Prokletá země

Dobrodružství pro Úsvitcon 2015

PJ Rybářka

Družina dostane za úkol prověřit, jak to vypadá v Jezerním paláci uprostřed Prokleté země. Čeká je náročná cesta s časoprostorovými efekty a setkání s přízraky, budou se muset dohodnout s mutanty a upírkou a nakonec projít Jezerním palácem s pokrouceným časoprostorem a odblokovat Zrcadlovou fontánu.

Co se stalo:

V Jezerním paláci na ostrově v Leknínovém jezeře žil mistr Konrád. Byl to půlelf, velmi inteligentní a do výzkumu zapálený čaroděj. Provozoval ve svém paláci školu pro pár nadaných studentů. Zabýval se zejména časoprostorem. Když bylo Jižní království před 70ti lety ve válce s Ergoskými emiráty, zjistili havenští špehové, že Konrád je v čilém kontaktu s ergoskými čaroději a chystá si podklady pro spoustu nových kouzel. Usoudili, že je zrádce, a čarodějové z Jižního království na Jezerní palác náhle zaútočili. Tento útok měl za následek obrovský magický výbuch a uvolnění časoprostorových kouzel. Země v okolí 70 mil od paláce se stala prakticky neobyvatelnou. Je plná časoprostorových zlomů a ošklivých vedlejších efektů uvolněné magie.

Na břehu jezera stávala vesnice. Výbuch obyvatele nezabil, ale začali se měnit. Zmutovali do dost nehezkých bytostí. Opustili břeh jezera jakožto prokletý a založili si vesnici asi míli dál. Tam živoří a skrývají se před světem.

Ale i tato oblast občas láká dobrodruhy. Bard Nataniel, někdejší Konrádův přítel, se do těch končin před 20ti lety zatoulal se svou přítelkyní Hellas, upírkou. Našli palác a Nataniel vešel dovnitř, aby zjistil, co se s Konrádem mohlo stát. Hellas tam nemohla, protože uvnitř byl stále den. Nataniel se dostal palácem až do sálu se Zrcadlovou fontánou. Fontána zobrazuje „co bylo, co je a někdy i to, co může být“, Nataniel se tedy do Fontány podíval. Jenže Fontána je porouchaná, po magickém výbuchu do ní spadl kus sloupu a Fontána se nemůže uzavřít. Drží Nataniela a vybírá z jeho vědomí obrazy, vzpomínky a ošklivé zážitky, které rozesílá do okolí, do myslí všech inteligentních tvorů. Tyto přízraky jsou jako živé a ohrožují všechny, jež jsou jim vystaveni. Protože čas v paláci běží mnohem pomaleji než venku, Nataniel tam dosud strávil asi jen dva dny, zatímco venku uběhlo 20 let.

Na Hellas přízraky nepůsobí, nicméně na mutanty ano. Hellas jakožto stále aktivní pyroforka jim tajně poradila, jak vyrobit talisman, který je před přízraky ochrání. Nechala jim zásobu kuliček a napsaný postup, jak talisman vyrobit. Sama zůstala poblíž jezera, zabydlela se v jedné jeskyni a snaží se dostat do paláce a najít Nataniela, je velmi osamělá a on je její jediný přítel, nechce jej opustit. Živí se většinou krví zvířat, ale čas od času se přestane ovládat, samota a hrůza ze sebe samé ji přemůže a pak uloví nějakého neopatrného mutanta. Vesničané jí říkají Noční děs a bojí se jí.

Konrád s ergoskými čaroději žádnou zradu neplánoval, válka mu byla úplně ukradená, řešil s nimi čistě magické teorie. Při útoku zrovna ladil teleportační kouli a stihl jí projít na druhou stranu. Dostal se do současného moderního světa, kde strávil 70 let. Rád by nazpět, ale teleport je z jeho strany neaktivní. Zůstává tam, dokud jej někdo nezachrání.

Celá oblast je nedostupná Portály ani jinými časoprostorovými kouzly. Mají tendence dělat si tam, co chtějí.

**Začátek dobrodružství:**

Družinku si zavolá Jestřáb/Rybářka (dle pohlaví PJ) a poví jim následující:

Co víte o válce s Ergosem před 70ti lety a Prokleté zemi? Skoro nic, že? No takže stručně:

Na ostrově v Leknínovém jezeře asi týden cesty odtud stával palác čaroději Konráda. Okolo byly divoké lesy, tu a tam vesnice. I před 70ti lety tam žilo málo lidí, teď se tomu ale říká Prokletá země a nežije tam nikdo. Před těmi 70ti lety byla dost ošklivá válka mezi Ergosem a Jižním královstvím, o co šlo, to už je teď jedno. Konrád byl docela důležitý čaroděj, specialista na časoprostor, ale moc s námi nespolupracoval. Pak se ukázalo, že ve spolupráci s ergoskými čaroději chystal útok na Jižní království. Naši čarodějové ho předešli a velkou silou na jeho palác zaútočili. Ovšem efekt byl děsivý. Obrovské množství magie vybuchlo a široko daleko pokroutilo celé okolí. Oblasti 70 mil daleko od paláce se začalo říkat Prokletá země a málokdo se tam odváží. A kdo se vrátí, vypráví podivné historky (viz níže). Nás ta oblast dosud moc nezajímala, stejně jsou tam hlavně lesy a je to stranou obchodních cest. Ale asi se tam teď něco děje. Protože mág Plamen, Správcův osobní poradce, je znepokojený. Nedávno se mu začaly zdát sny o Jezerním paláci, o lidech z bláta, o upírech. Je to pro něj dost znepokojivé a chce to nechat prověřit.

Nikam poblíž se nedá dostat Portálem (mágové to zkoušeli a ta oblast je pořád magicky hodně aktivní, že to zakřivuje Portály) a tak ze správcovy kanceláře požádali Hlídku, aby tam někoho poslala. A Hlídka hodlá poslat družinku. Ať tam zajdou, zjistí, jak to na místě vypadá, co se vlastně v paláci stalo, jestli se tam někdo nezabydlel, prostě ať podají co nejúplnější zprávu. Dostanou zálohu na cestu každý 30zl, zbylých 100 zl na osobu dostanou až se vrátí se zprávou, koně jim nedoporučí s tím, že terén je tam prý dost divoký a lehce by o ně mohli přijít.

