korektura: Martin „Perthorn“ Kostka, Václav „Qitko“ Hess

Všechna práva vyhrazena

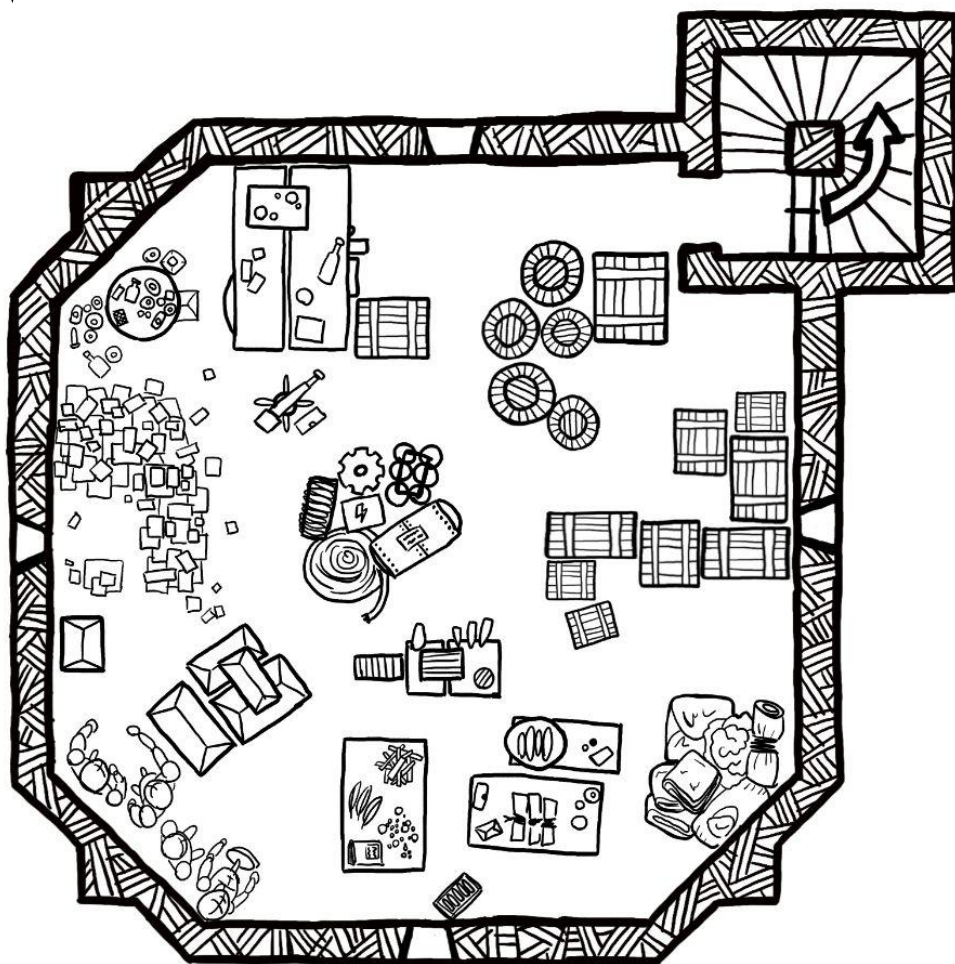
Toto dobrodružství je výhradním autorským dílem výše uvedeného autora. Původní zdroj byl upraven do podoby příručky, která je umístěna k volnému stahování na portálu www.DraciHlidka.cz, a určena hráčům fantasy RPG her. Jde o volně použitelný zdroj za podmínky zachování informací o autorovi a portálu Dračí Hlídka. Není povoleno umisťovat toto dobrodružství, ani jeho fragmenty, na jiných portálech či úložištích.