Historky: Roste tam bludný kořen, poutníci tam chodí v kruzích. V noci tam chodí stromy a přesouvají se kopce, celá země se mění. V létě tam sněží a o půlnoci svítí slunce. Žijí tam monstra. Bla bla.

Co se týče orientace – mapu nepotřebují, podrobná a aktuální stejně neexistuje. Jestřáb/Rybářka jim doporučí vyrazit na západ po královské cestě. Po 4 dnech za Kozlí Hůrkou budou překračovat po mostě Lesní řeku. Ta Lesní řeka by měla vytékat z Leknínového jezera, takže ať se vydají podél ní. Mělo by to být od mostu tak 80 mil.

S čarodějem Plamenem je mluvit nenechají, je zaneprázdněný a vše, co bylo důležité, již řekl Jestřábovi/Rybářce. Důvodem je hlavně to, ať se to v Havenu neprotahuje.

*Plamen má hodně otevřenou mysl a ve spánku na něj začaly slabě působit Natanielovy přízraky. Síla Fontány s časem vzrůstá, přízraky jsou stále aktivnější a dostávají se do větší vzdálenosti. Ačkoliv normální lidi je za hranicí Prokleté země ještě necítí, mágové na vysoké úrovni ano.*

Družinku popohnat z Havenu na cestu. Hranice Prokleté země leží 4 dny cesty daleko, jen jim to cestování převyprávět. Jakmile zabočí od mostu podél Lesní řeky řeky, po půl dni už jsou opravdu v Prokleté zemi.

**Putování Prokletou zemí:**

Je léto, krásně teploučko, moc příjemně. Všude spousta lesních plodů a hub. Terén je vesměs lesnatý, spíš divočejší, dost zarostlý, občas nějaké ty skalky anebo zřídka slunné stráně. Pro zábavu může někdy v noci sprchnout, je to fuk. Lesní řeka teče ze severu na jih, jdou proti proudu, zezačátku má šířku 10m, rychle se zužuje, z jezera vytéká už jen jako potůček. Kolem řeky se jde velmi těžko – nejprve bláto, kudlibabky, později zařezaná rokle, je lepší se jí držet víc zpovzdálí, je jedno jestli zleva či zprava.

Cesta k jezeru by měla zabrat asi 3 dny od mostu. První setkání je Hel a přijde v podvečer prvního dne.

Kouzlení v Prokleté zemi:

Být kouzelníkem tady není žádný med, kouzla jsou tu nespolehlivá a chovají se podivně. Nicméně – pokud je kouzlo úspěšně sesláno, mělo by plus mínus zafungovat. Může mít všelijaké nečekané efekty, ale principově by mělo zůstat funkční. Výjimky budou u teleportačních kouzel.

Různé efekty (fantazii se meze nekladou):

* meditace trvá déle/kratčeji
* namedituje o 1 mag víc/míň
* namedituje magenergii, která je oranžová/růžová/zelená…chlupatá, lenivá, hopsavá, kulaťoučká, lechtavá…
* kouzla můžou změnit cíl, rozsah, trvání (ovšem nemělo by to příliš uškodit výsledku)
* při létacímu kouzlu cíli narostou křídla, při hyperprostoru skončí vzhůru nohama, změní barvu
* Portál funguje špatně. Hodí je někam stranou, odkud se rozumně zorientují, ale moc si nepomůžou. Hyperprostor bude zhruba fungovat, ale kdyby to mělo narušit nebo přeskočit nějaký zajímavý děj, tak zrovna jak na potvoru bude fungovat úplně za roh.

Mělo by to být spíš veselé (zejména pro zbytek družiny) a úplně neodradit kouzelníky od používání magie.

Setkání:

Všechny přízraky dělají stínové zranění. Po konci vize z toho zbyde ¼ skutečného. Pokud by měl být někdo zabit, padne do bezvědomí a po ukončení vize se probere s ¼ zranění. Když zaútočí, vybírejte první cíle hodem kostkou a dále dle logiky situace a chování postav. Hobití čich je cítí, trpaslík by je viděl v infra a kroll slyšel v ultra – jsou pro ně skutečné, jakoby vážně existovaly.

**Setkání - Hel**

Jdou si takhle lesem, prolezou křovím a najednou cca 15m daleko k nim otočená bokem sedí na patách tmavovlasá žena a rozkládá si na velkém kameni před sebou flakonky z truhly. Nevšímá si ani družinky ani velké černé pumy, která se k ní neslyšně plíží s vyceněnými zuby. Je cca 10m od ní (a 10m od družiny).

Puma: 5lvl, ÚČ 6, OČ 4, 50ž

Družinka by měla okamžitě zareagovat. Můžou udělat cokoliv – zavolat na Hel, zaútočit na pumu…, mají 1 kolo, v dalším puma skočí po Hel. Ať už bude Hel varována nebo ne, v tom kole, kdy puma zaútočí, Hel popadne jeden flakonek, bleskově se otočí a hodí ho po pumě. Trefí ji přímo do tlamy a pumě exploduje hlava. Samozřejmě pokud nejprve družinka aspoň zavolá varování nebo rovnou zaútočí na pumu, bude to vypadat, že Hel hodně pomohli. Nicméně i když neudělají nic, skončí to stejně.

Po zabití pumy se Hel otočí k družině a vesele se představí: „Já jsem **Hel**. A vy jste kdo?“

Hel je zhruba třicátnice, má dlouhé tmavé vlasy, je oblečená v černém koženém oblečení, kapku vyzývavém. Všude kolem ní voní **máta**.

Pravděpodobně jim poděkuje za pomoc a hned se nabídne, že jim za to vyrobí nějaký bezva lektvar. Třeba lektvar kočičí tichosti. (Pokud jí ani trochu nepomohli, jen je vyzve, aby nezacláněli, že vyrábí lektvar. Dál už to bude stejné.) Vytrhne pumě pár chlupů, vytáhne flakonek, něco tam naleje, hodí chlupy, něco tam přileje, dá to přihřát nad zapálený **trojramenný svícen** a pak to najednou exploduje a vše zmizí. Puma, kámen, truhla s příslušenstvím i Hel.

**Efekt - Poušť**

Druhý den dopoledne. Prostorový zlom na vzdálenou poušť. Družinka bude překračovat mělký písčitý potůček, cca 1m široký. První, kdo přeskočí, na druhé straně zmizí. Teleportační stěna kopíruje potůček, táhne se cca 500m podél něj. Vysoká je 3m přímo od země. Nejde ji detekovat jinak, než jí prohazovat předměty.

Na poušti je vidět linie zlomu, je tam vlhčí písek a kousky listí, větviček, mrtvá žába… Zpět to projít nelze, kromě linie na písku tam žádný teleport z této strany není. Popsat ten žár, písek, sucho, slunce, které je na úplně opačné straně než bylo před chvílí v lese… prostě „ups“!

Zpětný zlom je cca 200m daleko, musí se chtít trochu rozhlédnout po okolí z vršku duny a pak jej uvidí. Teda uvidí slabý stín, který ten neviditelný teleport vrhá, protože jím prochází pryč světlo. Projevuje se jako pás lehkého stínu na písku, opět cca 500m dlouhý a 3m široký. Kopíruje povrch písku, ale visí 3m nad zemí (dolní konec), a to všude. Snad to pochopí. Pokud ne, a stráví u toho nějaký čas, tak je upozornit, že se to trošku posouvá, jako opravdový stín. Snad budou hledat, co jej vrhá a vyhodí něco nahoru a identifikují teleport. Kdyby měli vážné potíže, tak nechat foukat vítr, aby viděli, že v tom mizí písek. Ale to už je dost velká rada.

Uvidíme, co vymyslí, aby tím teleportem prošli. Vhodná jsou levitační kouzla či lektvary (antigravitační cloumák, pokud je někdo šťouchne, mlhovina na tohle nepomůže). Někdo vysoký by mohl vzít ostatní postavy na ramena a prohodit nahoru. Proskakující si hodí Past Obr – 5 – proskočí/neproskočí (pokud je nosič velikost C). Past Obr – 7 - proskočí/neproskočí (pokud je nosič velikost B). Samozřejmě můžou zkusit udělat hromadu písku, aby stáli výš (teleport se neposune, dostanou se tím k němu blíž), pak DUPJ.

Proskočí do lesa, v podrostu tu a tam najdou písek. Podaří se jim zorientovat podle povědomé skály, kterou dnes už viděli. Můžou vyrazit dál a po půl hodině narazí opět na původní potůček. Budou muset najít konec teleportu nebo skončí opět na poušti.

**Efekt - Změna krajiny v noci:**

Druhá noc. Družinka spí, někdo hlídá a slyší takové vzdálené hluboké dunění a chvění. Nic není vidět, nepřibližuje se to. Trvá to 10 minut. Ráno je vidět, že kopec, co už minuli, najednou leží kus před nimi, jinak všechno zůstalo stejné.

**Setkání - Wicker man**

Třetí den dopoledne. Kolem družiny se objeví mýtina s chatou a proutěným Wicker manem, v němž je uvězněno 7 lidí. Jeden druid se jej právě chystá zapálit trojramenným svícnem (v příštím kole to provede) a další dva druidi vytasí srpy a pustí se do družinky („Rouhači! Upálit je!“). Družinka stojí od Wicker mana a prvního druida cca 10m, další dva druidy má přímo u sebe.

Druid: 8lvl, ÚČ 7, OČ 3, 45ž

Nemělo by to dlouho trvat. Jakmile zabijí druidy a pustí oběti na svobodu, vize zmizí. Oběti taky zachránit nemusí, pokud je tam nechají, tak oni uhoří, pokud byl panák zapálený a vize skončí. Nijak je nenechat vybavovat se s nimi, rychle to ukončit a jedem dál. Mýtina i chata zmizí, okolo zůstane jen les.

**Setkání - Kmen stromu:**

Třetí den odpoledne. Ležící rozlomený kmen stromu - na tři kousky – lomy jsou nezvyklé, spíš to vypadá, jakoby se lámal kámen a ne dřevo. Jakmile se jej dotknou, tak zmizí. Mohou jej potkat vícekrát. Poprvé si jej třeba ani moc nevšimnou, ale když jej překračují, zmizí jim pod nohama.

**Efekt - Noční slunce:**

Třetí noc. Družinka spí, někdo hlídá, je pus po půlnoci a najednou je všude světlo, na obloze slunce, jako by bylo poledne. Spáči se probudí. Vydrží to pět minut a pak je zase noc, jakoby se nic nestalo. Nemá to žádné důsledky.

**Jezero:**

Čtvrtý den dopoledne. Má 1,5 km v průměru, uprostřed je ostrov cca 300m v průměru. Tedy vzdálenost k ostrovu je 600m. Na jezeře rostou lekníny, okolo se zvedají nízké zalesněné kopce. Pláže jsou úzké kamínkové. V jednom místě jsou u břehu zbytky vesnice. To znamená cca 20 dřevěných domů, střechy už dávno nemají, z některých zbyly jen náznaky, ale na vor i na oheň tam najdou materiálu dost. Loďka tam není. Mutanti se jezera a ostrova bojí, ale i proto kontrolují, co se tam děje. Družinku proto z lesa sleduje dvojice lovců.

Na ostrov **nebude fungovat hyperprostor ani portál** – třeba je jen přeháže mezi sebou nebo hodí do vody kousek od břehu. Pomocí Leť nebo jiného transportního kouzla narazí na přízraky stejně jako na voru.

*Ať už se rozhodnou stavět vor, či přeplavat či přeletět, zastaví je přízraky. Pokud nemají talisman, neměli by se na ostrov dostat.*

**Setkání - Zlaté rybičky:**

Uvidí na pláži na suchu vesele plavat zlaté rybky. Nic moc nedělají, jen si tak jakože plavou. Když na ně někdo sáhne, tak zmizí.

**Setkání – Kraken**:

Když vyplují na vodu, brzy začne vířit a vynoří se obrovská chapadla, pak tlama… mělo by je to zastrašit. Bude ještě vcelku daleko, ale bude se přibližovat. Pokud budou zkoušet bojovat, tak na ně jít drsně a rychle – neměli by mít vůbec šanci. Jakmile se dostanou na břeh, kraken zmizí a voda je najednou zase klidná.

Kraken – 25lvl, 300ž, 3út/kolo, ÚČ 30, OČ 15

Pokud to zkusí vzduchem, tak může třeba zaútočit pterodaktyl apod.