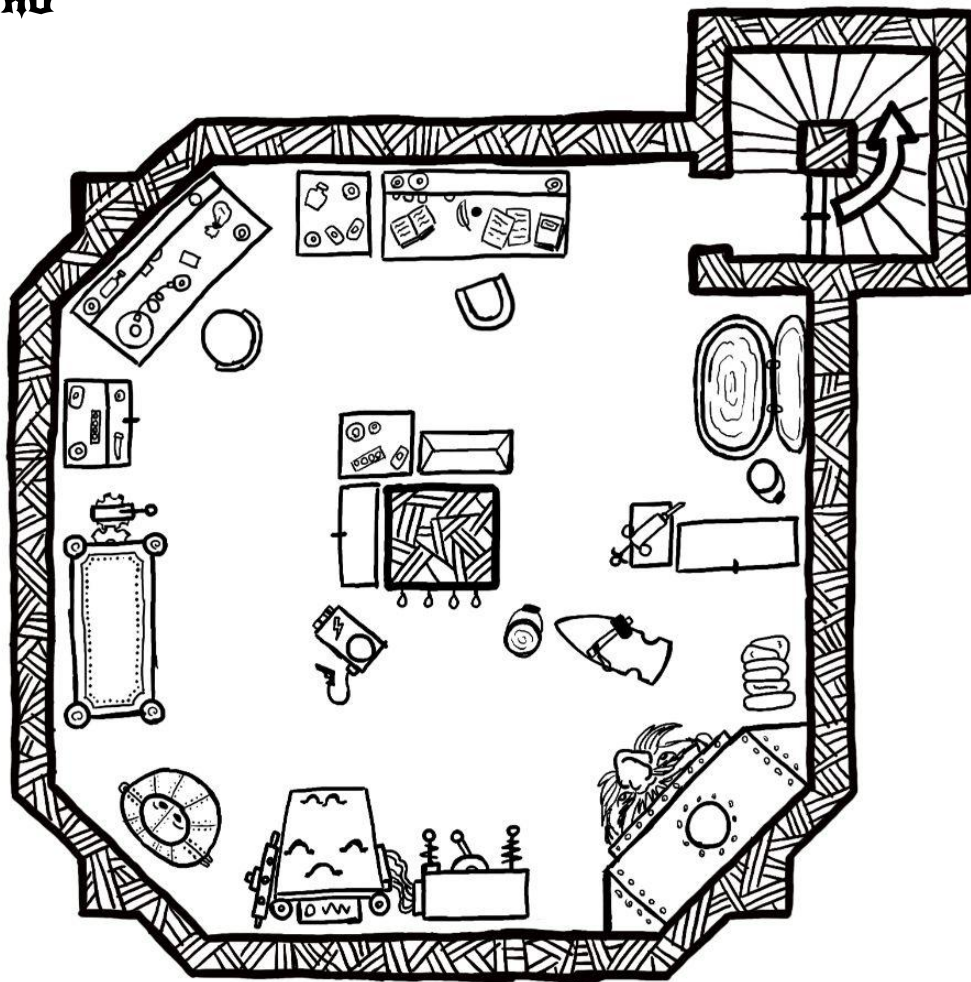
MAPA 1. PATRO



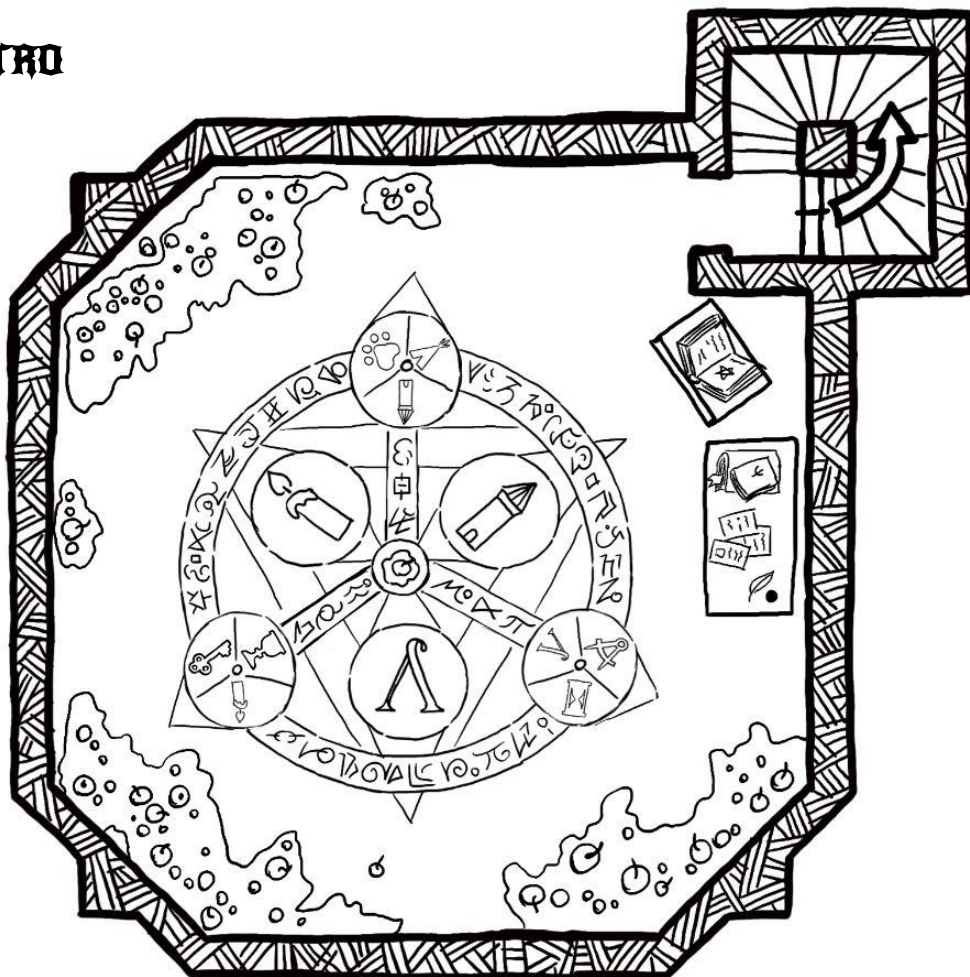