Až to budou rozdýchávat na pláži, vystoupí z lesa 2 mutanti: „Viděli jste nestvůry?“ (jeden má nohu na hlavě a druhý bodliny jako ježek)

**Mutanti:**

*Založili si novou vesnici 1 km od jezera proti proudu potůčku (přítoku jezera) v kopcích. Vesnice je ubohá, má 15 zahloubených domků jako na Modré, cca 50 obyvatel, palisádový plot. Obyvatelé živoří, nemají moc pořádné nástroje ani zbraně.*

*Najdou se tady různé mutace: orlí zobák místo nosu a peří na ramenou, medvědí hlava, kočičí oči, šupiny po těle, tři oči, jedno velké oko apod.*

*Z ozbrojených cizinců mají strach, ale zase je to pro šance získat od nich nějaké nástroje či zbraně, takže je přijmou. Už lovci u jezera pochopili, že družina nemá talismany, a tak vidí přízraky. Oni sami si talismany vyrábějí už jako děti, když se jim přízraky začnou zjevovat. Takže hned je jim jasné, že mají cizincům co nabídnout výměnou za něco užitečného.*

Lovci u jezera se představí jako Nožka a Ježek. Řeknou družině, že oni znají tajemství, jak se před přízraky chránit a že by jim ho možná mohli povědět. Ať s nimi jdou do vesnice, stařešina Kšárů se s nimi třeba dohodne. Kdyby na ně družinka zaútočila, tak začnou prchat a troubit na malý roh na poplach. Palisáda se zavře a pak se bude družince s vesničany dost špatně vyjednávat.

Pokud s nimi postavy jdou, lovci je přivedou k vesnici, jeden půjde napřed, takže když vejdou dovnitř, už je všichni čekají před největším domkem u ohniště. V čele stařešina Kšárů se zobákem a orlím peří na ramenou. Chovají se k družině opatrně, ale když to nevypadá na bezprostřední nebezpečí, tak budou nakonec docela uvolnění. Jsou zvědaví, co tam družina dělá, ale neví, co je v paláci. Oni tam nechodí. Můžou jen vysvětlit svou vlastní historii.

Pak ale Kšárů přejde docela rychle k věci – talismany jim odstíní přízraky, pak můžou do paláce a oni jim poradí, jak je vyrobit. Ale za to budou chtít něco užitečného – nástroje, menší kovové zbraně, lano… nějak by se měli domluvit. A ještě něco. Družinka vypadá, že v boji by si poradila, a tak je Kšárů požádá, aby jim pomohla zbavit je **Nočního děsa**. Žije tu v jeskyni poblíž už dlouho, většinou je neobtěžuje, ale vědí o něm. Občas najdou poblíž jeho doupěte mrtvé zvíře – úplně bez krve. Ale zdá se, že někdy mu zvěř nestačí – jednou za pár let se ztratí i některý z obyvatel. Naposled tento rok na jaro našli po několika dnech tělo jednoho lovce. Mrtvý, bez krve a s dírami na krku… Pokud budou souhlasit, můžou vyrazit kdykoliv, Nožka se nabídne, že je k jeho jeskyni přivede.

Ve vesnici není ani kousek stříbra a ani česnek či svěcená voda.

**Setkání - Bláťulák**

Ze země se vynoří blátivý panák, něco jako sněhulák z tekuté čokolády. Velikost B, natáhne tlapy a vrhne se po družince. Nezbyde jim, než jej rychle zmárnit. Jakmile jej zabijí, vše zmizí. Má to být jen rychlý boj, prostě připomínka, že ty přízraky tam jsou.

Bláťulák: 6lvl, ÚČ 6, OČ 4, 30ž

**Jeskyně:**

Jeskyně leží 1h cesty od vesnice. Nožka je přivede na dohled a pak je opustí. Jeskyně je přírodní, ústí je zavaleno kameny, zůstává jen malý otvor 60x40cm ve výšce 2m. Tam lze postavu i vysadit. Otvor je 1,5 m dlouhý tunýlek, pak se dá seskočit do chodby. Je tam dost šero, dál chodbou už bude tma.

Pod otvorem z vnitřní strany leží na zemi drobné kamínky, z nichž takové malé šedé makovičky jsou **práskací past**. Když na ně někdo šlápne, tak začnou hlučně práskat a vypustí dusivý dým. Slouží jako odstrašení a upozornění pro Hellas. Past Odl – 10 – nic/k6ž. Jedna postava spustí všechny makovičky, další už to mají v pohodě.

Za otvorem pokračuje přírodní chodba široká 1,5 - 2m, vysoká 3-5m, kroutí se, je hrbatá, 3x z ní odbočují úzké komíny nahoru do stran (nejde jimi vidět ven, kroutí se – ony ani ven nevedou, nahoře jsou zakryté, aby tam nepouštěly světlo). Vede cca 80m a ústí do dómu, kde bydlí Hellas. Z dómu už vede jen maličká průrva, která se po 15m zužuje a nejde jí projít.

Dóm: 10x15m, přírodní s náznaky tlustých krápníků. Je tam stůl, židle, 2 truhly, rakev a dlouhý pult s vybavením jako u pyrofora v laboratoři. V truhlách najdou ženské oblečení, 200zl, dvě dýky. Na pultě je zamčená (40% +2O) pyroforská truhlička s magenergií a surovinami, aparatura a hromady papírů s poznámkami psané nečitelným škrabopisem, možná je to těsnopis. Taky je tam zamčená (40%+2O) truhlička s nějakými lektvary a malými kuličkami (lektvary jsou pokusy, nic z toho pyrofor nezná, v kuličkách je v každé 5 magů). Rakev je zavřená.