MAPA 2. PATRO



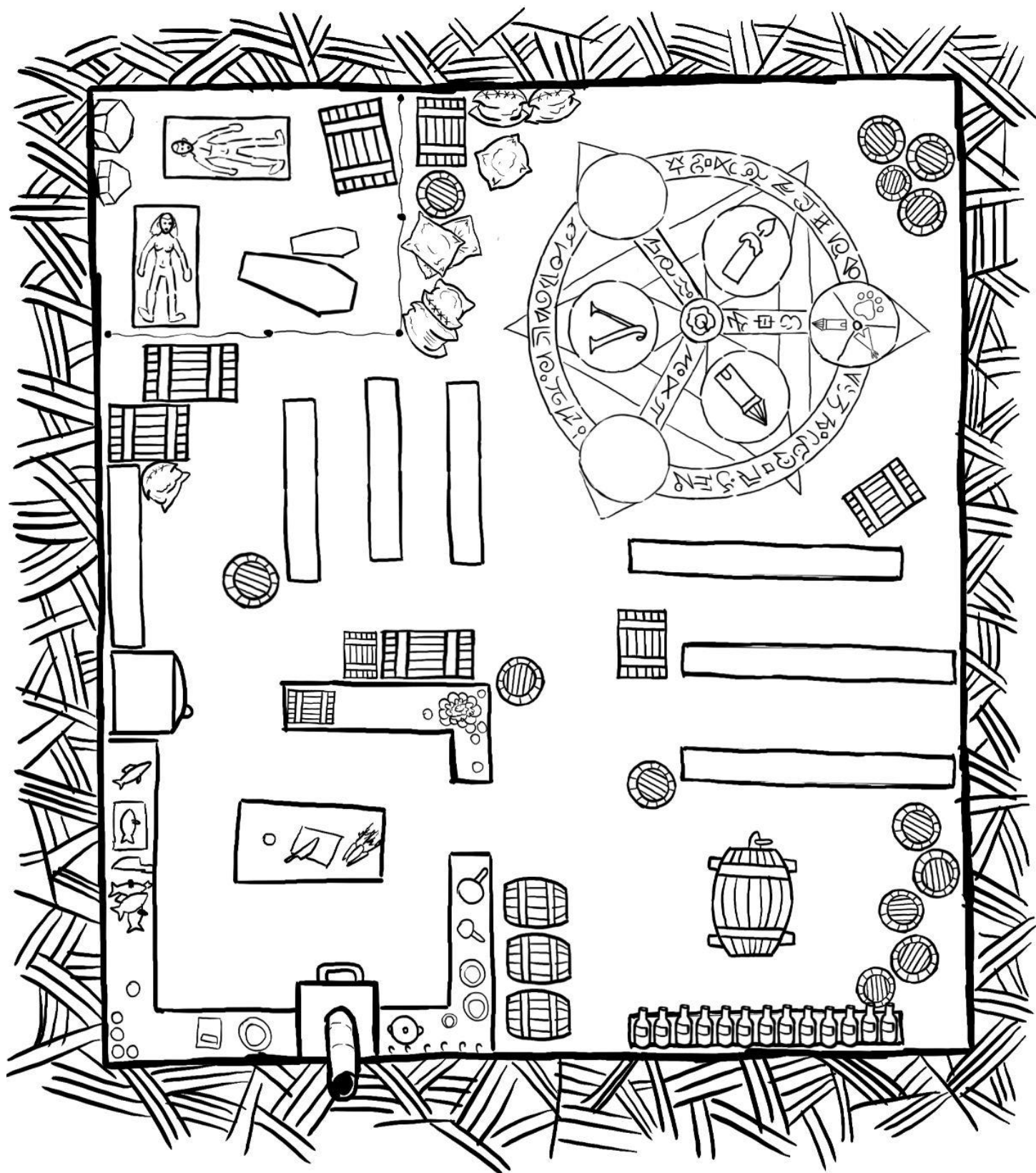
MAPA 3. PATRO



MAPA 4. PATRO