**Hellas:**

*Když se Nataniel nevracel z paláce a ona zjistila, že se do něj nedostane a ukázalo se, že by to tady mohlo být docela nadlouho, nechala Natanielovi před palácem vzkaz (do kamenné desky vytesané „Čekám na tebe, 1 míli severně je tu jeskyně. H.“) a našla si poblíž obyvatelnou přírodní jeskyni. Postupem času si sem nastěhovala i pyroforské vybavení (pro něco málo si občas zaletí do civilizace a zase se vrátí). Přes den spí ve své rakvi s hlínou, v noci chodí k paláci anebo dělá pyroforské pokusy. Za vchodem do své jeskyně má nainstalovanou past, která ji varuje, když se tam někdo chystá. To ji i probudí. Promění se na netopýra a zalétne se schovat do některého ze skalních komínů vedoucích z chodby, aby zjistila, kdo ji to otravuje. Když uvidí družinku, tak i kdyby se chovala k její prázdné rakvi útočně, tak ji napadne, že právě s nimi by se mohla domluvit, aby se vydali do paláce najít Nataniela – koneckonců co by tady jinak dobrodruzi pohledávali. Pokud družina nespustila past, tak Hellas přes den spí v rakvi a v noci něco kutí u aparatury.
Charakter – je to upírka a není nijak útlocitná. Pod Natanielovým vlivem ovšem umí občas udělat i dobrý skutek. Nemá moc trpělivost, nejedná v rukavičkách, ale zrovna teď se bude snažit chovat racionálně a s družinkou se dohodnout.*

Hellas se zběžně podívá, co bude družinka v jejím bydlení vyvádět, dlouho nečeká, určitě je nenechá šmejdit v jejích truhlách a laboratoři. Připlíží se ke vstupu do dómu, na okraj světla lucerny a družinku osloví: „To jsou k nám hosté, copak mi nesete?“

Popsat ji:Ve vchodu do dómu stojí žena s dlouhými tmavými vlasy. Má ruce založené na hrudi, a na sobě elegantní fialové dlouhé šaty. Poznali jste ji – je to Hel (ta žena, co na ji chtěla zakousnout ta puma…)

Není úplně přátelská, ale chce si promluvit. Kdyby na ni družinka zaútočila, bude se zezačátku jen bránit a bude s nimi mluvit (chováte se jako banditi – vlézt do cizího domu a hned mordovat majitele/chovejme se jako civilizované bytosti…). Bude velice překvapená, pokud jí postavy řeknou/naznačí, že už ji viděli, případně ji osloví jako Hel – opraví je, že se jmenuje Hellas. V lepším případě by se nakonec nemělo bojovat a měli by si promluvit.

*Je možné, že družinka Hellas bude ignorovat a prostě ji bude chtít za každou cenu zabít. Pak se tedy Hellas taky opře do boje. Pravděpodobně ji zabijí. Až tak to nevadí, prostě pak zajdou do vesnice, že splnili úkol, tam jim poradí, jak udělat talisman a mohou pokračovat k paláci. Možná pak kapku vyšokují Nataniela, jestli to vyjde najevo.*

Osočení, že zabíjí vesničany, Hellas nepopře, ale podotkne, že se to stalo zatím jen asi třikrát. Že prostě byli ve špatnou chvíli na špatném místě. Je sakra upír, to se někdy stane. A že stejně vesnici mnohem víc pomohla, než uškodila. Pak může vysvětlit, že ona jim dala ty kuličky a návod, jak vyrobit talismany.

Pokusí se s družinkou dohodnout – já vám dám kuličky a postup na výrobu talismanu. Vy půjdete do paláce a zjistíte, co se stalo s Natanielem. Pokud jej odtamtud dostanete, tak odtud odejdou a nikoho už nebudou otravovat.

Hellas: lvl 9, ÚČ 16 (ruce) zásah srazí 2 úrovně dolů, OČ 12, Int 21, 90ž

Zranitelnost: mlha – kouzelné zbraně 1/2, Bílá střela ½

Netopýr + žena (vše ½, pokud je potřené česnekem, tak 2x)– zápas, kouzelné zbraně, stříbrné zbraně, Bílá střela, kouzla nepůsobící na psychiku.

A to ji stejně nezabije, musí jí pak srdce probít osikovým kůlem.

Kouzla: 25mg, Hypnóza – může zakouzlit na družinkového bojovníka, aby ji chránil (12 magů, 1kolo, trvání 1-3 směny, jistý úspěch) – bude plnou silou útočit na vlastní lidi.

Další drobnosti: Tekoucí voda na Hellas nemá vliv, na svou rakev není vázaná. Může měnit podobu mezi mlhou, netopýrem a ženou. Přeměna trvá 1 kolo.

Jak vyrobit talisman:

Použít jíl, je tady u potůčků velmi častý, a krev, případně jiné tělní tekutiny a uplácat si svého panáčka, vložit do něj magickou kuličku, dát mu své jméno, kapku si nad ním zameditovat – tohle jsem já! Pak vypálit v peci.

**Palác**

Palác je velmi krásná budova, připomíná francouzské zámky na Loiře. Je dvoupatrový se zdobenou fasádou, tu a tam balkonek, ale žádné věžičky. Stojí na ostrově, který má cca 300m v průměru.

Občas palác mění svoji venkovní podobu. Většinou vypadá normálně, ale občas je z něj jen chudá chýše, stan, stará věž nebo hospoda. Když postavy uvidí palác poprvé, bude vypadat normálně. Když se pak postavy dostanou na ostrov, bude to **malá chýše** jako na Modré.

Při výbuchu byl palác rozlámán v časoprostoru. V současnosti jsou tam přístupné pouze některé místnosti, do zbytku se nedá dostat**. Jediný vchod je do hlavní haly**. Uspořádání místností se občas mění, Nataniel to měl jiné, když tamtudy procházel. Je tam spousta dveří, které vedou do zdi. Nyní existuje jediný průchod palácem až do Konrádovy pracovny. Dá se vyjít ven stejnou cestou, jako přišli.

Čas uvnitř běží jinak, pravděpodobně i v každé místnosti jinak a jiným směrem. Pokud nechají venku přítelíčka, po vstupu s ním ztratí kontakt. Když hned vyjdou ven, zase se potkají, venku může uplynout jen vteřina (já vím, že je to opačný časový efekt, než bude na konci, ale nechceme je hned na začátku vyděsit). Z místností je vidět ven, většinou je venku den (v dolní hale vždycky), ale mění se počasí, roční období apod. Obecně uvnitř **funguje hyperprostor jen uvnitř místností, nikoliv za dveře či úplně někam jinam do prostoru**. Totéž pro ďáblíka. Je to úplně logické, každá místnost může být v kapku jiném čase či dimenzi☺

Uvnitř je vše elegantní a pohodlné, světlé a vzdušné. Koberce, obrazy, tapisérie, busty, mozaiky, svícny apod. Kromě Konrádovy pracovny nejsou žádné dveře zamčené. Pokud není řečeno jinak, ve všech místnostech jsou okna, aspoň malinká, i v chodbách, je tam plus mínus světlo. Okna vedou na nádvoří nebo ven směrem k jezeru. Užší chodby mají cca 1,5m, širší 2m. Jinak platí 1čtvereček = 1m.

**Občas se jim rozehřejí talismany.**

Před vstupem leží kamenná deska s vytesaným nápisem „Čekám na tebe, 1 míli severně je tu jeskyně. H.“

**A: vstupní hala – převrácená gravitace**

Obrovská hala, naproti vchodu je majestátní dvoustranné schodiště lemované balustrádou, které vede na podestu, kde jsou velké dvoukřídlé dveře. Po bocích jsou vysoká úzká okna, mezi nimi tapisérie a závěsy. Pod schodištěm stojí sofa a fontánka s vodou.

Efekt: po vstupu do hlavních dveří se postavy ocitnou dole přímo před nimi se zvedá nahoru podlaha a ty dvoukřídlé dveře jsou pro ně na „stropě“ vzadu za hlavou.

*Lze použít zlodějské šplhání (75% + 1O), hyperprostor, leť, levitaci, antigravitační cloumák, pavoučí lektvar. Mlhovinu ne. Pokud jim někdo natáhne nahoru lano, pak šplhání Obr – 3 – vyšplhá/nevyšplhá.*

**B: chodba** – obyčejná, dvoje dveře vedoucí do zdi, pravé dveře vedou do kuchyně

**C: kuchyň – mini místnost**

Velmi dobře vybavená kuchyň, uklizená, bez jídla.

Efekt: má rozměry 1x2m, vedou odtamtud jen jedny dveře s rozměry 30x90cm. Dá se to prolézt. Obr – (3A, 5B, 7C) – proleze/neproleze. *Kdo neproleze, musí se úplně vysléct, namazat olejem apod, kamarádi jej musí tlačit, kdyby bylo nejhůř, můžou zkusit probourat zeď, zmenšovací lektvar, cokoliv chytrého…*

**D: koupelna – 2D místnost**

Elegantní koupelna, vana, bazének, umyvadla, toaleta, kartáče, ručníky, vonné masti...

Efekt: vše je jakoby namalované na zemi. Není to půdorys, spíš různě z boku, předměty se dají poznat. Bazének je na dotek mokrý, ale není tam žádná hloubka. Dál vedou jedny dveře, které také celé leží na zemi. *Dají se vyrazit (produpnout) Sil – 5 – vyrazí/nevyrazí. Případně nějak chytře otevřít pomocí malování na ně.*

**E: chodba** – obyčejná, okna ven (do deště), dvoje dveře do zdi, jedny dveře do ložnice studentů

**F: ložnice studentů** – obyčejná

*Tady ve chvíli výbuchu spalo 8 Konrádových studentů*. Je tu 10 postelí, na 8 z nich leží mrtvá vyschlá těla. Jsou tam už 70 let. Dále jsou tam 3 stoly, židle, skříňky a truhly s pár osobními věcmi. Celkem 42 zl, 16 st, brka, starý papír, vyschlý inkoust, nákresy nějakých kouzelných diagramů – pro začátečníky. Dvoje dveře vedoucí do zdi a jedny do chodby s prostorovou smyčkou. Zahřejí se talismany.

**G: lomená chodba s prostorovou smyčkou**

Efekt: Na chodbě nejsou okna, jen jedna zatáčka a jsou tam pouze jedny dveře na konci. Kdo jimi projde, vstoupí zpět do ložnice studentů – stejnými dveřmi, kterými právě vyšel.

*Řešení je vyjít z chodby nikoliv protějšími dveřmi, ale původními dveřmi z ložnice. Ty ale napřed musí za sebou zavřít. Když je pak otevřou, budou už směřovat do obří jídelny. Takže ideální postup: družinka vejde celá (ale funguje to i pro jednotlivce) do chodby, zavře za sebou dveře. Pak je zas otevře a může jimi vyjít do jídelny.*

*Detaily – představte si to třeba jako teleport v těch druhých dveřích. Když jimi někdo projde a otočí se zpět do chodby, uvidí první půlku chodby, ne ten konec, z nějž právě vyšel. I kdyby měli různé dotazy a dělali všelijaké pokusy, tak DUPJ, není to tak moc důležité. Můžeme to ještě prodiskutovat.*

**H: Jídelna – obrovská místnost**

Elegantní prostorná jídelna. Je sklizeno ze stolů, stojí tam jen trojramenné stříbrné svícny, stoly a židle. Vedou odtud jen jedny dveře, před nimi leží koberec.

Efekt: vše je obrovské. Noha od židle má 3m v průměru, tudíž vše je cca 100x větší. Rozměr místnosti je 500m x 1km. Pod protějšími dveřmi je 50cm škvíra, prolezou všichni. Koberec má 1m vysoký vlas. Občas pořádně vysoký drobek, vlas.

Když už vejdou na koberec a bude jim chybět tak 40m, ukáže se za nimi **myš.** Vyleze zpoza stolu a běží k nim. Je 4m vysoká a 6m dlouhá plus ocas. Když se rozběhnou, stihnou to ke dveřím dřív než myš.

Myš: 1lvl, 80ž, ÚČ 18, OČ 9

**I: chodba** – obyčejná, dvoje dveře po stranách, z nichž jedny vedou do zdi a druhé přímo ven. Venku je chladné brzké letní ráno. Výška 8m nad zemí*. I kdyby někdo vypadl, či tam chtěli vylézt, myslím, že je odradí to, že by museli znovu procházet celým zámkem, takže se stejně vrátí sem a budou pokračovat z téhle chodby.*

Protější dveře z chodby vedou do knihovny plné prachu.

**J: Knihovna plná prachu**

Čtvercová místnost, úplně prázdná, na každé straně jsou dveře. Dvoje vedou do zdi, jedny pokračují dál.

Efekt: Na podlaze je 10 cm neuvěřitelně jemného prachu. Pohybem se okamžitě víří. Těžko se vidí, těžko se dýchá. Podle chování a opatření, které družinka vymyslí, stanovte past na rozvířený prach – Odl – 8 – OK/max k10ž. Když tam prostě naběhnou všichni a budou chtít zkoušet všechny dveře, tak to zvládnou, ale bude na pasti těch k10ž. Jinak DUPJ méně.

**K: Zalomená chodba**

Dlouhá (30m) chodba bez oken, uprostřed se náhle lomí směrem dolů. V horní části jsou dvoje dveře do zdi, v kolmé části jsou v půlce dveře po bocích – jedněmi se vychází. Za nimi je totální tma. Spodní dveře vedou do zdi. Zahřejí se talismany.