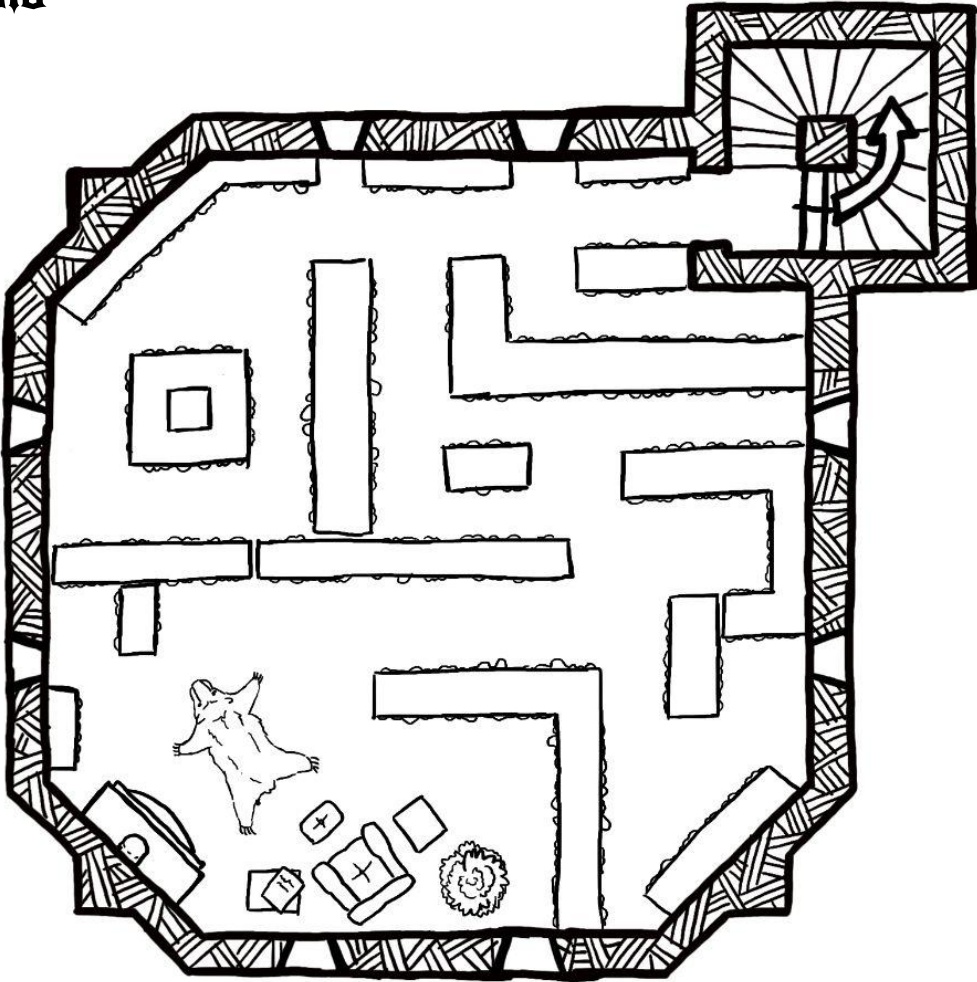
MAPA SHLEPENÍ VĚŽE



НАДАНА НАТУРАЛНО ИРИНИ



MAPA 5. PATRO



MAPA 6. PATRO