**L: Spíž – totální tma**

Spíž se 70 let starými zásobami. Jsou tam sudy, pytle mouky a brambor, police s lahvemi a kompoty. Co vás napadne, nicméně vše je ve stavu odpovídající 70 letům.

Efekt: V místnosti je totální tma. Lucerna i kouzlo Světlo vytvoří pouze světlenou kouli, která je sice vidět, ale neosvětluje ani ň. Musí si cestu naproti protlapkat kolem zdi. Mohli by produpnout pytel s moukou, narazit se do sudu s vodou, položit ruku na polici s nějakým hustě obrostlým sýrem, která už opanoval celý regál… *Projít to jde jednoduše, spíš je tam atmosféra.*

**M: Laboratoř beztíže**

V laboratoři všechno fyzicky vybouchlo, nábytek je na třísky, flakonky jsou na střepy a vše je ve stavu beztíže. Vznáší se tam třísky, střepy, kovové nástroje, kuličky kapalin… jsou tam dvoje dveře, jedny vedou do zdi, druhé do čekacího salónku. Vstupem postav se vše dá do pohybu, čím víc tam budou, tím víc se to bude rychleji pohybovat, narážet, měnit směr. *Je to jako v knihovně s prachem. Nemělo by být těžké přeplout na druhou stranu. Kdyby tam něco moc vymýšleli, pak je můžou nějaké střepy poranit.*

**N: Čekací salonek – zrcadlová místnost**

Krásně zařízený salonek. Křesílka, sofa, stoleček, obrazy na zdech, miska s cukrátky na stolku, velký květináč s uschlým torzem kytky…

Efekt: Jakmile vejdou, tak z protějších dveřích vyjdou jejich zrcadlové protějšky. Budou zrcadlit jakoukoliv jejich akci, nelze přes ně fyzicky projít. *Řešení je třeba hyperprostor, jakékoliv znehmotnění, i mlhovina – dvě mlhoviny se prostě prolnou a pokračují každá na jinou stranu. Případně namanévrovat je za sofa, odkud nemůžou jednoduše projít zpět.*

**O: Velký sál – Fontána**

Krásný sál s velkými okny a sloupy, po stranách v řadě stoly a židle, naproti dveřím podium. Za podiem dvoje dveře. Na stěnách tapisérie – s motivem **zlatých rybiček**. Na stolech **trojramenné svícny**, na oknech v truhlících **vonící máta**. (Tady rozhodně 70 let neuběhlo. Spíš tak týden)

Na jedné straně podia stojí křeslo, na druhé **Fontána**, okolo ní leží **rozlámaný sloup,** část sloupu spadla do Fontány a ta se nemůže zavřít. Víří v ní voda, zvedá se kolem ní lehká mlha. Zády k družince stojí **Nataniel**, opírá se rukama okraje Fontány, nahlíží do ní a chvěje se. Loutna na jeho zádech lehce zvučí.

Při vstupu do místnosti se všem **ihned rozpálí talismany**. Tak moc, že na holém těle spalují 1ž za kolo a obyčejnou látku za 3 kola propálí. Pokud by si je sundali, okamžitě uvidí plnou místnost nejrůznějších bizarních vizí a omdlí (neztrácí životy). Proberou se, až jim někdo zas talisman nasadí. *Řešením je mít talisman na brnění anebo jej aspoň vypodložit něčím pevným – třeba koženým váčkem a podobně.*

Když se na Nataniela podívají zblízka, vůbec je nevnímá, nemůže se pustit Fontány – lze jej odtrhnout Sil – 10 – odtrhne/neodtrhne. Oči má vyděšené, okolo stopy slz, občas zasténá – Fontána mu ukazuje děsivé věci z jeho paměti, ještě zveličené a popletené, je to ošklivá noční můra. I když jej odtrhnou, zůstává ve stejném stavu, dokud se Fontána nezavře.

Na Fontáně je vidět, že má okolo okraje lem, který se snaží zatáhnout, ale nemůže, zavazí mu tam ten kus sloupu. Zejména pokud Nataniela odtrhnou, bude vidět, jak lem zapracuje, ale sloup prostě nemá jak přetlačit. *Musí vyndat ten sloup. Nesmí se ale dotknout holou kůží vody.* Kdo se jí dotkne, tak mu najednou v hlavě vyskočí děsivá vize (vlkodlak trhající nějaké děvče/dlouhý prudký pád na ostré kameny/ječící přízrak letící přímo na něj), zatmí se mu před očima a omdlí. Za dvě kola se probere, je v pořádku, jen poněkud otřesený.

Sloup váží 300 kg, má tvar přibližně „krychle“ o hraně 50 cm (ale byl to kulatý sloup a je rozlomený hrbatě, tak si to představte), na obyčejné vytáhnutí je to past Sil – 15- vytáhne/nevytáhne. Jenže je 30 cm pod vodou, čouhá jen cca 20 cm. Stojí tam našišato, určitě by se dal třeba lanem nebo železnou tyčí nějak podebrat. Potíž je v tom, aby se nenamočili.

Fontána je kruhová, vnitřek má tvar mísy, široká je 1,5m (vnitřní průměr 1m), hloubka vody je uprostřed 30cm, pak je ještě 10 cm okraj. Okolo horního kraje se táhne zavírací lem, nyní 5cm vytažený, dál to nejde.

*Můžou jej třeba meči zapáčit a vytlačit blíž k okraji, čímž vyleze víc z vody a pak už jej můžou chytit dva naráz za horní část a vytlačit ven. Pomůže, když si nasadí rukavice nebo nějakou jinou ochranu na ruce, aby jim na ně hned nešla voda (látka nepomůže, jakmile se promočí, tak omdlí). Oni něco vymyslí. Třeba chodec -Vládni přirozeným věcem, theurg může vyvolat gnóma, který to vytáhne…*

Nataniel – 14 lvl, 58ž, S -1, Obr +3, Odl -1, Int +3, Chr +4

Pohledný elf s dlouhými velice světlými vlasy. Oblečený cestovně, kvalitně, s batohem a loutnou na zádech. U pasu má dýku. Má velmi příjemný melodický hlas a smutné hluboké oči (doufám, že to každý PJ náležitě zahraje ☺ )

Po deaktivaci Fontány, pokud stále stojí, Nataniel spadne na zem. 3 kola je v bezvědomí, pak se začne probírat. Je vyčerpaný, otřesený, ale docela rychle pochopí situaci a je schopen s družinkou racionálně mluvit.

Co jim může povědět: Přišli sem s Hellas, protože procházeli kousek odtud, on se s Konrádem kdysi znal, tak byl zvědavý, jak to tady vypadá, jestli třeba nezjistí, co se s ním stalo. Připadal mu dřív jako docela milý chlapík, hodně zabraný do magie, ale milý. Navíc se chtěl podívat do Fontány. Popíše jim, co Fontána umí. S Hellas sem dorazili (*nikde žádný přízrak, jen časoprostorové potíže),* jenže ona dovnitř nemohla, a tak šel sám. Prošel palácem (*je šikovný a zná kdejaký trik, navíc místnosti vypadaly jinak*) a dostal se až sem. Přistoupil k Fontáně, neuvědomil si, že se nebude moci zavřít. Fontána se chytila jeho mysli a začala se tam agresivně přehrabovat, vybírat jednu vzpomínku či představu za druhou a přehrávat mu je. *Netuší, že je také posílala do širého okolí.* Podle něj to celé trvalo asi dva dny. Pokud postavy zabily Hellas a řeknou mu to, nebude hysterický, ale bude mu to hodně líto, usoudí, že se Hellas stala příliš nebezpečnou a zabíjela.

Bude postavy varovat, aby do Fontány nenahlížely, může být stále nebezpečná. Nicméně je ochoten po menším zotavení (pití, jídle, ideálně i malém léčení) pokračovat v průzkumu paláce. Řekne postavám, že dveře za stupínkem dřív vedly do Konrádových pokojů. A ono ano. Ale jsou zamčené. (40% + 2O). Druhé dveře vedou do zdi.

**P: Konrádova pracovna**

Pracovna je totálně zničená. Ne úplně na cucky, ale vše je rozlámané, sesypané, rozbité, knihy jsou sežehlé. Jedny dveře do zdi. Není tam pořádně nic zajímavého kromě 85 zl rozsypaných všude v prostoru, mrtvé vysušené hromady chlupů v rohu (bývalý Konrádův kocour) **a tajných dveří** 10% objevení. Dveře nejsou zamčené a vedou do malé místnůstky s teleportační koulí.

**Q: Tajná místnost**

Maličká místnost, v níž je pouze podstavec a na něm **teleportační koule**. Má 50cm v průměru a při vstupu postav se rozsvítí. Uvnitř koule uvidí interiér moderní kanceláře. Dotykem se teleport aktivuje a vyšle postavu do kanceláře. Zůstane zapnutý. Jeho protějšek se v kanceláři materializuje na stole a také svítí.

**R: Konrádova moderní kancelář**

Elegantní kancelář, počítač, otočná židle, kancelářský stůl, na zdi plakát z varieté „Čaroděj Konrád – exkluzivní vystoupení – skutečná magie!“ s velkým obrázkem Konráda ve stylovém současném kouzelnickém oblečení. Z okna výhled na rušnou městkou ulici s auty, obchůdky, trafikami a spěchajícími lidmi. Jedny dveře na chodbu. Jen se tam bude někdo chvilku potloukat, tak těmi dveřmi **vejde Konrád**. Okamžitě si všimne jak vetřelce, tak aktivního teleportu. Je šokován a současně nadšený a bude chtít ihned projít zpět. S postavami se pokusí jakkoliv dohodnout, aby se mohl vrátit.

Konrád: Půlelf, vypadá dost jako člověk. Vysoký, vcelku robusní, zrzavé vlasy, elegantní strniště. Oblečen v šedém obleku s košilí a kravatou. V současné chvíli nemá žádné magy.

Konrád: 23lvl, 78ž, Sil 0, Obr +1, Odl 0, Int +5, Chr +3

Jeho verze událostí: Politika je mu ukradená. S ergoskými čaroději byl v kontaktu, probíral s nimi magické záležitosti. Měl rozpracovaných docela dost kouzel a magických předmětů, zrovna ladil nový teleportační systém, když najednou bác, obrovské množství magenergie! Stihl teleportem projít, ale celé to bylo přetížené, skoro to zkratovalo, jej to hodilo zatraceně daleko v čase a navíc se nevytvořila zpětná koule. Takže tam byl uvězněný. 70 let. Ve světě, kde skoro nefunguje magie. Něco málo ano, stačí to, aby byl proslulý kouzelník, ale pro něj je to tam děsné. Naštěstí se mezitím teleport trochu zklidnil a tentokrát už výstupní kouli vytvořil.

Když zjistí, jak situace vypadá tady – důvod tehdejšího útoku, zničení okolní země, mutanty, mrtví studenti, zmrzačený palác apod., trochu ho to naštve, Havenské čaroděje prohlásí za paranoidní blbce a rozhodne se, že si to s nimi půjde osobně vyříkat. Hodlá tam na ně a na Hlídku a na Správce doct dlouho křičet. Asi si to může dovolit☺ Poděkuje družince, že ho odtamtud vytáhli, nabídne jim, že je vezme s sebou do Havenu. S Natanielem se uvítají jako známí, rádi by si popovídali, nicméně Nataniel chce zůstat tady, najít Hellas a trochu pomoci mutantům. Klidně počká, až se Konrád vrátí z Havenu (což má v plánu) a začne to tu dávat do pořádku. Pokud bude družinka chtít, Konrád upraví teleport a i s družinkou se přenese do Havenu.

Jak na něj družinka bude reagovat, těžko říct, Konrád klidně přistoupí i na to, že jej třeba zatknou, stejně se chce do Havenu dostat. Bude s nimi spolupracovat, i když se nebude tajit tím, že je na Havenské naštvaný. Družinka může mít obavy, aby nebyl nebezpečný (není) – je ochoten se podřídit nějakým bezpečnostním opatřením z jejich strany. Konec uhrajte jakkoliv – družinka by se měla vrátit do Havenu s informacemi, které získala. Když bude mít s sebou Konráda, tak je to ideální.

Když se dostanou ven, bude sníh, uplynulo půl roku a je únor. V Havenu budou všichni vykulení, budou je mít za mrtvé, ale Konrád to odbude mávnutím ruky, že to mohlo dopadnout i hůř☺

